

PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN LITERASI AKM UNTUK MENINGKATKAN RAPOR MUTU PENDIDIKAN

Ida Arina¹, Adestipa², Sofyan Iskandar³

Universitas Pendidikan Indonesia

idaarina17@upi.edu¹, adestipa@upi.edu², sofyaniskandar@upi.edu³

ABSTRAK

Berdasarkan hasil rapor pendidikan sekolah tahun 2023 di Sekolah SDN Wadas III, nilai AKM untuk Literasi mengalami penurunan. Hal ini menjadi tantangan bagi guru untuk dapat meningkatkan hasil nilai AKM Literasi dengan menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan dapat diciptakan melalui penggunaan berbagai macam model atau metode pembelajaran ataupun dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat membuat siswa menjadi bersemangat untuk belajar dan lebih mudah memahami materi. Aplikasi Quizizz merupakan aplikasi yang mendukung pembelajaran, dari pembuatan materi, latihan, dan kuis dengan visual yang menarik. Tujuan Penelitian ini adalah untuk meningkatkan nilai rapor pendidikan Literasi yang mengalami penurunan di Tahun 2023. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah evaluasi kuantitatif hasil rapor mutu pendidikan dan kajian pustaka dari beberapa sumber rujukan. Dari hasil penelitian Penerapan model pembelajaran menggunakan media Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Data peningkatan kemampuan tersebut diperoleh berdasarkan hasil Rapor pendidikan Tahun 2024 mengalami kenaikan untuk kompetensi literasi 3,33 %.

Kata Kunci : Quizizz, Literasi AKM, Rapor Mutu Pendidikan Abstract

ABSTRACT

Based on the results of the 2023 school education report at SDN Wadas III School, the AKM score for Literacy has decreased. This is a challenge for teachers to be able to improve the results of AKM Literacy scores by creating interesting and fun learning. Fun learning can be created through the use of various learning models or methods or by using interesting learning media so that it can make students enthusiastic about learning and understand the material more easily. The Quizizz application is an application that supports learning, from creating materials, exercises and quizzes with attractive visuals. The aim of this research is to increase the value of Literacy education report cards which will experience a decline in 2023. The method used in

this research is quantitative evaluation of the results of education quality report cards and literature review from several reference sources. From the research results, the application of the learning model using Quizizz media can improve student learning outcomes. The data on increasing ability was obtained based on the results of the 2024 education report card which experienced an increase in literacy competency of 3.33%.

Keywords: Quizizz, AKM Literacy, Education Quality Report

PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan serta teknologi informasi dan komunikasi sebagai salah satu produk perubahan zaman banyak membawa dampak positif bagi kemajuan dunia pendidikan sekarang ini. Era digitalisasi yang disebut era revolusi industri 4.0 membuat perubahan yang sangat cepat. Banyak aplikasi pembelajaran digital yang bisa digunakan secara efektif dan efisien sebagai media penunjang pembelajaran, Sri Mulyati¹, Haniv Evendi² (2020), Salah satu trend pendekatan teknologi dalam pengajaran dan pembelajaran kini adalah pendekatan gamifikasi. Gamifikasi adalah suatu proses menambah elemen permainan kepada sesuatu lapangan tertentu untuk tujuan menanamkan motivasi (Saleh & Sulaiman, 2019). Ia merujuk kepada permainan yang merangkumi sistem mata, lencana, tahap kesukaran, cabaran, papan skor dan pencarian (Zhao, 2019; Zuhriyah & Pratolo, 2020). Sementara dari konteks permainan dinamik, gamifikasi meliputi ciri seperti ganjaran, status, pencapaian, ekspresi sendiri dan persaingan (Rohaila & Khalid, 2017). Gamifikasi menjadikan proses pengajaran dan pembelajaran lebih interaktif, serta mewujudkan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. Dengan semakin pesatnya perkembangan dan ketergantungan pada teknologi, menjadikan guru dimudahkan dalam penentuan media pembelajaran yang digunakan. Hal yang terpenting adalah kemauan guru itu sendiri untuk bisa mempelajari berbagai macam media pembelajaran yang tersedia. Banyak sekali platform yang menyediakan fasilitas untuk membuat sebuah media pembelajaran yang menarik

Keberhasilan proses pembelajaran dapat terlihat dari ketercapaian kompetensi belajar siswa. Kompetensi belajar meliputi proses dan hasil belajar. Pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, di samping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan rasa percaya pada diri sendiri. Berdasarkan hal tersebut di atas, upaya guru dalam mengembangkan keaktifan belajar siswa sangatlah penting, sebab keaktifan belajar siswa menjadi penentu bagi

keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan (Febriana, 2018). dari hasil rapor pendidikan sekolah tahun 2023 di Sekolah SDN Wadas III, nilai AKM untuk Literasi mengalami penurunan. Hal ini menjadi tantangan bagi guru untuk dapat meningkatkan hasil nilai AKM Literasi dengan menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Pembelajaran yang menyenangkan dapat diciptakan melalui penggunaan berbagai macam model atau metode pembelajaran ataupun dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat membuat siswa menjadi bersemangat untuk belajar dan lebih mudah memahami materi. Pengembangan media pembelajaran menggunakan komputer atau laptop dan handphone atau Smartphone, salah satunya dengan pemanfaatan game edukatif. Game edukatif ini masih jarang ditemui meskipun sudah ada namun pemanfaatan dalam media pembelajaran sangat kurang. Game sebagai media pembelajaran yang diintegrasikan dengan materi atau soal – soal evaluasi diharapkan dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini sependapat dengan Henry (2010: 53 – 54) yang mengemukakan tentang dampak positif penggunaan game yang salah satunya adalah game menyenangkan dan menghibur serta game memberikan latihan untuk pemecahan masalah dan logika.

Quizizz merupakan salah satu dari berbagai platform yang menyediakan layanan permainan berupa kuis yang dikemas secara interaktif dan menarik. Quizizz adalah media digital berbentuk game latihan soal maupun presentasi online yang membantu pendidik/pengajar untuk mendistribusikan materi ajar agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Bahkan bisa menambah minat dan semangat belajar peserta didik akan materi tertentu ketika memanfaatkan media pembelajaran digital ini (Ulhusna, Mishbah , et al, 2021).

Aplikasi Quizizz merupakan aplikasi yang mendukung pembelajaran, dari pembuatan materi, latihan, dan kuis dengan visual yang menarik. (Fazriyah et al., 2020). Pembuatan latihan atau kuis dengan visual yang dimaksud adalah guru dapat menambahkan gambar dalam soal. Penambahan gambar dalam soal membuat peserta didik lebih paham mengenai materi dan mudah untuk menjawabnya. Dalam aplikasi quizizz ini juga peserta didik dapat melihat peringkat yang dicapai sehingga mampu memotivasi siswa untuk meraih hasil belajar yang memuaskan (Rajagukguk, 2021).

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah penelitian difokuskan kepada bagaimana menjadikan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran yang bisa meningkatkan hasil nilai AKM Literasi pada Sekolah Dasar SDN Wadas III , sehingga rapor mutu pendidikan nilai AKM Literasi nya meningkat

KAJIAN LITERATUR

1. Quizizz

Quizizz adalah platform digital berbasis gamifikasi yang dapat digunakan untuk memudahkan Pendidik dalam menyelenggarakan pembelajaran dan asesmen yang interaktif dan menyenangkan untuk Peserta Didik. Sedangkan menurut Sal-sabila, dkk. (2020) Quizizz merupakan platform pembelajaran bersifat fleksibel dan naratif berbentuk permainan yang dimanfaatkan sebagai media penyampaian materi sekaligus evaluasi pembelajaran yang menyenangkan. Aplikasi Quizizz memiliki banyak manfaat dalam pembelajaran. Game Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemian ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan (Purba. 2019: 5). Quizizz adalah salah satu aplikasi kuiz atas talian yang percuma digunakan untuk merangsang minat pelajar dalam proses pengajaran dan pembelajaran (pdp). Ini dapat dicapai melalui suasana pembelajaran berkonsepkan permainan secara interaktif. Quizizz juga boleh digunakan sebagai alat penilaian atau refleksi yang membantu dalam menilai pemahaman pelajar (Jamian, 2020) dan dapat memberikan maklum balas segera tentang pencapaian mereka (Mohamad et al., 2020).

2. AKM

Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) merupakan penilaian kompetensi mendasar yang diperlukan oleh semua murid untuk mampu mengembangkan kapasitas diri dan berpartisipasi positif pada masyarakat.

AKM adalah bagian integral dari Asesmen Nasional (AN) yang bertujuan untuk menggantikan Ujian Nasional (UN) sebagai alat evaluasi untuk mengukur mutu pendidikan. AKM dirancang sebagai sebuah sistem yang bertujuan untuk mendorong peningkatan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Dalam konteks pendidikan, AKM dianggap sebagai inovasi terkini dalam upaya penjaminan mutu pendidikan. AKM bertujuan untuk memetakan kualitas pendidikan di Indonesia dan memberikan informasi tentang hasil belajar siswa serta pengembangan karakter mereka di sekolah.

METODE KAJIAN

Penelitian pada dasarnya adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Harahap, 2020). Penelitian ini menggunakan Evaluasi Kuantitatif. Menurut Weiss dalam Sugiyono (2013: 741) mengemukakan penelitian evaluasi adalah merupakan

penelitian yang menggunakan cara yang sistematis untuk mengetahui efektivitas suatu program, tindakan atau kebijakan atau obyek lain yang diteliti bila dibandingkan dengan tujuan atau standar yang diterapkan. Evaluasi Kuantitatif sering kali bergantung pada pengumpulan dan analisis data dalam bentuk angka. Pemilihan Penelitian evaluasi kuantitatif dalam penelitian ini berdasarkan pada tujuan penelitian yaitu aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan sebagai upaya untuk meningkatkan nilai Literasi AKM , sehingga rapor mutu pendidikan meningkat. Penelitian ini dilakukan di SDN Wadas III. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah data rapor Pendidikan dari tahun 2022, 2023, 2024, dokumentasi dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan quizizz, Responden nya adalah siswa kelas V. Selain itu penelitian ini menggunakan metode studi literatur untuk mengkaji permasalahan yang sedang dibahas. Metode ini menggunakan kajian serta elaborasi dari berbagai literatur seperti jurnal, artikel, buku, bahkan literatur yang relevan dengan pembahasan.

HASIL KAJIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil ANBK pada Rapor Mutu Pendidikan

Berikut ringkasan hasil rapor mutu Pendidikan SDN Wadas III adalah :

Berdasarkan hasil rapor mutu Pendidikan menunjukkan bahwa pada tahun 2022, hasil rapor mutu untuk asesmen kompetensi literasi diatas kompetensi minimum 2,33 nilai satuan serupa Pendidikan nasional 1,75, nilai rata rata kabupaten kota 1,62, nilai rata rata propinsi 1,74, nilai rata rata Nasional 1,71, pada tahun 2023, hasil rapor mutu untuk asesmen kompetensi literasi turun 3.33 % dengan capaian Sebagian besat, Setelah di lakukan analisis dan dilakukan tindak lanjut perbaikan maka hasil rapor mutu Pendidikan sekolah SDN Wadas III mengalami peningkatan, yang sebelumnya pada tahun 2023 untuk kompetensi literasi mengalami penurunan dan di tahun 2024 mengalami kenaikan untuk kompetensi literasi 3,33 %. Maka dapat disimpulkan bahwa Untuk Nilai Rapor Mutu Pendidikan Sekolah di SDN Wadas III Meningkat setelah melakukan perbaikan pembelajaran pada siswa, yaitu pembelajaran dengan menggunakan aplikasi quizizz dalam berlatih soal Literasi.

2. Pelaksanaan Pembelajaran dengan Menggunakan Quizizz

Penerapan media pembelajaran berbasis quizizz di aplikasikan pada beberapa slide materi yang guru ajarkan akan diselingi dengan pertanyaan-perntanyaan menarik yang

akan menguji seberapa paham siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Dalam pembelajaran AKM Literasi untuk menarik siswa agar senang berlatih soal maka digunakan aplikasi quizizz. Berdasarkan hasil penelitian siswa kelas V di sekolah dasar SDN Wadas III, sangat senang dan antusias sekali dalam kegiatan pembelajaran.

3. Hasil Kajian Literatur

Penggunaan quizizz membuat pembelajar aktif dan konsentrasi pada materi pembelajarannya, untuk itu pengajar dihimbau untuk menerapkannya (Suo Yan mei, 2018). Penelitian ini menganalisis bagaimana penggunaan Quizizz sebagai pengembangan media pembelajaran dan pendapat dari pembelajar generasi milenial.

Hendro Utomo (2020) Dari analisis data menunjukkan proses pembelajaran yang dilakukan pada siklus 2 jauh lebih baik dibanding pada siklus 1. Secara umum proses pembelajaran pada siklus 2 kategorinya sangat bagus. Dari data-data tersebut menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan oleh guru (peneliti) terus mengalami perbaikan dan sudah mencapai sesuai yang ditargetkan.

Dari penelitian berjudul Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV di SDN Sumur Batu 08 Jakarta Pusat dapat disimpulkan bahwa, penggunaan aplikasi quizizz memberi murid mempunyai keaktifan karena ada pembelajaran dimana menampilkan teks serta gambar yang menarik dan pemberian latihan atau kuis berbasis permainan yang menyenangkan. Selain itu, aplikasi quizizz dibantu oleh google meet, sehingga terdapat tanya-jawab dan memperaktekan pelajaran dalam kehidupan sehari – hari secara bersama-sama. (Rahma Annisa¹, Erwin², 2021, Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar).

Menurut Puji Lestari¹, Rina Dwi Setyawati², Fine Reffiane³ (2023) Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas menerapkan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) menggunakan media Quizizz pada siswa kelas II SDN Peterongan untuk meningkatkan hasil belajar dapat disimpulkan bahwa: Penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) menggunakan media Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Data peningkatan kemampuan tersebut diperoleh berdasarkan prosentase nilai hasil evaluasi. 27 peserta didik yang mengikuti tes, peserta didik yang menyelesaikan belajar hanya 11 peserta didik dan 16 peserta didik tidak tuntas belajar dengan proporsi ketuntasan belajar 41% dengan rata-rata nilai 55 dengan kategori rendah. Mengalami peningkatan pada hasil tes siklus I ketuntasan mencapai 71% dengan rata-rata nilai 77 dengan kategori rendah dan pada siklus ke II mencapai

87% dengan kategori tinggi rata-rata nilai 9

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa: Penerapan model pembelajaran menggunakan media Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Data peningkatan kemampuan tersebut diperoleh berdasarkan hasil Rapor pendidikan mengalami kenaikan untuk kompetensi literasi 3,33 %. Maka dapat disimpulkan bahwa Untuk Nilai Rapor Mutu Pendidikan Sekolah di SDN Wadas III Meningkat setelah melakukan perbaikan pembelajaran pada siswa, yaitu pembelajaran dengan menggunakan aplikasi quizizz dalam berlatih soal Literasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abadi, K., Purba, D. M., & Fauzia, Q. (2019). The Impact of Liquidity Ratio, Leverage Ratio, Company Size and Audit Quality on Going Concern Audit Opinion. *Jurnal Akuntansi Trisakti*, 6(1), 69–82. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.25105/jat.v6i1.4871>
- Adnan, Muhammad, et.al. 2020. Online Learning Amid the COVID-19 Pandemic: Students' Perspectives. National University of Sciences & Technology, Pakistan. Volume 2, Issue 1.
- Afrizal Motigor Purba, 2019. Analisis Penerapan SAK EMKM pada Penyusunan Laporan Keuangan UMKM di Kota Batam. *Jurnal Akuntansi Berelang*, Vol.3, No.2, Hal 55-63.
- Dr.Nursapia Harahap, M. (2020). Penelitian Kualitatif. Sumatera Utara: Wal Ashri Publishing
- Hendro Utomo, (2020) Penerapan media quizizz untuk meningkatkan hasil belajar siswa pelajaran tematik siswa kelas IV SD Bukit Aksara Semarang.
- Rahma Annisa¹ □, Erwin² (2020) Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar.
- Puji Lestari¹ , Rina Dwi Setyawati² , Fine Reffiane³ (2023), Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SD N Peterongan.
- Ria Febriana, (2018): Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Head Together (NHT) dengan Pendekatan Inkuiri terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa ditinjau dari Kemandirian Belajar Siswa Menengah Pertama.
- Salsabila dkk. (2020). 'Peran Teknologi Dalam Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19', *Jurnal AlMutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, Vol. 17, No 2. pp.

189- 190, viewed 09 Januari 2022. <https://ojs.diniyah.ac.id/index.php/Al-Mutharahah/article/view/138>

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

Sri Mulyati (2020) Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP Vol 3 No. 1

Zhao, F. (2019). Using Quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37>

Zuhriyah, S., & Pratolo, B. W. (2020). Exploring students' views in the use of Quizizz as an assessment tool in English as a Foreign Language (EFL) class. *Universal Journal of Educational Research*, 8(11), 5312–5317. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.081132>