Pemanfaatan Media Pembelajaran Geografi Berbantuan Quizizz sebagai Strategi Pembelajaran Masa Pandemi Covid-19 pada Peserta Didik Kelas XII IPS 5 Semester 2 SMA Negeri 3 Purwokerto Tahun Pelajaran 2020/2021

The Utilization of Learning Media of Geography Using Quizizz as A Learning Strategy during the Covid-19 Pandemic towards Students on Class of XII Social Sciences Major 5 of the Second Semester SMA Negeri 3 Purwokerto School Year of 2020/2021

Wahyuliani
SMA Negeri 3 Purwokerto

ARTICLE INFO

Article history:

DOI:
10.30595/pssh.v1i.80

Submitted:
April 12, 2021

Accepted:
June 10, 2021

Published:
June 14, 2021

Keywords:

Learning media, Quizizz, Covid-19

ABSTRACT

In line with the expectations of the government, parents and the public on the quality of Indonesian education both academic and non-academic, namely the character of students, it is necessary to creativity and innovation of teachers in teaching and learning activities in the midst of the Covid-19 pandemic. Geography subjects are subjects of interest that are mandatory and important for ips majors, so it should be students majoring in IPS master the lessons that are characteristic of the department, while some students say the geography of boring material let alone learning in the era of Covid-19 protesters where teachers do not come face to face with students. These things that cause low learning outcomes because boredom has an impact on the lack of interest and yearly curiosity in the material delivered by the teacher. The teacher's strategy in addressing the problem is to make use of quizizz-assisted geography learning media. The purpose of writing this paper is to describe the use of geography learning media assisted by quizizz as a learning strategy for the Covid-19 protesters in students of Class XII IPS 5 Semester 2 SMA N 3 Purwokerto Year 2020/2021. The use of geography-assisted learning media quizizz can improve the learning outcomes and the spirit of student competition on remote sensing materials. Evaluation results after learning is the percentage of completion of learners 89.7 % and has exceeded 75% of the number of learners so that the learning is declared effective.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Corresponding Author:

Wahyuliani
Guru Geografi SMA Negeri 3 Purwokerto,
Jalan Kamandaka Barat No.3 Purwokerto, Jawa Tengah, Indonesia
Email: wahyuliani1976@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran jarak jauh di tengah pandemi Covid-19 menjadi tantangan guru, peserta didik, orangtua dan pemerintah. Dampak Covid-19 terhadap implementasi pembelajaran daring dapat terlaksana dengan cukup baik apabila adanya kerjasama antara guru, siswa dan orang tua dalam belajar di rumah[1]. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang sangat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Guru dituntut mampu memilih media pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan peserta didik baik kemampuan kognitif, afektif maupun psikomotorik[2]. Pembelajaran Geografi di SMA Negeri 3 Purwokerto mendorong guru untuk mampu memilih

alternatif solusi agar pembelajaran jarak jauh dapat berjalan dengan efektif. Mata pelajaran geografi adalah mata pelajaran peminatan yang wajib dan penting bagi peserta didik jurusan IPS, maka sudah seharusnya peserta didik jurusan IPS menguasai materi pelajaran geografi yang menjadi ciri khas jurusan selain ekonomi dan sosiologi. Mata pelajaran geografi untuk kelas XII sesuai struktur program kurikulum diberikan 4 jam per minggu dalam 2 kali tatap muka per minggu. Salah satu media yang bisa digunakan guru dalam pembelajaran ditengah pandemi Covid-19 pada mata pelajaran geografi yaitu media berbasis game interaktif dengan aplikasi quizizz[3].

Quizizz merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Seiring perkembangan zaman, media pembelajaran juga tergolong dalam bentuk non-fisik (software)[4]. Quizizz merupakan salah satu media pembelajaran berbasis digital dan *online* (dapat digunakan jika ada dukungan internet yang memadai) yang terdiri dari fitur kuis, *survey*, *game*, kuis, maupun diskusi. Aplikasi Quizizz sendiri dideskripsikan sebagai sebuah *web tool* untuk membuat permainan kuis interaktif yang dapat dijalankan menggunakan gawai dan dapat diakses melalui *website* www.Quizizz.com[5]. Aplikasi Quizizz memungkinkan pendidik untuk membuat suatu penilaian formatif yang dikemas secara menarik bagi peserta didik. Dalam aplikasi ini juga menampilkan hasil dari setiap soal yang sudah dikerjakan oleh peserta didik melalui tampilan peringkat berdasarkan jumlah jawaban yang benar selain itu melalui aplikasi ini pendidik dimudahkan karena jawaban dari peserta didik dapat diketahui dan diunduh dengan format *excel*.

Hasil dari penelitian Yoselia Alvi Kusuma mengatakan bahwa hasil ulangan yang dilakukan oleh peserta didik menghasilkan persentase ketuntasan sebesar 91,30% dan sudah melebihi 75% dari jumlah peserta didik sehingga sudah dinyatakan efektif [6]. Yulia Isratul Aini menuliskan bahwa quizizz dapat menghasilkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan sehingga perlu dimanfaatkan sebagai media pembelajaran [3]. Beberapa kajian terkait dengan media quizizz menunjukkan bahwa manfaat quizizz sangat membantu peserta didik dalam meningkatkan motivasi dan jiwa bersaing peserta didik dan mendorong untuk dapat memahami materi pembelajaran yang diberikan guru. Pemanfaatan media pembelajaran quizizz merupakan salah satu upaya mengakomodir permasalahan media pembelajaran yang masih konvensional. Pembelajaran berbasis TIK dalam pembelajaran daring dapat peningkatan kompetensi dan motivasi belajar peserta didik karena media pembelajaran yang dihasilkan memberikan model pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menyenangkan[7]. Pembelajaran di masa pandemi Covid-19 yang diharapkan bagi generasi Z yaitu bagaimana guru berperan dalam pembelajaran yang memungkinkan untuk peserta didik terjadi pembelajaran yang efektif atau bisa mencapai hasil sesuai tujuan[8]. Kebutuhan pembelajaran daring menjadi keharusan yang perlu disikapi guru agar dapat menjalankan tugas pokok dan fungsinya[9]. Berdasarkan paparan tersebut maka permasalahannya adalah bagaimanakah pemanfaatan media pembelajaran geografi berbantuan quizizz sebagai strategi pembelajaran masa pandemi Covid-19?

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan penelitian deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan strategi pemanfaatan media pembelajaran geografi berbantuan quizizz untuk meningkatkan hasil belajar dan jiwa kompetisi peserta didik. Berbantuan quizizz yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pembelajaran yang diakhiri dengan game interaktif untuk evaluasi dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat diakses menggunakan layanan internet. Cara yang digunakan untuk menjawab permasalahan adalah dengan melakukan evaluasi bentuk tes di akhir pembelajaran dan melakukan observasi dalam pengumpulan data selama proses pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan quizizz sebagai media pembelajaran di google classroom. Rubrik yang menjadi standar penilaian adalah : Amat Baik (86 - 100), Baik (71-85), Cukup (56-70) dan Kurang (< 56). Dalam penelitian ini objek yang diamati adalah kegiatan peserta didik yang terkait dengan respon materi yang disampaikan dalam forum pembelajaran jarak jauh. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan pada bulan Januari sampai dengan Februari semester 2 Tahun Pelajaran 2020/2021 pada kelas XII IPS 5 SMA Negeri 3 Purwokerto Melalui LMS Googleclassroom. Analisis data penelitian dilakukan menggunakan model analisis deskriptif kuantitatif dengan perhitungan rata-rata nilai peserta didik dan prosentase untuk melihat ketuntasan belajar dan analisis kualitatif untuk menjelaskan pemanfaatan media quizizz dalam pembelajaran geografi.

3. HASIL PENELITIAN

Pemanfaatan media pembelajaran geografi berbantuan quizizz sebagai strategi pembelajaran masa pandemi Covid-19 di kelas XII IPS 5 pada mata pelajaran geografi dilaksanakan secara daring karena kebijakan pembelajaran jarak jauh dari bulan Maret 2020 sampai Maret 2021 masih berlaku di Kabupaten Banyumas. Pemanfaatan quizizz sebagai media pembelajaran dilaksanakan dengan LMS google classroom yang telah dimanfaatkan guru dan peserta didik selama pembelajaran jarak jauh. Google classroom memudahkan guru dalam mengelola kelas baik dalam kegiatan penyampaian materi, diskusi, maupun penilaian hasil kerja peserta didik dan evaluasi. Evaluasi dengan quizizz mempermudah guru dalam menyusun soal yaitu dengan klik Membuka Link <http://quizizz.com/admin/> dan guru melihat langsung hasil nilai peserta didik yang dapat di download dalam bentuk *excel*. Siswa untuk bisa bergabung

dengan quizizz dengan Masuk ke alamat www.quizizz.com/join/. Berikut contoh gambar dalam pembelajaran geografi berbantuan quizizz dengan LMS google classroom:

<p align="center">Gambar 1 Informasi pembelajaran di forum Google Classroom</p>	<p align="center">Gambar 2 Daftar hadir peserta didik</p>

Proses pembelajaran dengan evaluasi berbantuan quizizz berlangsung aktif. peserta didik menjadi lebih termotivasi untuk belajar karena pada pertemuan sebelumnya, guru telah terlebih dahulu memberikan materi dalam bentuk video sehingga peserta didik dapat mempersiapkan baik dalam pembelajaran maupun evaluasi yang akan dilakukan. Berikut contoh gambar dalam pembelajaran geografi dengan google meet dengan materi berbentuk video:

<p align="center">Gambar 3 Kehadiran peserta didik dengan google meet</p>	<p align="center">Gambar 4 Materi bentuk video penginderaan jauh</p>

Pembelajaran dengan evaluasi berbantuan quizizz mendorong peserta didik untuk belajar dalam suasana senang karena evaluasi ini berbentuk game yang dilengkapi berbagai fitur dan tampilan yang menarik serta dapat langsung melihat hasil peserta didik. Berikut gambar dalam pembelajaran geografi berbantuan quizizz:

<p align="center">Gambar 5 Hasil jawaban peserta didik setiap soal</p>	<p align="center">Gambar 6 Hasil evaluasi peserta didik</p>

Pembelajaran dengan evaluasi berbantuan quizizz pertemuan sebelumnya peserta didik telah melakukan kegiatan mengamati tayangan video tentang penginderaan jauh, peserta didik dapat menyimpulkan konsep-konsep dasar penginderaan jauh yang harus dipahami. Penerapan pembelajaran berbantuan video meningkatkan kemampuan peserta didik untuk *berpikir kritis (Critical Thinking)*. Hal ini dapat dilihat dari tingkat partisipasi peserta didik untuk bertanya dan menanggapi topik yang dibahas dalam pembelajaran di kelas virtual maupun pertanyaan melalui forum kelas pada google classroom. peserta didik juga mampu menunjukkan kerjasama yang baik antar sesama teman dalam diskusi virtual maupun dalam menyelesaikan jawaban pertanyaan (*Collaboration*). Jika dibandingkan dengan pembelajaran pertemuan sebelumnya yang dilakukan penulis tanpa menggunakan evaluasi berbantuan quizizz suasana kelas virtual cenderung serius dan guru lebih mengambil peran. peserta didik cenderung bekerja sendiri-sendiri untuk berlomba menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Fokus guru dalam pembelajaran konvensional adalah bagaimana peserta didik menerima materi dan dapat menyelesaikan soal yang disajikan; kurang peduli pada proses berpikir peserta didik. Berbeda kondisinya dengan pembelajaran berbantuan video ini dalam pembelajaran ini pemahaman peserta didik tentang konsep dasar penginderaan jauh melalui video dan diskusi sangat melatih dan menuntut kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis dengan cepat. Berikut contoh gambar tayangan video yang diberikan peserta didik dan keaktifan peserta didik dalam diskusi:

<p align="center">Gambar 7 Tayangan materi dalam bentuk video</p>	<p align="center">Gambar 8 Keaktifan peserta didik dalam diskusi</p>

Penerapan pembelajaran berbantuan quizizz dengan pemberian materi berupa video juga meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah (*problem solving*). Pembelajaran berbantuan video yang diterapkan dengan diskusi akan merangsang peserta didik lebih semangat dalam menyelesaikan permasalahan. Sebelum menerapkan pembelajaran berbantuan video yang diakhiri dengan evaluasi berbantuan quizizz, penulis melaksanakan pembelajaran secara konvensional tanpa menggunakan video dan evaluasi dilakukan dengan paper base test yang difoto kemudian dikirimkan melalui googleclassroom. Dengan pembelajaran berbantuan video, peserta didik tidak hanya belajar dari uraian keterangan dalam buku, namun juga peserta didik diberi kesempatan terbuka untuk mencari data dari berbagai sumber. Hasil yang dapat tuliskan dari kegiatan pembelajaran di kelas XII.IPS 5 adalah sebagai berikut:

Nilai tertinggi	: 100
Nilai terendah	: 53
Rata-rata	: 87, 80
Jumlah peserta didik	: 33
Hadir pembelajaran dan mengikuti Quiz sampai dengan selesai	: 29
Hadir pembelajaran tidak mengikuti Quiz sampai dengan selesai	: 2
Tidak hadir dalam pembelajaran	: 2
Jumlah peserta didik tuntas	: 26
Jumlah peserta didik tidak tuntas	: 3
Persentase peserta didik tuntas	: 89,6 %
Persentase peserta didik tidak tuntas	: 11 %

Tabel 1. Kehadiran Belajar Peserta Didik

Kehadiran	Frekuensi	Presentase
Hadir	31	94 %
Tidak Hadir	2	6 %
Jumlah	33	100 %

Berdasarkan tabel 1 maka dapat disimpulkan bahwa dari jumlah peserta didik 33 hadir dalam pembelajaran 94 % (31 peserta didik) dan tidak hadir dalam pembelajaran 2 peserta didik (6 %). Hal ini menunjukkan bahwa kehadiran peserta didik termasuk kategori amat baik karena lebih dari 86 %. Berdasarkan informasi yang diperoleh melalui grup kelas dari dua peserta didik yang tiak hadir disebabkan karena sakit. Berdasarkan deskripsi kehadiran peserta didik di atas tidak semuanya dapat mengikuti pembelajaran sampai dengan evaluasi selesai. Keikutsertaan dalam pembelajaran dan evaluasi berbantuan quizizz yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Keikutsertaan Evaluasi dengan Quizizz

Keikutsertaan Evaluasi	Frekuensi	Presentase
Mengikuti Sampai Dengan Selesai	29	88 %
Mengikuti Tidak Sampai Selesai	2	6 %
Tidak Mengikuti	2	6 %
Jumlah	33	100 %

Berdasarkan tabel 2 maka dapat disimpulkan bahwa dari jumlah peserta didik 33 yang hadir dalam pembelajaran dan dapat mengikuti pembelajaran dengan berbantuan quizizz sampai dengan selesai 88 % (29 peserta didik) dan hadir dalam pembelajaran dan mengikuti evaluasi tidak sampai selesai 2 peserta didik (6 %) dan tidak mengikuti pembelajaran 2 peserta didik (6 %). Hal ini menunjukkan bahwa keikutsertaan pembelajaran sampai dengan evaluasi kategori baik karena lebih dari 71 %. Berdasarkan informasi yang diperoleh melalui whatsapp grup kelas bahwa dari 2 peserta didik (6 %) yang hadir pembelajaran namun tidak sampai selesai disebabkan karena sinyal yang tidak memungkinkan. Sementara 2 peserta didik (6 %) tidak mengikuti evaluasi karena tidak hadir dalam pembelajaran dari awal karena sakit. Berdasarkan keikutsertaan peserta didik dalam pembelajaran sampai dengan evaluasi berbantuan quizizz dapat dilihat ketuntasan belajar peserta didik. Ketuntasan belajar dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Ketuntasan Belajar Peserta Didik

Ketuntasan	Frekuensi	Presentase
Tuntas	26	89,7 %
Tidak Tuntas	3	10,3 %
Jumlah	29	100 %

Berdasarkan tabel 1.3 maka dapat disimpulkan bahwa dari jumlah peserta didik 29 yang hadir dalam pembelajaran dan mengikuti evaluasi berbantuan quizizz sampai dengan selesai 89,7 % (26 peserta didik) dan tidak tuntas 2 peserta didik (10,3 %). Hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan belajar peserta didik termasuk kategori sangat baik karena lebih dari 86 %. Ketuntasan belajar peserta didik juga dapat dilihat dalam bentuk grafik berikut:

Gambar 9. Grafik Ketuntasan Belajar Siswa Kelas XII IPS 5

Dari ketuntasan belajar peserta didik setelah dilakukan wawancara diperoleh informasi bahwa ketuntasan belajar peserta didik disebabkan karena sebelum pembelajaran secara virtual guru telah memberikan terlebih dahulu materi yang akan ajarkan di kelas dan adanya motivasi berkompetisi karena evaluasi dengan berbantuan quizizz peserta didik dapat melihat progress nilai yang didapat dan langsung mendapatkan komentar oleh guru. peserta didik juga bisa melihat posisi nilai dibanding dengan peserta didik yang lain.

4. KESIMPULAN

Pembelajaran geografi berbantuan quizizz sebagai media evaluasi layak dijadikan acuan dalam pemilihan strategi pembelajaran di tengah pandemi Covid-19. Disamping itu dengan mengkolaborasikan quizizz dengan penyampaian materi dengan media video, google meet dengan LMS google classroom dapat meningkatkan kemampuan 4C (*Communication/mampu berkomunikasi, Collaboration/mampu berkolaborasi atau bekerjasama, Critical Thinking/mampu berfikir kritis, dan Creative dan inovatif/mampu berkreasi dan berinovasi*). Pembelajaran geografi berbantuan quizizz sebagai media evaluasi dan mengkolaborasikan quizizz dengan penyampaian materi berupa media video, google meet dengan LMS google classroom merupakan salah satu pembelajaran yang akan menciptakan situasi pembelajaran yang menyenangkan, hal ini disebabkan pembelajaran dengan video berbantuan quizizz dapat meningkatkan jiwa kompetisi peserta didik dalam mendapatkan pengetahuan (transfer knowledge), berpikir kritis dalam memecahkan masalah (critical thinking), dan pemecahan masalah (problem solving). Dengan penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) secara sistematis dan cermat, maka pembelajaran geografi berbantuan quizizz sebagai media evaluasi dan mengkolaborasikan quizizz dengan penyampaian materi berupa media video, google meet dengan LMS google classroom maka peserta didik tidak sekadar menerima materi saja, tetapi juga mendapatkan PPK, literasi, dan kecakapan abad 21.

Guru seharusnya tidak hanya mengajar dengan mengacu pada buku teks yang ada saja, tetapi berani melakukan inovasi pembelajaran yang kontekstual sesuai dengan latar belakang peserta didik yang hidup pada era digitalisasi, dan situasi kondisi sekolahnya. Hal ini akan membuat pembelajaran lebih bermakna, dan melatih guru untuk mencoba menganalisis materi dan memotivasi guru untuk membuat video pembelajaran mandiri. Di akhir kegiatan belajar mengajar sebelum evaluasi beberapa kelompok perlu melakukan presentasi virtual tentang hasil diskusi kelompok yang mengacu pada permasalahan dalam LKPD, dan menyampaikan jawabannya sebagai hasil diskusi kelompok, hal ini termasuk ke dalam kemampuan berkomunikasi (*Communication*). Peserta didik diharapkan untuk menerapkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dalam belajar, tidak terbatas pada hafalan teori. Kemampuan belajar dengan cara ini akan membantu peserta didik menguasai materi secara lebih mendalam. Sekolah, terutama kepala sekolah dapat mendorong semua guru untuk ikut melaksanakan pembelajaran berbasis teknologi, yang menjadi sangat penting di tengah pandemi Covid-19. Dukungan positif sekolah, seperti menyediakan sarana dan prasarana yang memadai dan memberikan peluang guru dan siswa untuk belajar agar tidak tertinggal dengan perubahan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] W. A. F. Dewi, "Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar," *Edukatif J. Ilmu Pendidikan*, vol. 2, no. 1, pp. 55–61, 2020, doi: 10.31004/edukatif.v2i1.89.
- [2] M. L. Famukhit, "Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Daring Online Pada Program Studi Pendidikan Informatika Stkip PGRI Pacitan," *J. Penelit. Pendidik*, vol. 12, no. 1, 2020, [Online]. Available: <http://www.ejournal.stkippacitan.ac.id/index.php/jpp/article/view/314>.
- [3] Y. I. Aini, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu," *J. Kependidikan*, vol. 2, no. 25, pp. 1–6, 2019.
- [4] C. A. Citra and B. Rosy, "Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya," *J. Pendidik. Adm. Perkantoran*, vol. 8, pp. 261–272, 2020, [Online]. Available: <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/8242/4081>.
- [5] I. A. D. I. Nugroho, "Pembuatan soal Menggunakan Aplikasi Quizizz," *UST Jogja*, 2019.
- [6] MPOC, "No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析 Title," *Malaysian Palm Oil Counc.*, vol. 21, no. 1, pp. 1–9, 2020, [Online]. Available: <http://mpoc.org.my/malaysian-palm-oil-industry/>.
- [7] Firman and S. R. Rahman, "Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19 Firman1, Sari Rahayu Rahman1," *Indones. J. Educ. Sci.*, vol. 2, no. 2, pp. 81–89, 2020.
- [8] I. Farida, R. R. Sunarya, R. Aisyah, and I. Helsy, "Pembelajaran Kimia Sistem Daring di Masa Pandemi Covid-19 Bagi Generasi Z," *KTI UIN Sunan Gunung Djati*, pp. 1–11, 2020, [Online]. Available: <http://digilib.uinsgd.ac.id/30638/>.
- [9] N. N. Kharisma, M. V. Roesminingsih, and S. Suhanadji, "Gambaran kebutuhan pembelajaran daring pkbm budi utama surabaya pada masa pandemi covid-19," *J. Pendidik. Nonform.*, vol. 15, no. 1, pp. 38–44, 2020.