

Belajar Sosiologi itu Menyenangkan: Aplikasi Quizizz untuk Quiz Sosiologi

CLASS QUIZ GAMES WITH QUIZIZZ



Penyusun:
Grendi Hendrastomo
Nur Endah Januarti

Jurusan Pendidikan Sosiologi
Fakultas Ilmu Sosial
Universitas Negeri Yogyakarta

Kampus Karangmalang Depok Sleman
Telp: 0274-586168 psw 1439
Website: <http://psosio.fis.uny.ac.id>
Youtube Channel: Smart Sociology UNY

September 2019

Belajar Sosiologi itu Menyenangkan: Aplikasi *Quizizz* untuk *Quiz* Sosiologi

Teknologi memberikan merupakan solusi akan keinginan manusia untuk memperbaiki kualitas kehidupan. Dewasa ini peran teknologi begitu nyata dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu implikasi teknologi adalah kemunculan telepon pintar yang mengubah cara dan kebiasaan manusia. Kemunculan telepon pintar, jaringan internet cepat mendorong digitalisasi di segala aspek kehidupan, tak terkecuali di dunia pendidikan. Beragam aplikasi berkembang seiring dengan kebutuhan individu untuk mengatasi rasa ingin tahu. *Search Engine*, *Google Classroom*, *Edmodo* dan beragam aplikasi lainnya terus-menerus tumbuh dan menjawab keinginan manusia yang haus akan pengetahuan.

Perkembangan teknologi mendorong perubahan pada strategi dan metode yang diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas. Ruang-ruang kelas tidak lagi mampu membatasi keinginan peserta didik untuk mengeksplorasi apa yang ada di dunia. Fasilitas internet cepat, kemudahan akses via jejaring menjadi pembelajaran tidak lagi berkuat pada sumber pengetahuan fisik. Era dimana guru menjadi satu-satunya sumber belajar telah lama punah digantikan dengan pengetahuan yang bisa didapat dari mana saja. Guru berubah dari inisiator menjadi fasilitator yang perlu untuk terus mengembangkan strategi dan metode pembelajaran terutama dalam menyikapi tantangan jaman.

Karakteristik siswa hari ini dan dimasa mendatang akan didominasi oleh warganet, *digital native* yang mana peserta didik ini sudah sangat dekat dengan teknologi bahkan sebelum mereka dilahirkan. Kehidupan dan keseharian peserta didik ini tidak bisa dilepaskan dari perangkat komunikasi, gadget, *smartphone* yang seakan menjadi nyawa kedua mereka sekaligus sarana untuk aktualisasi diri. Pembelajaran di kelas perlu melihat kebiasaan siswa ini bukan sebagai sesuatu yang menyimpang, tetapi justru dilihat sebagai potensi yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan dan mengembangkan pengetahuan peserta didik.

Kebutuhan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan perlu digagas sejak awal dimana guru menempatkan peserta didik dan suasana pembelajaran tidak lagi sebagai proses pembelajaran yang menegangkan tetapi menjadi proses yang mengurai sekat-sekat batasan pengetahuan yang akhirnya akan mendorong peserta didik memahami materi dan menikmati pembelajaran yang disajikan. Pembelajaran yang menyenangkan salah satunya dapat dilakukan dengan bermain game. Model *gamification* dalam dunia pendidikan sudah lama digagas, sebagai salah satu metode yang mampu merangsang imajinasi dan partisipasi peserta didik untuk dapat mengembangkan nalar kritis, imajinasi dan pemahaman kognitif. Salah satu yang dapat dilakukan adalah dengan mengoptimalkan penggunaan gadger, baik komputer maupun telepon pintar untuk dapat digunakan secara maksimal dalam proses pembelajaran.

Saat ini banyak aplikasi tersedia yang dapat digunakan dalam tahapan pembelajaran. Salah satunya yang dikembangkan sebagai saran tes/kuis yang dapat dimanfaatkan untuk mengetahui perkembangan pemahaman peserta didik dalam menelaah materi pembelajaran. Dari beragam aplikasi online berbasis kuis yang tersedia seperti *Kahoot!*, *Plickers*, *Construct*, ada aplikasi yang mirip dengan *Kahoot!* tetapi memiliki kelebihan lain dan cara yang berbeda dalam mengakses yaitu aplikasi *Quizizz*.

Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis *game*, yang membawa aktivitas bersama ke ruang kelas dan menjadikan kuis di kelas menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan menggunakan *Quizizz*, peserta didik dapat melakukan latihan (menjawab kuis) melalui perangkat elektronik. Berbeda dari aplikasi lain yang sejenis, *Quizizz* dibekali avatar, tema, meme, dan musik, yang menarik. *Quizizz* juga memungkinkan siswa untuk saling bersaing sehingga dapat memotivasi belajar. Peserta didik dapat mengerjakan kuis secara bersamaan (*real time*) dan melihat peringkat mereka secara langsung. Guru dapat memantau proses dan mengunduh laporan ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja siswa (Zhao, 2019).

Quizizz dapat diakses melalui <https://Quizizz.com> atau dapat mengunduh aplikasi *Quizizz* melalui *google playstore* maupun *Appstore*. Guru dapat mengembangkan tes baik berbentuk teks maupun gambar. Aplikasi ini juga memiliki keunggulan dengan memberikan ruang yang cukup panjang

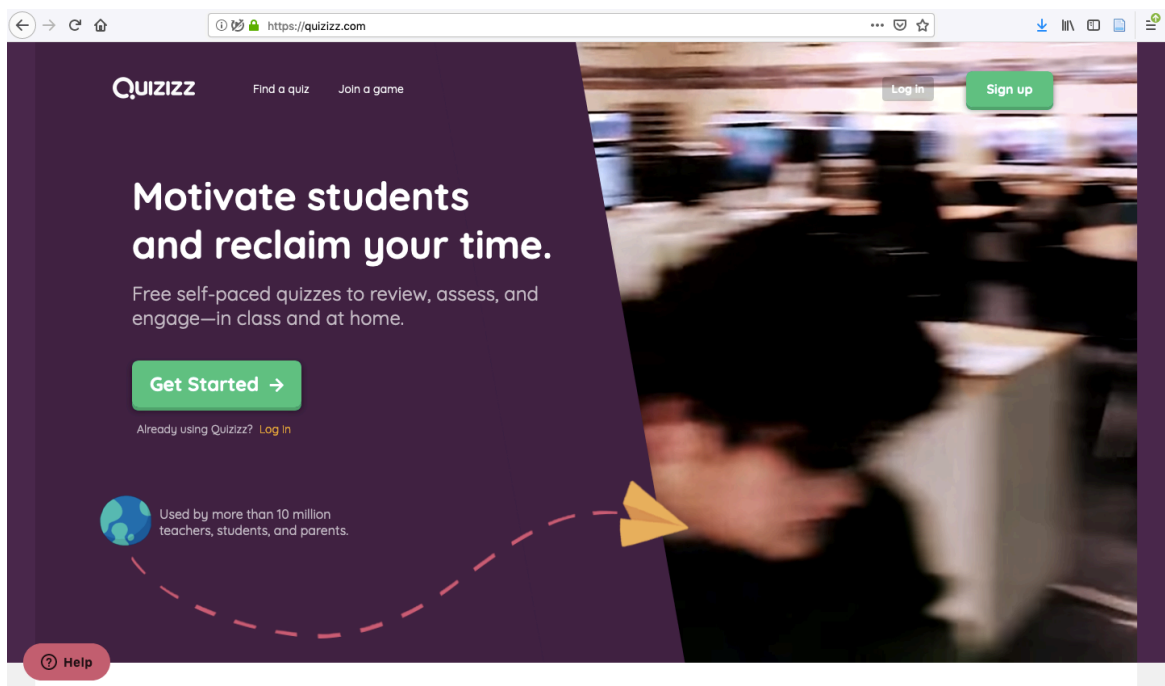
untuk menuliskan soal sehingga dapat mengakomodir soal-soal yang mengedepankan *High Order Thinking Skills*. Keunggulan lainnya yaitu soal akan ditayangkan langsung di layar perangkat elektronik yang digenggam peserta didik, sehingga lebih efektif.

Untuk mengembangkan dan mengenalkan *Quizizz* dalam pembelajaran, dikembangkan modul ini yang merupakan tutorial, langkah demi langkah untuk membuat hingga mengimplementasikan *Quizizz* dalam pembelajaran. Modul ini akan dilengkapi dengan gambar tampilan *Quizizz* (2019) sehingga memudahkan untuk mempelajari dan memulai membuat kuis online di aplikasi ini.

Berikut langkah-langkah menjalankan aplikasi *Quizizz*

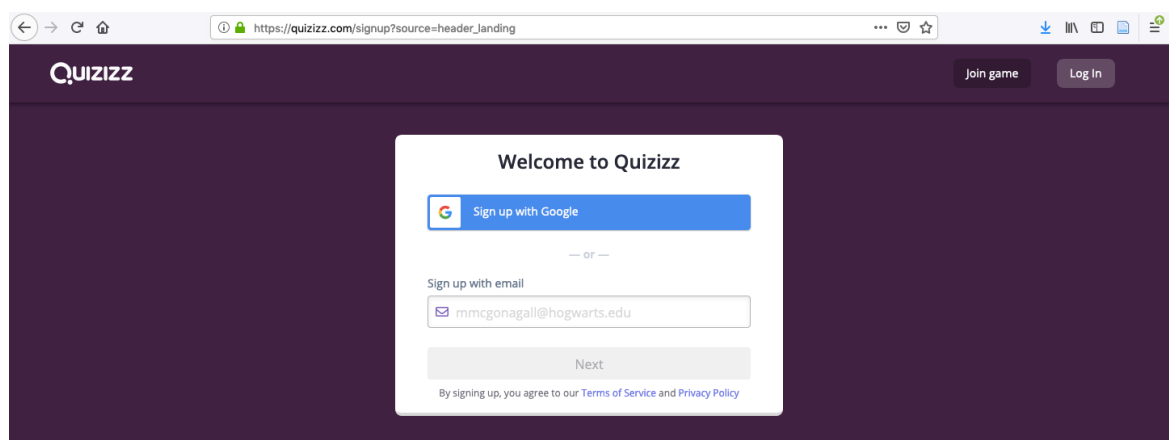
A. Membuat akun *Quizizz*

1. Buka website <https://Quizizz.com>



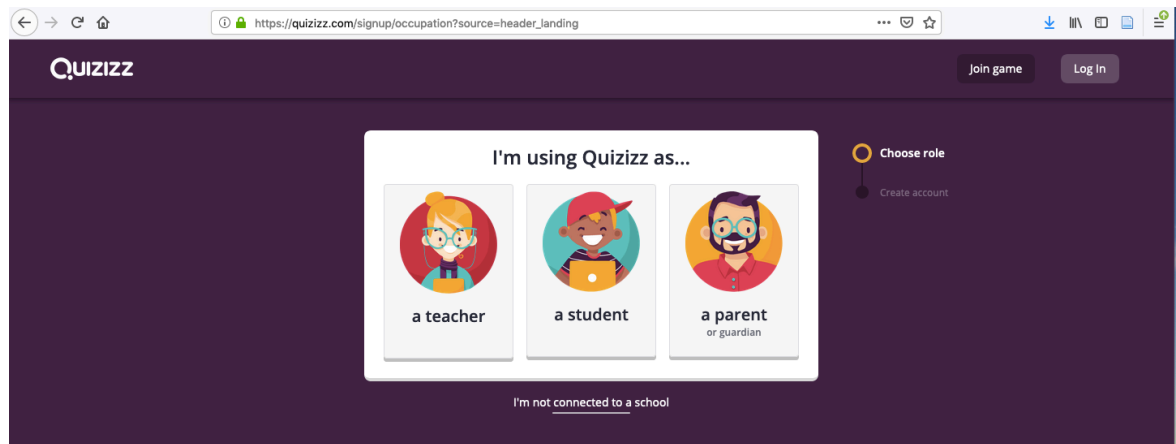
2. Buat akun (*sign up*)

Ada 2 (dua) pilihan cara untuk mendaftar, melalui akun google atau mendaftar melalui email lain.



Apabila menggunakan akun google, maka tinggal klik **sign up with google**, masukkan alamat email dan password dan *Quizizz* siap digunakan.

3. Pilih peran
Apabila anda sebagai guru, maka pilih peran **a teacher**



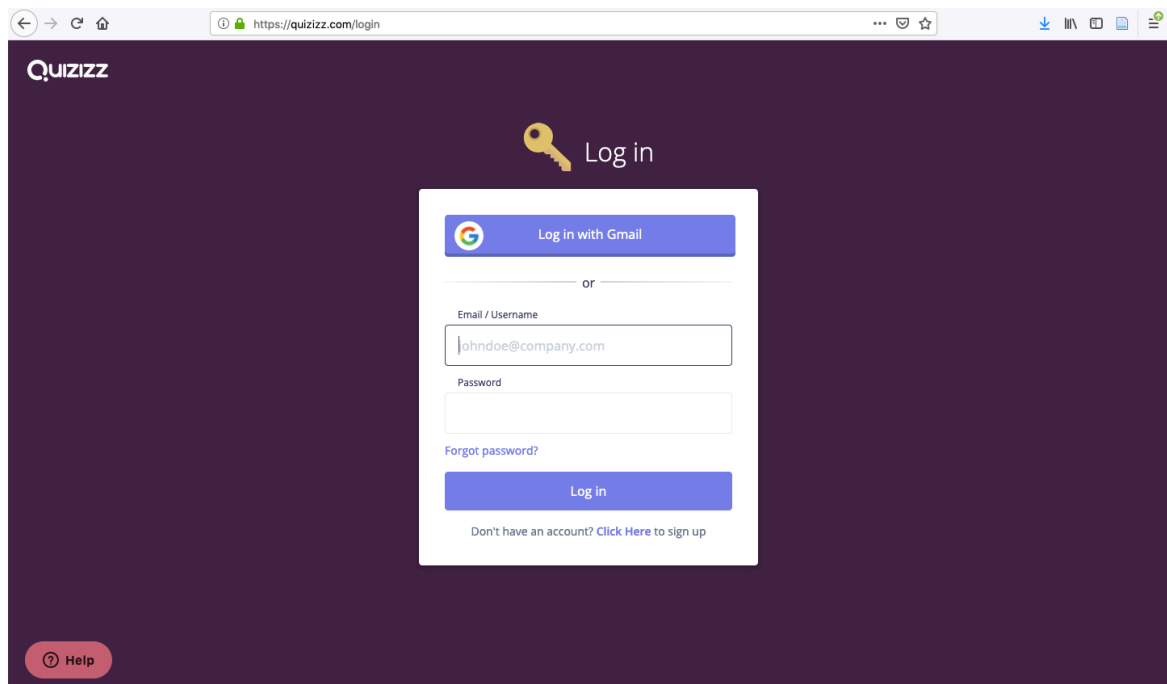
4. Lengkapi identitas anda

A screenshot of the 'Let's complete your account' form. The form is white with a dark purple border. It contains the following fields: 'Title' (a dropdown menu with '--' selected), 'First name' (text input with 'Minerva'), 'Last name' (text input with 'McGonagall'), and 'Password' (password input with '*****' and a strength indicator 'Weak'). An arrow points from the 'Title' dropdown to the text 'Pilih Mr/Mrs'. An arrow points from the 'First name' input to 'Tulis nama depan anda'. An arrow points from the 'Last name' input to 'Tulis nama belakang anda'. An arrow points from the 'Password' input to 'Ketikkan password anda'. At the bottom of the form is a 'Complete sign up' button.

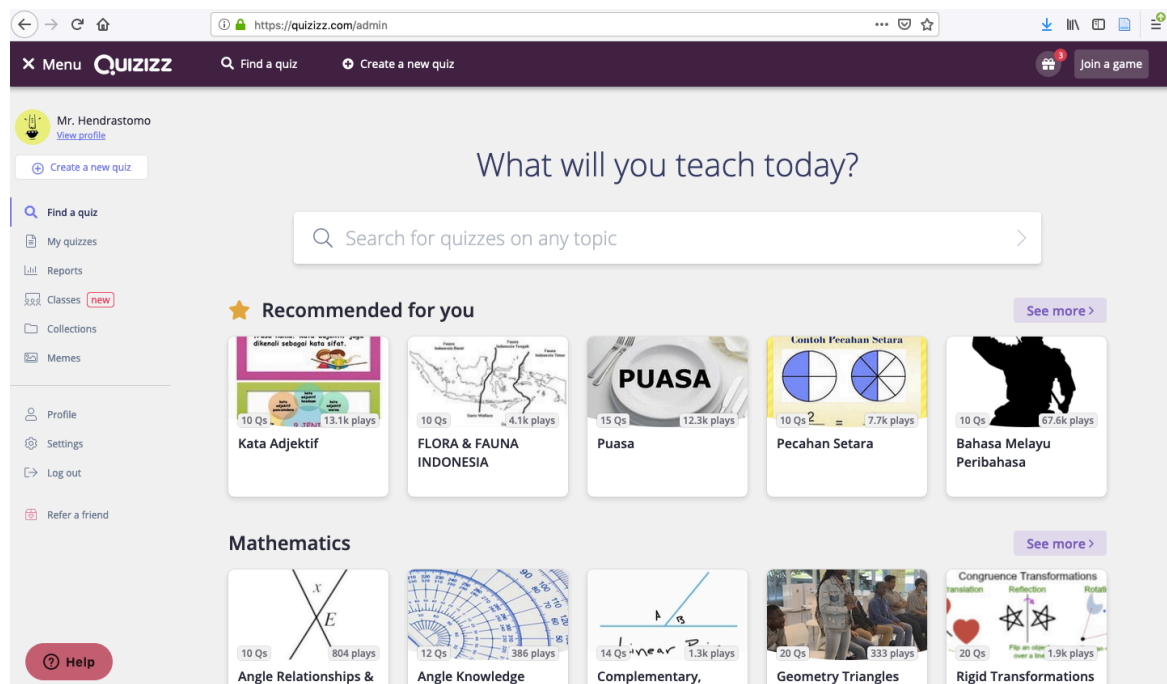
Apabila sudah lengkap silahkan klik **Complete sign up**, dan akun anda siap digunakan

B. Memulai akses Quizizz

1. Login dengan memasukkan *username* dan *password* yang telah dibuat



2. Anda akan memasuki halaman utama Quizizz



Apabila anda sudah berada di halaman utama, anda sudah siap untuk mulai menggunakan Quizizz

Berikut beberapa penjelasan terkait dengan menu yang ada di halaman utama