
Desain Pembelajaran IPS Berbasis Teknologi Informasi di Sekolah Dasar

Syarifuddin

Universitas Lambung Mangkurat
syarifuddin@ulm.ac.id

RR. Ani Anjarwati

SMPN 14 Banjarbaru
anianjarwati1405@gmail.com

St Aisyah

Universitas Terbuka Banjarmasin
staisyah@ut.ac.id

Herry Porda Nugroho Putro

Universitas Lambung Mangkurat
pordabanjar@ulm.ac.id

Yuli Triana

Universitas Terbuka Banjarmasin
yuli@ecampus.ut.ac.id

Abstract

This article aims to provide information and describe the design of IT-based social studies learning. Learning design is urgent to improve the development, creation and design of learning activities. In this era of the Industrial revolution, IT-based learning is very urgent to support the learning process. Teachers must be able to apply it to learn. This research uses a literature study method, data is collected by conducting searches and exploring journals through search engines and books and other supporting data. The results of several journals found indicate that the influence of IT is very large in the world of education so it is used as an IT-based learning medium. The media developed learning content including social studies learning.

Keyword: *Learning Design, Learning Media, IT Advances*

Pendahuluan

Indonesia, sistem pendidikan terbentuk pada tahun 1900-an melalui kebijakan politik pemerintah Belanda yang disebut Ethische Politiek, yaitu sistem pendidikan yang diasumsikan sebagai sistem barat modern, transformasi ilmu pengetahuan dan teknologi (Hamzah, 2018; Syarifuddin, et al 2022) Era industri 4.0 merupakan istilah dimana terdapat perpaduan antara teknologi, yang mengakibatkan dimensi fisik, biologis dan digital membentuk perpaduan yang sulit dibedakan. Digitalisasi informasi dan masifnya penggunaan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) dalam kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan. Era revolusi industri 4.0 memiliki tantangan dan peluang yang sangat besar bagi perkembangan pendidikan (Firda Wela & Reinita, 2021; Yusnaini & Slamet, 2019).

Pendidikan bukan hanya sekedar sistem pembelajaran yang hanya mentransformasikan ilmu pengetahuan dan teknologi, tetapi juga mencakup proses penciptaan ide, konsep, nilai, ide dan mimpi yang mengarahkan dan memberikan pemahaman tentang tujuan dari suatu sistem yang sedang dibentuk.. Penolakan

terhadap perubahan ini pasti akan ditinggalkan, salah satu bentuk perubahan yang paling nyata adalah globalisasi. Interaksi antar individu atau kelompok terjadi begitu cepat. Ansel & Arafat, (2021); Nasution, (2021) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa fase revolusi industri mengubah cara aktivitas manusia dilakukan dalam skala, ruang lingkup, kompleksitas, dan transformasi dari pengalaman hidup sebelumnya. Manusia memiliki ketidakpastian, oleh karena itu manusia perlu memiliki kemampuan untuk memprediksi masa depan yang selalu berubah dengan cepat. Setiawan (2018) juga mengatakan dalam penelitiannya bahwa dengan memanfaatkan kemajuan teknologi ini ke dalam proses pembelajaran siswa dapat belajar lebih mandiri dengan kata lain tidak selalu bergantung pada orang lain. Tren pembelajaran dan best practice juga harus disesuaikan dengan melaksanakan pembelajaran terpadu atau blended learning, yaitu mengintegrasikan penggunaan teknologi dalam pembelajaran yang cocok untuk siswa (Arisanty et al., 2018; Mustikawati, 2019) Dan (Andri & SP, 2017) Hal yang sama juga ditemukan dalam penelitian (Uno & Ma'ruf, 2016) yang hasilnya mengenai kebijakan manajemen pendidikan di Indonesia saat ini mendukung dunia pendidikan untuk memanfaatkan kemajuan teknologi digital dan komputerisasi. Hal ini dilakukan dengan menyesuaikan kurikulum dan kebijakan di bidang pendidikan, kesiapan sumber daya manusia dalam memanfaatkan TIK, mengoptimalkan kemampuan peserta didik, dan mengembangkan nilai karakter peserta didik serta dilengkapi dengan sarana dan prasarana yang memadai untuk melaksanakan proses pembelajaran berbasis digital. Mengingat pentingnya pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi pada abad ini dan beberapa temuan serta pendapat diatas membuat penulis tertarik untuk melakukan studi pustaka dan memberikan gambaran tentang desain pembelajaran khususnya mata pelajaran IPS berbasis teknologi informasi, sehingga dalam proses penyampaian pembelajarannya bisa tersampaikan dengan baik (maksimal) dengan memanfaatkan kemajuan teknologi berupa aplikasi Quizizz yang didalamnya ada banyak fitur yang bisa digunakan untuk menunjang proses penyampaian materi pembelajaran.

Metode

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian kualitatif dengan metode studi literatur. Penulis akan memberikan interpretasi dengan memberikan gambaran dan interpretasi dari pemahaman yang ditemukan oleh penulis. Data penelitian ini diperoleh dan dikumpulkan melalui studi kepustakaan, yang dilakukan dengan cara studi pustaka dan dari penelusuran penelitian di *Google Scholar*, *Scopus* dan mesin pencari lainnya. Instrumen yang digunakan yaitu 1. Judul yang relevan dengan kajian yang akan dilakukan, 2. Tujuan dari penelitian/buku sesuai dengan kajian yang akan dilakukan, 3. Melihat metode yang digunakan, dan 4. Hasil yang dihasilkan. Sumber-sumber yang telah ditemukan kemudian dicatat dan diolah untuk melihat apakah data tersebut relevan atau tidak untuk dilanjutkan dalam bentuk laporan penelitian.

Hasil

Desain Pembelajaran 4.0

Pendidikan 4.0 merupakan pendidikan yang dipengaruhi oleh revolusi industri 4.0, dengan ciri yang lebih dominan menggunakan teknologi dalam penerapan proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi memungkinkan proses pembelajaran berlangsung tidak dibatasi oleh ruang dan waktu, artinya pembelajaran tidak hanya dapat dilakukan di dalam kelas dan pada saat jam belajar tetapi kapan saja bisa. Pembelajaran di era revolusi industri ini berubah sangat cepat mulai dari cara siswa belajar, pola pikir dan cara bertindak.

Tabel 1. Hasil riset pembelajaran 4.0

Judul	Tujuan	Metode	Hasil
Pemanfaatan pembelajaran 4.0 berbantuan <i>google class</i> dan <i>google form</i> pada mata kuliah IPA dasar sosial budaya	Pengenalan teknologi	kualitatif	Dari 3 kelas berbeda dengan perlakuan menunjukkan yang sangat signifikan dalam pembelajarannya
Pemenuhan kebutuhan belajar pada tingkat menular melalui berorientasi HOTS desain pembelajaran mendukung Industri revolusi	Bertujuan untuk menjelaskan bagaimana memenuhi kebutuhan belajar pada tingkat penalaran melalui berorientasi HOTS desain pembelajaran	studi literatur	HOTS Hasil studi literatur dapat disimpulkan bahwa berorientasi HOTS melibatkan 3 aspek tingkat tinggi keterampilan berpikir yaitu: transfer pengetahuan, berpikir kritis dan kreatif, dan pemecahan masalah. Keterampilan dalam aspek <i>transfer of knowledge</i> sangat erat kaitannya dengan tiga domain, yaitu: domain kognitif, afektif, dan psikomotorik

Sumber: (Bestary, 2020; Savitri, 2019)

Kedua artikel di atas menjelaskan bahwa pentingnya penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran di era revolusi industri 4.0 sangat membantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Kreativitas tanpa batas dapat dilakukan dalam proses pembelajaran berbasis teknologi seperti yang digunakan dalam penelitian di atas dengan *google classroom* dan *google form*. Kemudian artikel kedua menjelaskan pentingnya kemampuan nalar di era revolusi industri 4.0 bahwa ada 3 aspek penting yaitu *transfer of knowledge, critical and creative thinking, dan problem solving*

Prinsip Penggunaan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi

Ada 3 karakteristik sistem yaitu memiliki tujuan tertentu, memiliki fungsi tertentu, dan didukung oleh beberapa komponen. Kedua artikel tersebut menjelaskan pentingnya teknologi informasi yang berdampak dalam segala bidang kehidupan termasuk dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Belajar tidak lagi sekedar menyampaikan informasi atau pengetahuan, tetapi mengkondisikan siswa untuk belajar. Pola pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi akan mengubah peran guru ke arah yang lebih baik.

Tabel 2. Hasil riset pembelajaran 4.0

Judul	Tujuan	Metode	Hasil
Sistem Pembelajaran Berbasis teknologi informasi dan komunikasi	Pengenalan akses teknologi digital dan maknanya	Kualitatif	Teknologi informasi dan komunikasi merupakan media yang murah dan mudah dalam menghilangkan keterbatasan ruang dan waktu yang selama ini membatasi dunia pendidikan. Pengembangan IT harus disikapi secara positif agar memiliki pengaruh yang positif juga.
Pemanfaatan Media Pembelajaran berbasis	Untuk memberikan referensi penggunaan	kualitatif	untuk menghadapi permasalahan terkait kekurangan dari penggunaan e-learning dalam artikel ini sudah disebutkan berbagai contoh solusi.

teknologi informasi	media pembelajaran	Berbagai media dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk melakukan pembelajaran secara daring atau e-learning contoh diantaranya adalah zoom, google meet dan lain sebagainya. Penggunaan media TIK ini sangat dibutuhkan dan harus dilakukan pada masa masa ini yaitu dengan melakukan proses pembelajaran jarak jauh
---------------------	--------------------	--

Sumber: (Kurniawan, Arafat, & Eddy, 2021)

Dampak Perkembangan Teknologi Informasi

Teknologi komunikasi adalah penerapan prinsip ilmu komunikasi untuk menghasilkan efektifitas dan efisiensi proses komunikasi. Era perkembangan komputerisasi terus berlanjut dan berkembang, begitu pesatnya dengan varian program yang menjadikan dunia dalam cengkraman teknologi.

Tabel 3. Hasil riset pembelajaran 4.0

Judul	Tujuan	Metode	Hasil
Sistem Pembelajaran Berbasis teknologi informasi dan komunikasi	Pengenalan akses teknologi digital dan maknanya	Kualitatif	Teknologi informasi dan komunikasi merupakan media yang mudah dan murah dalam menghilangkan keterbatasan ruang dan waktu yang selama ini membatasi dunia pendidikan. Pengembangan IT harus disikapi secara positif agar memiliki pengaruh yang positif juga.
Dampak perkembangan teknologi ditinjau dari aspek pendidikan, marketing dan organisasi	bertujuan untuk membuktikan apakah fenomena perubahan revolusi industri memberikan dampak terhadap kehidupan manusia.	Studi literatur	Hasil yang didapat bahwa dalam bidang pendidikan terdapat 41% dampak positif berupa kemajuan ilmu pengetahuan, mendapatkan informasi dengan cepat, proses belajar mengajar lebih mudah, dan 59% dampak negatif berupa luntarnya rasa kebersamaan, terjadinya perbedaan sosial, individualistik, menurunnya moral.

Sumber: (Sari, 2021; Setiawan, 2018)

Kedua hasil penelitian di atas memberikan gambaran bagaimana peran internet sebagai salah satu dampak perkembangan teknologi baru pada dasarnya tidak dapat menjadi alat ekspresi budaya itu sendiri. Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membawa dampak dan pengaruh terhadap budaya di masyarakat, baik berupa dampak positif maupun dampak negatif. Salah satu aspek kehidupan yang paling terpengaruh oleh perkembangan ini adalah aspek budaya masyarakat yang berangsur-angsur bergeser.

Fungsi dan Manfaat IT dalam Pembelajaran

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada saat ini mengalami perkembangan yang sangat signifikan, hampir mempengaruhi semua aktivitas dalam kehidupan. Di era modern ini, manusia cenderung menggunakan teknologi dalam aktivitas sehari-harinya untuk mencari informasi melalui internet. Internet yang berkembang pesat membuat setiap pengguna dapat mengakses berbagai informasi yang berguna untuk pengembangan diri. Berbagai hal bisa didapatkan melalui internet, termasuk materi pembelajaran. Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran yang meliputi alat peraga bagi guru dan sarana penyampaian pesan dari sumber belajar kepada penerima pesan pembelajaran (siswa) (Akwil, 2021; Putro, et al., 2021). Fenomena saat ini menuntut pendidik untuk lebih kreatif dalam melaksanakan proses pembelajaran (Saragih, 2020). Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran akan meningkatkan minat belajar siswa sehingga proses pembelajaran dan hasil belajar akan optimal.

Tabel 4. Hasil riset pembelajaran 4.0

Judul	Tujuan	Metode	Hasil
Fungsi aplikasi Khoot sebagai media Pembelajaran Bahasa Indonesia	Memberikan deskripsi tentang media pembelajaran yang bisa memenuhi tuntutan generasi digital	Kualitatif	Penggunaan aplikasi Kahoot akan lebih efektif pemanfaatannya, tentu diperlukan gawai dan laptop dengan fasilitas internet yang mumpuni dan berkecepatan tinggi serta layar proyektor untuk menampilkan hasil poin di akhir agar bisa dilihat secara bersama
Peran dan fungsi teknologi dalam peningkatan kualitas pembelajaran	Bertujuan untuk mengetahui peran dan fungsi teknologi dalam peningkatan kualitas pembelajaran	Tinjauan literatur	Manfaat, peran dan fungsi Teknologi Pendidikan adalah sebagai peralatan untuk mendukung konstruksi pengetahuan, informasi untuk menyelidiki pengetahuan yang mendukung pelajar, sebagai media sosial untuk mendukung pelajaran dengan berbicara, sebagai mitra intelektual untuk mendukung pelajar dan Teknologi pendidikan dapat meningkatkan mutu pendidikan/sekolah.serta dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses belajar mengajar. Teknologi pendidikan dapat mempermudah mencapai tujuan pendidikan

Sumber: (Andri & SP, 2017; Mustikawati, 2019)

Artikel di atas mengetahui bagaimana fungsi dan manfaat penggunaan TI dalam proses belajar mengajar. Penggunaan beberapa aplikasi dalam penerapan pembelajaran sangatlah penting terutama dalam hal kesesuaian materi yang akan disampaikan kepada siswa. Kahoot merupakan salah satu aplikasi yang direkomendasikan oleh para peneliti di atas dalam artikelnya karena aplikasi Kahoot menekankan pada gaya belajar yang melibatkan hubungan aktif antara partisipasi siswa dan persaingan teman sebaya untuk pembelajaran yang sedang atau telah dipelajari. Kemudian pada penelitian kedua, menjelaskan bahwa teknologi pendidikan adalah proses terintegrasi yang kompleks untuk menganalisis dan memecahkan masalah pembelajaran manusia/pendidikan, Teknologi Pendidikan lebih dari sekedar perangkat keras. Ini terdiri dari desain dan lingkungan yang melibatkan pelajar. Teknologi juga dapat terdiri dari teknik atau metode apa pun yang dapat dipercaya untuk melibatkan pembelajaran; strategi belajar kognitif dan keterampilan berpikir kritis. Teknologi pembelajaran dapat berada di lingkungan apapun yang melibatkan siswa dalam pembelajaran yang aktif, konstruktif, otentik, kooperatif, dan bertujuan. Manfaat, peran dan fungsi Teknologi Pendidikan adalah sebagai alat untuk mendukung konstruksi pengetahuan, informasi untuk menyelidiki pengetahuan yang mendukung siswa, sebagai media sosial untuk mendukung pembelajaran dengan berbicara, sebagai mitra intelektual untuk mendukung siswa dan Teknologi pendidikan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. pendidikan/sekolah. meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses belajar mengajar. Teknologi pendidikan dapat mempermudah pencapaian tujuan pendidikan.

Pembahasan

Hasil penelitian atau analisis data penelitian sebagaimana telah diuraikan sebelumnya akan digunakan sebagai dasar untuk melakukan penelitian atau analisis lebih lanjut terhadap pengembangan media pembelajaran. Membandingkan beberapa

artikel di atas tentang pentingnya penggunaan teknologi informasi mulai saat ini, berikut adalah desain yang dapat digunakan khususnya pada mata pelajaran IPS.

Mendesain Pembelajaran IPS berbasis IT

Tahap Analisis (Analyze)

Tahap analisis biasanya meliputi pelaksanaan analisis kebutuhan, identifikasi masalah dan perumusan tujuan. Pada tahap analisis, pengembang mengidentifikasi kesenjangan antara kondisi peserta didik saat ini seperti pengetahuan, keterampilan dan perilaku dengan hasil yang diinginkan. Selain itu, penting juga untuk mempertimbangkan karakteristik peserta didik. Tujuan, pengalaman dan bagaimana ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan analisis tujuan sesuai dengan kebutuhan yang dicapai. Tahap analisis merupakan suatu proses yang akan menentukan apa yang akan dipelajari siswa, maka untuk mengetahui atau menentukan apa yang harus dipelajari kita harus mengetahui beberapa kegiatan, diantaranya melakukan analisis kebutuhan, mengidentifikasi masalah, melakukan analisis tugas, oleh karena itu output yang akan dihasilkan adalah beberapa karakteristik peserta didik, identifikasi kesenjangan, identifikasi kebutuhan dan analisis rinci tugas berdasarkan Tahap analisis terdiri dari 2 tahap yaitu: 1) analisis kinerja (*performance analysis*) mengembangkan keterampilan menganalisis, pengetahuan dan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran, 2) analisis kebutuhan (*need analysis*), pada langkah ini pengembang menganalisis kebutuhan belajar dan permasalahan berupa materi yang relevan, *web* pembelajaran, media presentasi, pembelajaran, strategi pembelajaran, motivasi belajar dan kondisi belajar (Maskur, et al., 2020).

Design (Desain)

Tahap perancangan terdiri dari merumuskan tujuan umum yang dapat diukur, mengelompokkan peserta didik menjadi beberapa jenis, memilih kegiatan pembelajaran dan memilih media. Pada tahap desain, pengembang merencanakan tujuan pembelajaran, proses penilaian, kegiatan pembelajaran dan konten pembelajaran. Tujuan biasanya ditetapkan untuk tiga domain, yaitu pertimbangan kognitif (berpikir), psikomotor (gerakan) dan efektif (sikap) dalam proses ini termasuk kegiatan memilih media dan strategi pembelajaran yang akan digunakan dalam proses blended learning.

Pada tahap ini, yaitu merancang bahan ajar sedemikian rupa untuk merumuskan tujuan pembelajaran umum dan khusus, kemudian mengembangkan butir-butir tes atau soal untuk mengukur tingkat kemajuan siswa dan tingkat pencapaian tujuan yang mengembangkan strategi pembelajaran. Pengembangan blended learning juga dirancang dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain pesan agar dapat menarik perhatian siswa. Dalam proses ini, pengembang merekayasa model pembelajaran IPS berbasis website sedemikian rupa untuk merumuskan tujuan pembelajaran umum dan khusus. Selanjutnya mengembangkan butir-butir tes atau soal yang digunakan untuk mengukur tingkat kemajuan siswa dan tingkat pencapaian tujuan yang telah dirumuskan. Dan terakhir mengembangkan strategi pembelajaran. Pengembangan model pembelajaran IPS berbasis website juga dirancang dengan memperhatikan prinsip desain pesan agar dapat menarik perhatian siswa.

Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan meliputi penyiapan bahan untuk siswa dan guru sesuai dengan spesifikasi produk yang dikembangkan. Pada tahap pengembangan. Yaitu mengembangkan produk sesuai dengan materi dan tujuan yang akan disampaikan dalam pembelajaran, serta lingkungan belajar lainnya yang akan mendukung proses pembelajaran, semuanya harus dipersiapkan pada tahap ini. Pengembangan berupaya menyusun dan merekayasa media pembelajaran berdasarkan informasi yang telah diperoleh dari berbagai tahapan sebelumnya. Pengembang memodifikasi

media yang ada berupa layanan dari Google untuk media pembelajaran, media presentasi, pedoman operasional bagi siswa dan pendidik, serta menentukan media dan strategi siswa yang disesuaikan dengan karakteristik siswa dalam pembelajaran model pembelajaran IPS berbasis website.

Implementasi

Tahap implementasi meliputi penyampaian atau penggunaan produk pengembangan untuk diterapkan dalam proses pembelajaran yang telah dirancang sedemikian rupa pada tahap desain. Pada tahap ini sering dikaitkan dengan pelaksanaan program pembelajaran. Langkah ini memiliki arti menyampaikan materi pembelajaran dari guru kepada siswa. Selain itu, pada tahap implementasi, langkah pertama yang dilakukan adalah memvalidasi model pembelajaran. Model pembelajaran IPS berbasis website divalidasi terlebih dahulu oleh ahli yaitu ahli isi, ahli desain, dan ahli media pembelajaran. Setelah divalidasi dan dinyatakan layak sebagai media pembelajaran, maka akan dilakukan uji coba kelompok kecil individu dan uji coba lapangan yaitu siswa MTsN. Kota Gorontalo dalam uji lapangan ini selain menggunakan kuesioner sebagai pengumpul data, pihak pengembang juga mengadakan proses pembelajaran dengan menggunakan media yang telah dikembangkan.

Evaluasi (Evaluation)

Pada langkah ini pengembang mengklasifikasi data yang diperoleh dari angket berupa tanggapan siswa, serta mengenai kompetensi, pengetahuan dan keterampilan serta sikap yang harus dimiliki siswa pada diri siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Pada tahap evaluasi meliputi 2 bentuk evaluasi yaitu evaluasi formatif dan sumatif kemudian dilakukan revisi jika diperlukan. Evaluasi yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini adalah evaluasi formatif pada setiap tahap pengembangan, yang kemudian direvisi untuk mengetahui apakah produk pengembangan tersebut valid untuk diterapkan dalam pembelajaran. Pada tahap evaluasi perancang mengevaluasi pengembangan produk yang meliputi isi/materi, media pembelajaran yang dikembangkan dan evaluasi efektivitas dan keberhasilan media yang dikembangkan.

Contoh media pembelajaran IPS berbasis IT

Quizizz sebagai media pembelajaran. Aplikasi Quizizz memiliki kelebihan yaitu dapat dengan mudah digunakan selain sebagai media pembelajaran, juga sebagai bahan evaluasi pembelajaran, misalnya terdapat data dan perhitungan statistik kinerja siswa yang hasilnya dapat menggambarkan sejauh mana siswa memahami materi. , yang nantinya akan digunakan sebagai ukuran evaluasi pembelajaran secara komprehensif. Keseluruhan. Sehingga, memberikan warna baru pada evaluasi guru dan pola pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Terdapat berbagai fitur lain yang tersedia dalam aplikasi Quizizz, yang dapat digunakan sebagai sarana bagi guru untuk memberikan tugas atau pekerjaan rumah. Selain mengerjakan tugas, siswa dapat merasakan bahwa belajar tidak terlalu berat dalam memikirkan jawaban, karena aplikasi Quizizz memiliki tampilan yang lebih segar dan kaya akan hal-hal yang menyenangkan. Sebuah permainan tidak lepas dari unsur kreatif, inovatif, petualang, dan menyenangkan, yang pada gilirannya dapat menumbuhkan motivasi positif untuk keinginan belajar dari setiap siswa. Menggunakan Quizizz sangat mudah. Kuis interaktif ini memiliki hingga 4-5 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar. Anda juga dapat menambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai keinginan Anda. Ketika kuis sudah siap, kuis dapat dibagikan kepada siswa menggunakan kode 6 digit yang dihasilkan. Quizizz dapat dijadikan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa menghilangkan esensi pembelajaran yang sedang berlangsung. Bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi aktif siswa sejak awal.

cara membuat akun dan mengoperasikan aplikasi Quizizz Media pembelajaran aplikasi Quizizz sangat mudah dibuat yaitu dengan mempersiapkan materi terlebih dahulu berupa soal dan alternatif jawaban di dalam aplikasi Quizizz. Setelah selesai menyusun materi menjadi pertanyaan dengan semua konten lain yang akan disisipkan, selanjutnya buka dan masuk ke aplikasi Quizizz, melalui website yaitu www.Quizizz.com. Seperti yang tersedia di playstore atau halaman internet lainnya. Bagi pendatang baru, atau yang belum memiliki akun untuk dapat mengoperasikan aplikasi Quizizz, diharuskan untuk mendaftar terlebih dahulu, dan akan mendapatkan akun, guna memudahkan akses ke aplikasi Quizizz. Prosedurnya adalah, dengan mengklik teks pendaftaran yang tercantum, lalu melengkapi persyaratan biodata singkat dalam pendaftaran, untuk menunjukkan bahwa itu adalah Anda. Jika sudah terdaftar sebagai akun, maka akun tersebut dapat digunakan dengan bijak dalam mengakses aplikasi Quizizz yaitu dengan mengklik teks login pada aplikasi Quizizz, dengan menggunakan syarat akun yaitu email dan password yang digunakan saat mendaftar sebelumnya.

Ketika login ke web dan tentunya sudah terdaftar sebagai akun dari aplikasi Quizizz, kita akan dihadapkan pada tampilan di library, dimana terdapat kumpulan media kuis yang telah disajikan oleh pembuat kuis sebelumnya. Selain itu, kita dapat dengan bebas memilih kuis yang tersedia di aplikasi Quizizz, sesuai dengan kebutuhan guru dalam mengoperasikan aplikasi Quizizz. Dari namanya yang diawali dengan kata Kuis, tentunya ada berbagai macam variasi kuis yang disajikan. Namun, untuk meningkatkan kreativitas setiap pemilik akun, Quizizz memberikan kemudahan untuk dapat membuat kuis sendiri, yaitu kuis melalui kreasi Anda sendiri, dengan mengklik buat kuis saya. Berikut ini secara singkat menjelaskan prosedur dan pengoperasian aplikasi Quizizz; 1) buka web, ketik Quizizz, 2) jika Anda belum memiliki akun, klik daftar, 3) isi semua persyaratan untuk pendaftaran akun, 4) masuk ke Aplikasi Quizizz, klik login, 5) isi email dan password yang digunakan saat mendaftar akun, dan 6) tentukan model kuis, Anda bisa membuatnya sendiri dengan mengklik buat kuis saya. Demikian pula ragam media pembelajaran melalui aplikasi Quizizz dapat digunakan dan dioperasikan dengan baik, dengan memanfaatkan kemudahan teknologi pendidikan di tengah pandemi. Adapun pengoperasian aplikasi Quizizz, yaitu sebagai berikut:

1. Buka www.quizizz.com
2. Klik login
3. Kemudian klik kata teacher, as a teacher
4. Masukkan identitas anda berupa username, email, dan password
5. Jika sudah masuk, buat kuis, di lain kata-kata buat kuis
6. Muncul tampilan Ayo Buat Kuis
7. Masukkan nama kuis, misalnya: Agama Islam
8. Kemudian klik simpan
9. Muncul layar berikutnya, klik buat pertanyaan baru
10. Tulis pertanyaan di kolom kolom yang disediakan, "Tulis Pertanyaan Disini", lalu isikan pilihan jawaban (jika menggunakan pilihan ganda/multiple choice) pada kolom "Pilihan jawaban 1, pilihan jawaban 2, dan seterusnya"
11. Beri tanda centang, pada kolom jawaban yang benar
12. Kemudian atur durasi pengerjaan setiap soal
13. Klik simpan
14. Jika sudah selesai mengisi kuis, klik "Finish Quiz" 15. Kemudian akan muncul layar detail kuis (atur kelas apa kuis yang akan dituju to), lalu klik save details
15. Kemudian akan muncul layar berikutnya, pilih "Homework", jika ingin menggunakannya sebagai PR, dan pilih "Play Live", jika Anda ingin menggunakannya sekarang.
16. Masukkan deadline atau batas waktu kerja (atur tanggal dan waktu) kemudian klik "Proceed"

17. Kemudian akan muncul layar berikutnya yaitu kode yang digunakan untuk mengikuti kuis.
18. Kemudian buka link "<http://quizizz.com/admin/>"

Beberapa keunggulan yang tentunya dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran bagi siswa sekolah dasar yaitu 1) bagi guru/pendidik lebih mudah dalam mengajukan pertanyaan, 2) bila siswa menjawab soal atau kuis dengan benar, setelah itu akan muncul berapa poin yang didapat dalam satu soal, dan juga mendapat ranking atau peringkat dalam menjawab kuis, 3) jika siswa salah menjawab kuis maka akan muncul jawaban yang benar, untuk koreksi diri siswa, 4) setelah dinyatakan selesai kuis, pada sesi akhir atau penutup akan ditampilkan pertanyaan review untuk menguji kembali jawaban yang telah dipilih, dan 5) dalam mengerjakan kuis, setiap siswa mendapatkan soal kuis yang berbeda, karena sudah diacak secara otomatis, sehingga meminimalisir kecurangan.

Selain kelebihan, tentunya tidak dapat dipungkiri bahwa terdapat kekurangan atau kelemahan dari aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran, yaitu 1) jaringan atau internet yang terkadang bermasalah - Saat bekerja, siswa dapat membuka tab baru, yang berarti siswa dapat masuk dengan mudah dan menggunakan orang lain untuk menemukan jawaban, 2) dari segi waktu, siswa yang awalnya bisa mendapatkan nilai tertinggi, berpeluang diturunkan peringkatnya, karena manajemen waktu yang tidak tepat, dan 3) akan menjadi kendala atau masalah tambahan, jika siswa terlambat untuk bergabung.

Demikian uraian tentang kelebihan dan kekurangan aplikasi Quizizz yang digunakan sebagai media pembelajaran, sehingga memudahkan pembaca dalam memahami penggunaan aplikasi Quizizz. Karya-karya yang ada di dalam aplikasi Quizizz bisa dengan mudah didapatkan, karena di situs tersebut terdapat banyak postingan. Namun alangkah baiknya jika pendidik atau guru membuat soal-soal kreatif sendiri, karena dapat menyesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa, sesuai dengan tujuan dan pembelajaran yang telah dirancang. Ketika kita sudah menemukan kumpulan kuis yang sudah ditentukan atau dibutuhkan, kita bisa memanfaatkannya dengan membuatnya live, solo atau mengerjakan pekerjaan rumah di kelas online selama masa pandemi. Selain itu, kelengkapan aplikasi Quizizz sangat mendukung keberhasilan proses pembelajaran di berbagai jenjang dan mata pelajaran, termasuk siswa SMA. Pengembangan dan penggunaan suatu media pembelajaran sangat diperlukan untuk melengkapi hal-hal yang masih kurang lengkap pada saat membuat dan memanfaatkan aplikasi, karena berkaitan dengan kebutuhan siswa atau siswa. Pengembangan dan inovasi media pembelajaran membantu mawadahi pembelajaran, sehingga mampu membentuk karakteristik serta meningkatkan kompetensi dan motivasi dalam belajar. Secara garis besar pengembangan media pembelajaran perlu dilakukan, agar segera terwujud pendidikan yang kaya akan kemajuan dan kemajuan.

Simpulan

Pencapaian tujuan dan cita-cita pendidikan di Indonesia membutuhkan usaha berkali-kali, mengingat segala kekurangannya. Teknologi hadir dalam sarana nyaman dalam menjalani hidup, termasuk pendidikan. Selain transisi pandemi, pendidikan memiliki tantangan untuk dapat mengoptimalkan peran teknologi dalam berkontribusi terhadap keberhasilan pendidikan, baik aspek proses pembelajaran, pembelajaran dokumen, strategi pembelajaran, dan pembelajaran. Semua siswa selalu membutuhkan model atau strategi pembelajaran yang menyenangkan, seperti yang dilakukan siswa SD, tanpa memandang usia. Salah satu sarana untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan tanpa menghilangkan atau mengurangi pemahaman siswa terhadap materi dan memanfaatkan perkembangan teknologi adalah dengan aplikasi games.play atau game. Game atau game online yang

dapat digunakan sebagai alternatif dalam memberikan materi edukasi kepada siswa SD khususnya aplikasi Quizizz. Game edukasi ini menawarkan banyak manfaat yang pasti dirasakan pada media pembelajaran karena media ini menyenangkan dan dapat meningkatkan aktivitas otak dan manajemen waktu.

Referensi

- Andri, R. M., & SP, M. P. (2017). Peran dan Fungsi Teknologi Dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Research Sains*, 3(1).
- Ansel, M. F., & Arafat, S. (2021). Jurnal PGSD. *Jurnal PGSD*, 11(2), 128–134.
- Arisanty, D., Putro, H. P. N., Wahyu, W., Anis, M., Arifin, Z., & Syarifuddin, S. (2018). *Pengembangan Keprofesionalan Guru Melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di SMP Negeri 1 Alalak Kec. Alalak Kab. Barito Kuala*.
- Bestary, R. (2020). Pemenuhan Kebutuhan Pembelajaran Pada Level Menalar Melalui Desain Pembelajaran Berorientasi Hots Mendukung Revolusi Industri 4.0. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 106–119.
- Firda Wela, I., & Reinita. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Menggunakan Model Think Pair Share di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(2), 99–112.
- Hamzah, A. (2018). *Etos Kerja Guru Era 4.0 Industri*. Retrieved from https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=fHxWEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=pendidikan+era+industri+4.0&ots=GOBtDQIw-Y&sig=i253cN-19LIXwDAvFN5iywFPdMA&redir_esc=y#v=onepage&q=pendidikan era industri 4.0&f=false
- Kurniawan, M. E., Arafat, Y., & Eddy, S. (2021). Manajemen Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Sungai Lilin. Strategy. *STRATEGY: Jurnal Inovasi Strategi Dan Model Pembelajaran*, 1(1), 1–8.
- Maskur, R., Permatasari, D., & Rakhmawati, R. M. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Rhythm Reading Vocal Pada Materi Konsep Pecahan Kelas VII SMP. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 11(1), 78–87.
- Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 99–104.
- Nasution, H. (2021). *Dampak Perkembangan Teknologi Ditinjau dari Aspek Pendidikan, Marketing dan Organisasi*.
- Saragih, D. (2020). Stimulasi kemampuan menulis kata melalui media visual berupa gambar pada pelajaran bahasa Indonesia kelas II SD Negeri Kepahiang. *Jurnal PGSD*, 13(1), 1–8.
- Savitri, D. I. (2019). Penggunaan pembelajaran 4.0 berbantuan aplikasi google classroom dan google form dalam mata kuliah ilmu sosial budaya dasar. *Jurnal Borneo Sainstek*, 2(1), 20–25.
- Setiawan, D. (2018). Dampak perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terhadap budaya. *Jurnal Simbolika: Research and Learning in Communication Study*, 4(1), 62–72.
- Syarifuddin, S., Aisyah, S., & Triana, Y. (2022). Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tatap Muka Usai Belajar Online Akibat Pandemi Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 278–288.
- Uno, H. B., & Ma'rif, A. R. K. (2016). Pengembangan media pembelajaran IPS berbasis website untuk siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(3), 169–185.
- Yusnaini, Y., & Slamet, S. (2019). Era Revolusi Industri 4.0: Tantangan Dan peluang Dalam Upaya Meningkatkan Literasi Pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 12(01).