

IMPLEMENTASI QUIZIZZ PADA PEMBELAJARAN SBdP MATERI UNSUR DAN PRINSIP SENI RUPA KELAS V SD NEGERI 011 SAMARINDA KOTA

Muhlis¹, Nur Aliyah², Usfandi Haryaka³, Muh.Ramli Buhari⁴, Sukriadi⁵
^{1,2,3,4,5}PGSD FKIP Universitas Mulawarman

1muhlis@fkip.unmul.ac.id, 2aliyahnur24@gmail.com,
3usfandi.haryaka@fkip.unmul.ac.id, 4m.ramli@fkip.unmul.ac.id,
5sukriadi@fkip.unmul.ac.id

ABSTRACT

This study is driven by the usage of technology-based learning resources, such as Quizizz, that are beneficial to the field of education. More engaging and dynamic learning has been made possible with the Quizizz app, which also makes an intriguing assessment tool. This study aims to: (1) explain how SBdP learning was planned using Quizizz on the elements and principles of fine arts material; (2) explain how SBdP learning was implemented using Quizizz on the elements and principles of fine arts material; and (3) explain how SBdP learning was evaluated using Quizizz on the elements and principles of fine arts material. Descriptive study using a qualitative approach is the methodology used. Homeroom instructors and students from class V-A SDN 011 Samarinda City served as the study's subjects. The research included documentation, interviews, and observation as data collecting methods. Data gathering, data reduction, data presentation, and conclusion drawing were the methods of data analysis that were used. The following are the study's findings: (1) planning for arts and crafts learning using quizizz was carried out in class V-A by creating teaching modules, preparing teaching materials on quizizz media adjusted to learning resources, creating quiz questions on quizizz media and evaluation questions, preparing other learning support tools, (2) implementation of arts and crafts learning using quizizz was carried out one day in class, educators delivered teaching materials by displaying slides on quizizz, educators provided quiz codes to students to join the game, (3) evaluation of arts and crafts learning, educators provided formative assessments in the form of observations/observations of students' understanding, skills and attitudes during the implementation of learning using quizizz, then educators gave a written test consisting of 10 questions consisting of 5 multiple choice questions and 5 essay questions.

Keywords: Implementation, Quizizz, Arts & Crafts Learning

ABSTRAK

Penelitian ini didorong oleh penggunaan sumber daya pembelajaran berbasis teknologi, seperti Quizizz, yang bermanfaat bagi bidang pendidikan. Pembelajaran yang lebih menarik dan dinamis telah dimungkinkan dengan adanya aplikasi Quizizz, yang juga dapat menjadi alat penilaian yang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menjelaskan bagaimana perencanaan pembelajaran SBdP menggunakan Quizizz pada materi unsur dan prinsip seni rupa; (2) menjelaskan bagaimana pelaksanaan pembelajaran SBdP menggunakan Quizizz pada materi unsur dan prinsip seni rupa; dan (3) menjelaskan bagaimana evaluasi pembelajaran SBdP menggunakan Quizizz pada materi unsur dan prinsip seni rupa. Penelitian

deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif adalah metodologi yang digunakan. Wali kelas dan siswa kelas V-A SDN 011 Kota Samarinda menjadi subjek penelitian. Penelitian ini menggunakan dokumentasi, wawancara, dan observasi sebagai metode pengumpulan data. Pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan adalah metode analisis data yang digunakan. Berikut ini adalah hasil temuan penelitian: (1) perencanaan pembelajaran SBdP menggunakan *quizizz* dilaksanakan di kelas V-A dengan membuat modul ajar, menyiapkan materi ajar pada media *quizizz* disesuaikan dengan sumber belajar, membuat soal kuis pada media *quizizz* dan soal evaluasi, mempersiapkan alat-alat penunjang pembelajaran lainnya, (2) pelaksanaan pembelajaran SBdP menggunakan *quizizz* dilakukan sehari di dalam kelas, pendidik menyampaikan materi ajar dengan menampilkan slide pada *quizizz*, pendidik memberikan kode kuis kepada peserta didik untuk bergabung kedalam *game*, (3) evaluasi pada pembelajaran SBdP, pendidik memberikan penilaian formatif dengan bentuk pengamatan/observasi pemahaman, keterampilan dan sikap peserta didik saat pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan *quizizz*, kemudian pendidik memberikan tes tertulis berjumlah 10 soal yang terdiri dari 5 soal pilihan ganda dan 5 soal esai.

Kata Kunci: Implementasi, *Quizizz*, Pembelajaran SBdP

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan kebutuhan yang esensial bagi kehidupan manusia. Pendidikan selalu mengalami perubahan, perkembangan dan perbaikan yang sesuai di bidang apapun. Jihan dkk (2023) menyatakan bahwa perubahan serta perbaikan tersebut bertujuan untuk menjadikan kualitas pendidikan Indonesia lebih baik. Kurikulum menjadi salah satu komponen terpenting dalam penyelenggaraan pendidikan (Martin & Simanjorang, 2022). Pengembangan kurikulum pendidikan di Indonesia saat ini telah sampai pada pengembangan kurikulum merdeka (Cholilah dkk., 2023).

Salah satu dasar dikembangkannya kurikulum merdeka yaitu penggunaan teknologi dan kebutuhan kompetensi di era digitalisasi saat ini (Marisa, 2021). Konsep dari pendidikan kurikulum merdeka yaitu mengintegrasikan kecakapan pengetahuan, keterampilan, sikap, kemampuan literasi serta penguasaan teknologi yang dapat dijadikan sebagai solusi dalam menjawab tantangan pendidikan di era digitalisasi (Ariga, 2023). Maka dapat disimpulkan dengan adanya teknologi di dunia pendidikan memberi keleluasaan kepada pendidik untuk dapat menciptakan pembelajaran yang mendidik dan menyenangkan dengan

memilih berbagai perangkat ajar yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar serta minat peserta didik.

Daryanti dkk (2019) penggunaan teknologi menawarkan pembaharuan, salah satunya dalam pembuatan media pembelajaran. Pentingnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang telah maju dan berkembang dapat mempermudah proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien. Media belajar, seperti yang didefinisikan oleh Hasan dkk. (2021), yakni sesuatu yang berfungsi sebagai penghubung antara pemberi informasi dan penerima informasi dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi siswa agar dapat terlibat secara penuh dan bermakna dalam proses pembelajaran. Menurut pandangan para profesional, penggunaan media pembelajaran memiliki banyak manfaat yang dapat meningkatkan proses belajar mengajar, termasuk meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa terhadap apa yang mereka pelajari.

Media pembelajaran dipandang sangat penting dalam proses pendidikan, terutama dalam pendidikan seni budaya dan kerajinan, yang juga sangat bergantung pada

penggunaan media (Daryanti et al., 2019). Melalui pendekatan “belajar dengan seni”, pembelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP) menawarkan pengalaman artistik kepada siswa dalam bentuk ekspresi atau kegiatan kreatif dan apresiatif yang unik, bermakna, dan bermanfaat bagi kebutuhan perkembangan mereka (Saputro & Wijayanti, 2021).

Dalam penelitian ini akan terfokus di pembelajaran SBdP pada aspek seni rupa. Seni rupa merupakan salah satu cabang seni yang diciptakan menggunakan elemen atau unsur rupa dan dapat diapresiasi melalui indera penglihatan (Mayar, 2022). Media pembelajaran seperti gambar, video atau bahkan praktikum dapat membantu dalam menyampaikan informasi dan memungkinkan peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Namun, permasalahan yang sering dialami pendidik dalam pembelajaran seni rupa sendiri, diantaranya adalah tidak semua pendidik memiliki keahlian khusus di bidang seni rupa sehingga materi yang diajarkan kurang maksimal, terdapat kendala dalam penggunaan teknologi dalam pembelajaran, serta keterbatasan

fasilitas dan media ajar sebagai pendukung yang memadai untuk pembelajaran seni rupa (Lindawati dkk., 2022).

Media pembelajaran interaktif menjadi solusi yang sangat potensial untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada era digital saat ini. Keunggulan utama penggunaan media pembelajaran interaktif salah satunya ialah kemampuan menyajikan informasi dalam berbagai bentuk visual dan multimedia (Utomo, 2023). Media kuis yang berbentuk aplikasi game merupakan salah satu contoh materi pembelajaran yang dapat digunakan dalam bidang pendidikan dengan memanfaatkan teknologi. Menurut Hafidzah dkk. (2023), Quizizz adalah aplikasi game edukasi yang bersifat naratif dan mudah beradaptasi yang berfungsi sebagai alat bantu pengajaran sekaligus alat penilaian yang menarik dan menyenangkan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap suatu topik.

Menurut temuan pengamatan dan wawancara pra penelitian bersama wali kelas V-A SD Negeri 011 Samarinda Kota, diperoleh keterangan bahwa tingkat motivasi peserta didik sangat dipengaruhi oleh

adanya media ajar yang dimana pada kelas tersebut masih sering menggunakan metode ceramah, sehingga proses pembelajaran hanya memakai media konvensional. Namun, fasilitas pendukung pembelajaran di sekolah tersebut sudah cukup memadai seperti adanya LCD, proyektor, dan jaringan internet serta penggunaan gawai yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

Menurut uraian tersebut, maka penulis tertarik untuk mengetahui lebih dalam terkait bagaimana pengaplikasian media pembelajaran *quizizz* pada mata pelajaran Seni Rupa. Dengan demikian, peneliti mengajukan sebuah penelitian dengan judul “Implementasi *quizizz* pada Pembelajaran Seni Rupa Materi Unsur dan Prinsip Seni Rupa Kelas V SD Negeri 011 Samarinda Kota”.

B. Metode Penelitian

Metodologi penelitian yang dipakai studi ini yakni kualitatif. Menurut (Sugiyono, 2022), metode kualitatif ialah pendekatan berlandaskan pada filsafat interpretif atau postpositivisme dan digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah. Peneliti adalah

instrumen utama dalam penelitian ini, dan teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan dari dokumentasi, wawancara, dan observasi). Data yang dikumpulkan biasanya bersifat kualitatif, analisis data bersifat kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif digunakan untuk mengkonstruksi fenomena, memahami makna, dan menghasilkan hipotesis. Penelitian deskriptif merupakan metodologi yang digunakan, dengan tujuan untuk mengumpulkan data yang komprehensif mengenai penggunaan Kuis dalam pembelajaran SBdP di sekolah dasar. Gejala, peristiwa, atau hal yang diteliti digambarkan melalui penelitian deskriptif. Menurut Bado (2021: 53), penelitian deskriptif kualitatif adalah jenis penelitian di mana informasi dikumpulkan dengan menggunakan kata-kata dan gambar daripada data numerik.

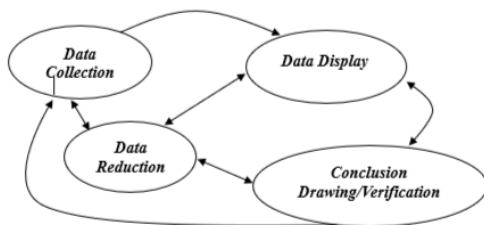
Guru dan siswa di kelas V-A SDN 011 Samarinda Kota yang berjumlah 24 siswa - 12 laki-laki dan 12 perempuan - menjadi fokus dalam penelitian ini. Pengamatan dan wawancara menunjukkan bahwa kelas tersebut telah menggunakan aplikasi Quizizz sebagai alat pembelajaran di kelas-kelas

sebelumnya, yang mengarah pada pemilihan topik penelitian ini.

Teknik pengumpulan data meliputi rangkaian proses pemilihan sampel atau partisipan dan metode pengumpulan data. Bado (2021:352) menjelaskan, observasi yakni teknik pengumpulan dan pencatatan sistematis dari fenomena yang diselidiki. Peneliti menggunakan teknik observasi untuk mengetahui secara langsung apa yang terjadi di sekolah terkait dengan implementasi *quizizz* di kelas V SD Negeri 011 Samarinda Kota. Bado (2021:352) menyatakan bahwa wawancara merupakan suatu percakapan dengan adanya maksud dan tujuan tertentu, percakapan dilakukan dengan tanya jawab oleh kedua pihak yaitu peneliti dengan objek yang diteliti. Dalam studi ini, wawancara semiterstruktur yang dipakai, dimana peneliti menyediakan kerangka pertanyaan dan ketika responden menjawab, mereka dapat memberikan pendapat serta ide-idenya. Dokumentasi, menurut Bado (2021: 353), adalah catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen yang umum dapat berupa karya tulis, foto, atau kreasi monumental seseorang. Informasi dari berbagai sumber tekstual atau dokumen yang dapat diakses oleh

responden, topik, atau lokasi dikumpulkan dengan menggunakan dokumentasi ini.

Menurut Miles dan Huberman dalam Sugiyono (2022), analisis data untuk penelitian kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas atau datanya sudah jenuh. Menurut Miles dan Huberman, langkah yang dilakukan dalam analisa ini yakni:



Gambar 3. 1 Komponen dalam Analisis Data
Sumber: Sugiyono (2022)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan (Huruf 12 dan Ditebalkan)

Penelitian ini berlangsung di SD Negeri 011 Samarinda Kota pada tanggal 25 September 2024. Tujuan studi ini untuk mengetahui bagaimana perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi *quizizz* dalam pembelajaran SBdP materi unsur dan prinsip seni rupa di kelas V SD Negeri 011 Samarinda Kota. Adapun responden terdiri dari wali kelas dan peserta didik kelas V A. Data dan temuan peneliti diperoleh dengan menggunakan teknik triangulasi yaitu gabungan

antara teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Perencanaan pembelajaran dimulai dari membuat modul ajar yang telah disusun seminggu sebelum memasuki materi ajar. Modul pembelajaran berisi informasi umum yaitu identitas diri meliputi nama penyusun, institusi, mata pelajaran, tahun penyusunan, jenjang sekolah, fase/kelas topik, unit, dan alokasi waktu, komponen awal, profil pelajar pancasila, jumlah peserta didik, model dan metode pembelajaran, sarana prasarana, komponen inti mengenai capaian dan tujuan kegiatan pembelajaran, alur tujuan pembelajaran, materi pokok, pemahaman bermakna, pertanyaan pemantik, kegiatan pembelajaran meliputi kegiatan pendahuluan, inti, penutup serta tanda tangan penyusun atau wali kelas V-A SD Negeri 011 Samarinda Kota. Selanjutnya pendidik menyiapkan materi melalui aplikasi *quizizz*, kemudian pendidik menyiapkan bahan bacaan untuk peserta didik, menyiapkan soal kuis terkait materi yang akan diajarkan, soal evaluasi, serta alat-alat penunjang dalam penggunaan *quizizz* seperti laptop dan proyektor.

Pelaksanaan belajar yakni proses yang diatur dengan langkah tertentu agar pelaksanaan sesuai dengan hasil yang diharapkan. Pelaksanaan diawali dengan pendidik yang menyampaikan materi ajar melalui media *quizizz*, kemudian mengajak peserta didik untuk berpartisipasi aktif menanyakan terkait materi yang telah disampaikan. Selanjutnya, pendidik memberikan soal kuis kepada peserta didik untuk melihat pemahaman mereka selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Peserta didik diminta untuk membuka platform *quizizz* di google pada gawai mereka masing-masing, dimana terlihat mereka sangat antusias untuk mengerjakan soal, terlebih lagi pendidik memperlihatkan papan peringkat pada proyektor sehingga peserta didik semakin tertarik untuk menjawab kuis dengan jawaban tepat serta durasi waktu yang cepat. Hal ini sejalan dengan pendapat Astari (2023) menyatakan, penggunaan *quizizz* sebagai media belajar menarik perhatian siswa agar lebih termotivasi dalam proses belajar dengan fitur yang menarik.

Pada tahapan terakhir, yakni evaluasi pembelajaran. Evaluasi pembelajaran sebagai proses

sistematis dalam penentuan tujuan belajar telah tercapai sejauh mana. Evaluasi bertujuan untuk menilai efektivitas pengajaran, baik dari segi metode maupun hasil belajar siswa, serta digunakan sebagai dasar untuk perbaikan proses pembelajaran. Tahap evaluasi pembelajaran, pendidik kembali memberikan soal kepada peserta didik dalam bentuk selembaran kertas, dimana terdapat 5 soal pilihan ganda dan juga 5 soal esai dengan soal yang berbeda dari soal pada *quizizz* sebelumnya. Terdapat 14 peserta didik yang mendapatkan nilai diatas 70, sementara 7 lainnya mendapatkan nilai dibawah 70. Ditemukan beberapa kendala dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan *quizizz*, antara lain yaitu (1) terdapat pemahaman yang kurang terhadap penggunaan *quizizz* dimana pada beberapa waktu yang tidak bersamaan, peserta didik disuguhkan fitur-fitur berupa meme dan serangan-serangan dalam bermain, sehingga beberapa peserta didik menanyakan solusi melewatkannya kepada pendidik, (2) terdapat peserta didik yang terlambat dalam memahami soal, sehingga ada beberapa soal yang terlewat dikarenakan setiap soal telah diatur

waktu pengerjaannya, (3) terdapat beberapa peserta didik yang memiliki kendala jaringan, sehingga menghabiskan waktu karena terjeda dan tidak bisa melanjutkan soal berikutnya sampai jaringan kembali stabil.

E. Kesimpulan

Dari pembahasan yang telah dipaparkan, maka disimpulkan implementasi *quizizz* pada pembelajaran SBdP materi unsur dan prinsip Seni Rupa kelas V-A SD Negeri 011 Samarinda Kota yakni:

1. Perencanaan pembelajaran SBdP menggunakan *quizizz* materi unsur dan prinsip seni rupa, dimulai dari rencana pendidik dalam menyusun modul ajar yang perlu dipersiapkan terlebih dahulu yang sesuai dengan kurikulum merdeka dan sesuai alur tujuan pembelajaran serta capaian pembelajaran yang akan diajarkan kepada peserta didik. Setelah itu, pendidik melakukan persiapan berupa materi pembelajaran yang dirancang dalam media *quizizz* dengan menyesuaikan

materi yang akan diajarkan serta bahan bacaan untuk peserta didik terkait materi unsur dan prinsip seni rupa. Kemudian langkah selanjutnya, pendidik menyiapkan latihan soal berbentuk *game* di media *quizizz* dan alat-alat penunjang dalam menggunakan *quizizz* antara lain, laptop dan proyektor. Kemudian dilanjutkan dengan memberikan instruksi penggunaan media *quizizz* serta memastikan peserta didik memiliki akses dalam menggunakannya.

2. Pelaksanaan pembelajaran SBdP menggunakan *quizizz* materi unsur dan prinsip seni rupa, dimana pada inti pembelajaran pendidik mempresentasikan materi terlebih dahulu menggunakan aplikasi *quizizz*, peserta didik fokus memperhatikan layar proyektor dan mendengarkan penjelasan dari pendidik. Setelah itu, terkait materi yang telah dijelaskan peserta didik diberi kesempatan bertanya. Kemudian, pendidik menjelaskan bagaimana cara pemakaian *quizizz*. Lalu

pendidik akan memperlihatkan kode kuis/game untuk bergabung kepenugasan, dimana akan dimulai sesuai jadwal yang pendidik tentukan. Kemudian, pendidik memberi soal latihan berupa kuis menggunakan *quizizz* di dalam kelas. Sebelum mempersilahkan peserta didik memulai mengerjakan, pendidik memberitahukan bagaimana teknis atau cara pengerjaannya dan memastikan bahwa jaringan yang digunakan peserta didik (wifi maupun data seluler) agar tetap stabil.

3. Evaluasi pembelajaran SBdP menggunakan *quizizz* materi unsur dan prinsip seni rupa mampu membangkitkan semangat peserta didik untuk mengerjakan soal dimana tampilan yang disuguhkan seperti halnya bermain game dengan hasil skor yang diperoleh oleh peserta didik menunjukkan nilai rata-rata 74% dengan jumlah soal 15, kemudian pendidik kembali memberikan soal kepada peserta didik dalam bentuk selebaran kertas berupa 5 soal pilihan ganda dan

juga 5 soal esai dengan soal yang berbeda dari soal pada *quizizz* sebelumnya. Hasil penilaian yang didapatkan yakni 14 peserta didik mendapatkan nilai diatas 70, sementara 7 lainnya mendapatkan nilai dibawah 70.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariga, S. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka Pasca Pandemi* Muhammad Rasyid, (2019), *Inovasi Kurikulum Di Madrasah Aliyah*, Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan Vol. 13, No. 1, 2019 P-Issn: 1907-4174; E-Issn: 2621-0681 Mustofa Covid-19. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 662–670.
- Bado, B. (2021). *Model Pendekatan Kualitatif: Telaah Dalam Metode Penelitian Ilmiah*. In *Pengantar Metode Kualitatif*.
- Cholilah, M., Tatuwo, A. G. P., Komariah, & Rosdiana, S. P. (2023). *Pengembangan Kurikulum Merdeka Dalam Satuan Pendidikan Serta Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Abad 21*. *Sanskara Pendidikan dan Pengajaran*, 1(02), 56–67.
- Daryanti, D., Desyandri, D., & Fitria, Y. (2019). *Peran Media dalam Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Di Sekolah Dasar*.

- Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 1(3), 215–221.
- Hafidzah, N., Adnan, & Petiwi, E. A. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Discovery Learning Terintegrasi Media Pembelajaran Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Sel Kelas XI Di SMA Negeri 9 Makassar. 5(2), 157–161.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In Tahta Media Group.
- Jihan, I., Asbari, M., & Nurhafifah, S. (2023). Quo Vadis Pendidikan Indonesia: Kurikulum Berubah, Pendidikan Membaik? Journal of Information Systems and ..., 02(05), 17–23
- Lindawati, L., Syakir, S., Ponimin, P., & Sugiarto, E. (2022). Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana Tantangan dalam Meningkatkan Sumber Daya Manusia Pendidik Seni Rupa di Era Digital. Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS), 6(1), 460–464.
- Marisa, M. (2021). Inovasi Kurikulum “Merdeka Belajar” di Era Society 5.0. Santhet: (Jurnal sejarah, Pendidikan dan Humaniora), 5(1), 72.
- Martin, R., & Simanjorang, M. (2022). Pentingnya Peranan Kurikulum yang Sesuai dalam Pendidikan di Indonesia. Mahesa, 1, 125–134.
- Mayar, F. (2022). Seni Rupa untuk Anak Usia Dini. Deepublish.
- Saputro, A., & Wijayanti, O. (2021). TANTANGAN GURU ABAD 21 DALAM MENGAJARKAN MUATAN SBdP DI SEKOLAH DASAR. Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran, 1(3), 51–59.
- Utomo, F. T. S. (2023). INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN ERA DIGITAL DI SEKOLAH DASAR. INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN ERA DIGITAL DI SEKOLAH DASAR, 4(1), 88–100.