

Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti

Arif Agus Mujahidin¹, Unik Hanifah Salsabila², Aisyah Luthfi Hasanah³,
Meti Andani⁴, Windy Aprillia⁵

^{1,2,3,4,5} Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam,
Universitas Ahmad Dahlan

Email: arif1900331031@webmail.uad.ac.id¹, unik.salsabila@pai.uad.ac.id²,
aisyah1911331021@webmail.uad.ac.id³, meti1911331036@webmail.uad.ac.id⁴
, windy1911331013@webmail.uad.ac.id⁵

Abstrak

Dalam dunia pendidikan, pemanfaatan berbagai media penunjang pembelajaran tidak dapat dihindarkan lagi. Terutama dalam menghadapi permasalahan sistem pembelajaran di masa pandemi yang belum usai ini. Berubahnya sistem pendidikan yang semula berlangsung secara tatap muka dan kini harus berubah menggunakan sistem daring, mengharuskan para tenaga pendidik mencari cara untuk membuat pembelajaran agar menjadi lebih asyik dan tidak membosankan. Salah satunya dengan pemanfaatan berbagai media pembelajaran. Seperti halnya yang terjadi pada salah satu Sekolah Dasar di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. Tulisan yang menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara dengan dibantu melalui studi pustaka ini menghasilkan tulisan mengenai berbagai pemanfaatan media pembelajaran daring yang digunakan, seperti dalam pemanfaatan aplikasi Wordwall, Quizizz, Sway, maupun WhatsApp. Meskipun dalam pemanfaatannya terdapat hambatan dan kelemahan, seperti terganggunya sistem jaringan internet, namun pemanfaatan media pembelajaran ini terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa, menumbuhkan semangat dan jiwa aktifnya, serta terbukti dapat meningkatkan prestasi peserta didik.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Wordwall, Quizizz, Sway*

Abstract

In the world of education, the use of various media to support learning is unavoidable. Especially in dealing with the problems of the learning system in this unfinished pandemic. The change in the education system which originally took place face-to-face and now has to change to using an online system, requires educators to find ways to make learning more fun and not boring. One of them is by using various learning media. As happened in one of the elementary schools at SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. This article, which uses qualitative methods with data collection techniques through interviews, assisted by a literature study, produces articles on various uses of online learning media used, such as the use of Wordwall, Quizizz, Sway, and WhatsApp applications. Although in its use there are obstacles and weaknesses, such as the disruption of the internet network system, the use of this learning media has been proven to increase student interest in learning, foster enthusiasm and active spirit, and is proven to improve student achievement.

Keywords: *Learning Media, Wordwall, Quizizz, Sway*

PENDAHULUAN

Sudah lebih dari dua tahun pandemi covid 19 melanda dunia. Seluruh aspek kehidupan di muka bumi terkena akibat dari adanya wabah ini. Tidak hanya aspek ekonomi masyarakat, melainkan wabah ini juga berdampak pada sektor pendidikan di Indonesia. Krisis yang datang dengan secara tiba-tiba menyebabkan pemerintah dibelahan bumi manapun diharuskan untuk segera mengambil kebijakan secara cepat. Pada awalnya, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan amat begitu semangat untuk menjadikan lulusan pada jenjang sekolah akhir agar langsung mendapatkan pekerjaan. Namun semua ini harus di pending terlebih dahulu, dikarenakan wabah pandemi ini kian merebak dan belum dapat dikendalikan. Adapun salah satu dampak yang ditimbulkan dari kebijakan ini, khususnya dalam bidang pendidikan yaitu mempengaruhi pola pertumbuhan psikologis peserta didik, karena adanya transformasi pembelajaran yang mulanya dengan tatap muka kemudian dialihkan dengan pembelajaran virtual atau pembelajaran daring. Menyesuaikan strategi pembelajaran tak ayal perlu dilakukan oleh para penyedia layanan pendidikan termasuk sekolah, guru, dan tenaga kependidikan.

Hal ini demi memungkinkan proses pembelajaran anak-anak dapat terus berlangsung. Dengan terdampaknya dunia pendidikan, tantangan pembelajaran jarak jauh menjadi fokus program kemitraan Indonesia. Sejak pandemi melanda ditahun 2020 hingga saat ini, dukungan terus diberikan kepada mitra-mitra pemerintah ditingkat nasional maupun ditingkat daerah dalam rangka mengatasi tantangan pendidikan di masa pandemi.

Namun, dalam hal ini pemanfaatan teknologi juga memicu permasalahan dalam keberlangsungannya proses pembelajaran, seperti keterbatasan pemahaman akan teknologi (Gaptek) baik guru maupun siswanya, sarana dan prasarana yang terbatas, jaringan internet yang sulit, hingga permasalahan pada persiapan dana. Selain berdampak kepada peserta didik, hal ini juga sangat berat dirasakan oleh pendidik. Seorang pendidik merupakan perancang kegiatan belajar mengajar, sehingga materi yang akan disampaikan dapat tersampaikan sesuai dengan tujuan yang telah dirancang, guna menambah wawasan bagi peserta didik. Proses pembelajaran yang dikelola semaksimal mungkin menggunakan model kooperatif, yang mana siswa dituntut untuk lebih aktif daripada gurunya. Pendidik dituntut untuk selalu kreatif agar suasana kelas dalam proses KBM tidak terkesan monoton dan lebih mengasyikkan walau dalam keadaan pandemi seperti sekarang.

Namun memang tidak bisa dipungkiri bahwa mayoritas pendidik di sekolah Indonesia masih minim akan pengetahuan mengenai penggunaan teknologi. Banyak pendidik yang melakukan pembelajaran hanya dengan cara konvensional, seperti metode ceramah. Hal ini dapat menjadi kendala dalam pembelajaran serta mengurangi semangat belajar siswa dalam mengikuti proses belajar. Di sisi lain, ketika seorang pendidik bisa memanfaatkan penggunaan teknologi di masa pandemi seperti ini maka kegiatan pembelajaran pun akan tetap bisa dilakukan meskipun melalui jarak jauh. Oleh karena itu, seorang pendidik diharapkan mampu menguasai metode-metode pembelajaran daring ini dengan menyenangkan, salah satunya melalui teknologi, khususnya media pembelajaran. Kemajuan teknologi semakin lama, semakin canggih dan modern sehingga dapat mendukung upaya pemanfaatan teknologi dalam kegiatan penyampaian materi ini. Ada beberapa macam variasi pada media pembelajaran yang bisa digunakan sebagai pembelajaran daring ini. Adapun yang dinilai cukup efektif dan efisien yaitu dengan menggunakan media yang berbasis gambar dan suara yang saling berhubungan. Misalnya di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti memanfaatkan media pembelajaran daring seperti aplikasi pembelajaran *sway*, *wordwall* dan *quizizz*. Dengan adanya media pendukung ini pendidik nantinya dapat mempermudah dalam penyampaian dan diharapkan dapat memancing simpati dan memotivasi siswa guna lebih antusias, aktif atau interaktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar selama pandemi ini.

Mengingat akan adanya revolusi industri 4.0 yang dimana segala bentuk kegiatan bisa dialih fungsikan menggunakan teknologi. Hal tersebut menjadi faktor yang sangat besar terhadap perubahan proses pembelajaran. Bagaimana tidak, para pendidik dan siswanya diharuskan agar dapat mencerna dan paham dalam pengoperasian dari teknologi yang ada. Selain itu, siswa juga diharuskan agar mampu menyampaikan informasi-informasi mengenai teknologi digital ini sehingga dapat mengekspresikan kreatifitasnya melalui ide-ide cemerlang dalam tugas-tugas yang diterimanya baik itu tugas pribadi maupun sebuah karya nyata atau project yang berguna untuk sesama khususnya di era sekarang ini. Maka dari itu, peranan dari media pembelajaran daring sangat dibutuhkan saat ini untuk menunjang proses pembelajaran. Mengapa demikian, dengan memanfaatkan media teknologi dalam pembelajaran diharapkan dapat menghasilkan dampak yang baik pada situasi pandemi lewat penyampaian materi bahan ajar.

METODOLOGI PENELITIAN

Penulis menggunakan cara penelitian kualitatif yang terpusat pada pemahaman diskusi wawancara dengan salah satu seorang guru di sekolah dasar dan didukung dengan literatur atau studi pustaka. Berdasarkan apa yang telah didefinisikan oleh Bogdan dan Biklen, S. (2009 : 21-22), beliau mengatakan tentang penelitian kualitatif yang merupakan langkah meneliti sesuatu hal yang hasil akhirnya berupa penjabaran kalimat yang berupa kata-kata orang lain, atau tingkah laku orang atau pada perkumpulan tertentu dengan pemahaman secara utuh, komprehensif dan holistik. Metode ini diawali dengan mengumpulkan data dan informasi dari narasumber maupun sumber bacaan yang terkait dengan apa yang diteliti. Oleh karena itu, dalam mengumpulkan berbagai data dan informasi penelitian penulis memperbanyak diskusi tanya jawab dengan seorang guru di sekolah dasar dan telaah literatur yang berupa jurnal, artikel dan sumber sumber informasi yang

dianggap berkaitan dengan penelitian ini.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

,Sebuah teknologi yang berkembang dengan pesat mampu memberikan dampak yang begitu besar bagi dunia pendidikan. Dimana teknologi ini dapat membantu proses pembelajaran yang dilakukan tenaga pendidik guna melancarkan kegiatan belajar mengajar serta dapat memudahkan pendidik beradaptasi pada suatu sistem pembelajaran baru yang telah di ubah oleh Kementerian Pendidikan dan Budaya pada masa pandemi ini. Perkembangan teknologi ini mampu mengubah sistem pembelajaran yang semula menggunakan suatu cara yang masih konvensional sehingga dapat diubah menjadi lebih kepada suatu hal yang bersifat modern. Dunia pendidikan juga ikut memanfaatkan adanya perkembangan teknologi ini, yakni dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran daring atau yang kita ketahui dengan sistem pembelajaran SFH (Study From Home). Dimana pembelajaran daring merupakan singkatan dari dua kata yakni dalam dan juga jaringan, yang berarti suatu proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dengan memanfaatkan internet dan juga teknologi yang telah ada, seperti halnya teknologi multimedia, streaming video pembelajaran, voice note, email, telepon konferensi, dan juga teks online animasi.

Lebih spesifiknya, dalam pemanfaatan teknologi yang ada dibutuhkan beberapa media pembelajaran yang dapat memudahkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran serta bersifat efektif dan efisien. Media pembelajaran sendiri merupakan suatu alat atau segala hal baik berupa fisik maupun teknis yang terdapat pada suatu pembelajaran guna membantu serta mempermudah pendidik dalam penyampaian materi ajar, sehingga peserta didik dapat dengan mudah menerima suatu materi yang disampaikan, sehingga tujuan dari pembelajaran itu sendiri dapat dicapai sesuai dengan apa yang telah dirumuskan. Mengingat akan pandemi yang masih belum berakhir dan pembelajaran jarak jauh masih tetap dilakukan, maka sangat dibutuhkan suatu media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran daring selama sekolah tatap muka belum diperbolehkan. Seperti halnya media pembelajaran dengan menggunakan YouTube, Podcast, Blog, Zoom meeting, Google Meet, WhatsApp Group, Quizizz, Wordwall, Sway, dan lain-lain.

Penggunaan media pembelajaran daring ini bertujuan untuk mengurangi rasa bosan pada saat proses pembelajaran daring berlangsung, menjadikan proses KBM lebih efektif, dan juga agar tercapainya suatu tujuan dari pembelajaran jarak jauh itu sendiri. Untuk itu, penggunaan media pembelajaran daring ini sangatlah diperlukan dalam lingkup dunia pendidikan. Selain dapat mempermudah proses kegiatan belajar mengajar, juga dapat meringkas jarak dan waktu yang menjadi sebuah hambatan untuk melakukan pembelajaran secara tatap muka. Berikut ini ada beberapa contoh media pembelajaran daring yang sering dipakai oleh guru pada saat mengajar antara lain :

1. Sway

Sway merupakan produk dari Microsoft sebagai aplikasi digital story telling yang dapat digunakan dalam pembuatan bahan presentasi, rangkuman dan dokumen menarik lainnya. Semua orang dapat menggunakan aplikasi sway. Para pendidik dapat membuat bahan ajar, memberikan materi yang lengkap untuk orang tua, memberikan sarana dalam bercerita untuk para peserta didik, dan masih banyak lagi kegunaannya. Selain itu peserta didik akan memperoleh pembelajaran baru didalam menyelesaikan tugas dari sekolah, portofolio bahkan membuat laporan kelas.

Ada beberapa cara dalam membuat bahan presentasi yaitu dengan membuat sebuah powerpoint, tetapi bisa kita rasakan sendiri bahwa presentasi menggunakan powerpoint sekarang cenderung membuat bosan. Maka dari itu seorang pendidik harus kreatif mencoba media lain yang dapat menunjang proses pembelajaran, yaitu dengan menggunakan sway. Setelah selama sepuluh bulan tepatnya pada hari Rabu, 5 Agustus, Microsoft secara diam-diam melakukan pengetesan dan meluncurkan sebuah tool baru guna membuat presentasi tugas sekolah maupun pekerjaan jadi lebih menarik untuk digunakan, tool tersebut yakni sway. Sway, Microsoft menyebutnya sebagai tool guna mendeskripsikan atau menceritakan sebuah

kisah atau cerita, yang kini sudah menjadi bagian dari office. Mashable menyebutkan bahwa sway itu tersedia dalam aplikasi untuk windows 10 untuk siapa saja yang mempunyai akun Microsoft, dari orang yang memakai akun free hingga orang yang memakai akun office 365, yang digunakan sebagai bisnis ataupun edukasi. Walaupun saat ini banyak tool yang dipakai dalam membuat bahan presentasi yang bagus dan menarik, seperti hatiku atau prezi, namun sway juga tidak kalah bagusnya yakni memiliki engine yang dapat memudahkan seseorang dalam memasukkan bermacam konten, sway akan mengatur format dari konten untuk seseorang yang menggunakannya.

Presentasi menggunakan sway bisa tersimpan didalam cloud, akan tetapi jika jaringan internet di daerah kita sedang tidak stabil maka kita dapat mengunduh dokumen yang diperlukan. Sehingga kita dapat membuka dokumen disaat jaringan kita tidak sedang terhubung pada internet. Microsoft berpendapat bahwa sway dibuat guna melengkapi bermacam tool lainnya seperti melengkapi powerpoint namun tidak sebagai penggantinya. Tetapi apabila kita melihat beberapa contoh yang telah ada, terlihat bahwa sway itu dapat membuat sebuah presentasi yang kita buat akan menjadi lebih menarik. Diwaktu Microsoft meluncurkan penggunaan sway pada tahun sebelumnya, ada beberapa ribu yang menggunakan di awal peluncuran. Sebagai contoh ada seorang musisi yang membuat dokumentasi dalam proses pembuatan penulisan lagu yang ia miliki guna dilihat oleh para penggemarnya.

Cara pendaftaran dan penggunaan sway yaitu dengan:

- a. Kita harus mengunjungi situs sway, yaitu Sway.office.com di google, browser, chrom atau apapun, lalu kita klik masuk pada bagian menu atas. Kita dapat login dengan akun Microsoft yang gratis atau kita menggunakan akun di sekolah. Namun apabila kita belum terdaftar atau belum memiliki akun maka kita harus mengunjungi www.microsoft.com/account guna mendaftar dengan gratis.
- b. Setelah kita masuk pada akun maka kita masuk pada dasar pembuatan sway yaitu tempat untuk mengedit, ketik, sisipkan atau memformat konten disebut dengan storyline atau alur cerita. Disinilah kita dapat menambahkan konten seperti halnya menambahkan teks, suara, visual maupun gambar.
- c. Setelah itu berikan judul untuk sway yang kita buat. Pilih teks lalu beri judul sway yang diperlihatkan di kartu awal pada storyline, kemudian kita ketik deskripsi yang berkaitan mengenai sway yang dibuat.
- d. Kemudian kita dapat menambahkan konten sway yang telah dibuat. Di bagian menu, kita klik pada bagian sisipkan, pilih sumber konten yang kita perlukan dari menu, setelah itu masukkan kata kunci pencarian ke dalam kotak cari sumber.
- e. Setelah itu kita dapat melihat pratinjau away. Kita bisa melihat progres yang sedang berlangsung kapan saja dengan klik tab pada design.
- f. Setelah itu kita dapat mengubah gaya pada sway yang telah dibuat. Dengan cara klik design yang terdapat pada bilah menu setelah itu pilih gaya.
- g. Kemudian di tahap terakhir adalah kita membagi sway yang telah dibuat. Kita dapat klik tombol share pada bagian menu atas untuk share link away.

Sway termasuk kedalam digitalisasi di bidang pendidikan, sehingga banyak cara dalam kreativitas media sway di internet. Pendidik bisa dengan mudah dalam mengakses sway tergantung dari usaha pendidik dalam meningkatkan kreativitas dalam mengembangkan materi. Penguasaan ilmu teknologi pada zaman modern seperti sekarang ini sangat dibutuhkan oleh seorang pendidik guna mempermudah proses pembelajaran terlebih apabila pembelajaran melalui daring. Teknologi sangat diperlukan untuk pendidikan, berbagai macam media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi sehingga menuntut pendidik untuk menguasai beberapa aplikasi untuk membantu proses pembelajaran. Disamping hal itu sway memiliki kelebihan dan juga kekurangan yang diantaranya adalah:

Kelebihan sway:

- a. Mudah dalam penggunaannya. Kita bisa menambahkan konten seperti teks, audio, visual ataupun gambar dan selebihnya sway bisa mengkreasikan pada tampilannya.

- b. Dapat diakses di perangkat apapun seperti handphone, komputer, laptop ataupun tablet.
- c. Bisa meningkatkan kreativitas guru dalam membuat tampilan yang lebih baik dan menarik.
- d. Bisa ditambahkan absensi dan juga soal pertanyaan yang telah dibuat di Microsoft form.
- e. Pendidik bisa melihat siapa saja yang telah membuka tugas yang kita berikan.
- f. Disaat jaringan sedang tidak baik maka absen ataupun soal yang telah diberikan otomatis akan berubah menjadi sebuah link.

Kelemahan sway:

- a. Tidak dapat digunakan disaat tidak terhubung pada jaringan internet.
- b. Jaringan harus stabil disaat mengakses sway.

2. Wordwall

Aplikasi wordwall merupakan aplikasi yang digunakan untuk media belajar dengan tujuan sebagai alat penilaian bagi pendidik terhadap siswa. Selain itu, ciri khusus dari wordwall ini yaitu menyenangkan bagi peserta didik, karena pembelajaran didalamnya sangat menarik, seperti; kuis, menjodohkan atau memasangkan pasangan, pencarian kata, acak kata, dan lain sebagainya. Aplikasi ini dapat ditemui di browser, sehingga mudah bagi seorang pendidik untuk mengakses dan menggunakannya. Dalam laman wordwall tersedia contoh-contoh yang sangat beragam, dan hasil dari setiap kreasi ini dapat digunakan oleh pengguna wordwall yang baru memulai menggunakan. Hal ini menjadi sebuah kemudahan bagi pengguna baru wordwall dalam memanfaatkan media ini dengan kreatif dan inovatif untuk pembelajaran dikelas.

Perusahaan yang berasal dari United Kindom, Visual Education Ltd ini mengembangkan aplikasi wordwall serta merekomendasikan kepada pendidik untuk menggunakannya sebagai metode evaluasi penilaian yang kreatif, karena banyak hal yang menarik dari wordwall ini yaitu; games dapat dimainkan pada saat offline dengan sudah tersedianya fasilitas Printable, serta mendukung jika dibagikan ke platform lain.

Terdapat 18 fitur-fitur yang tersedia dalam wordwall, diantaranya:

- a. Fitur Match Up (Sesuai), yaitu game yang ditujukan untuk mencocokkan soal dan fungsi atau definisi.
- b. Fitur Open the Box (Buka kotak itu), game yang ditujukan untuk menebak kotak dengan menuang kotak yang tersedia.
- c. Fitur Random Cards (Kartu acak), game yang dilakukan untuk menebak kartu yang sudah dikocok secara otomatis.
- d. Fitur Anagram, yaitu dengan cara meletakkan huruf-huruf sesuai dengan posisi susunannya.
- e. Fitur Labelled Diagram (diagram berlabel), yaitu game yang dilakukan dengan menyusun gambar melalui metode drag.
- f. Fitur Categorize (Mengkategorikan), yaitu dengan mengkategorikan dikolom-kolom yang tersedia.
- g. Fitur Quiz (Kuis), yaitu game pilihan ganda.
- h. Fitur Find the Match (Temukan kecocokannya), game yang mencocokkan dengan gambar yang sudah tersedia.
- i. Fitur Matching Pairs (Pasangan yang cocok), yaitu permainan dengan cara memasangkan ubin-ubin dengan mengetap sampai jawabannya sesuai.
- j. Fitur Missing Word (Kata yang hilang), yaitu permainan seret dan lepas yang dipasangkan pada kotak kosong yang tersedia.

- k. Fitur Wordsearch (Pencarian kata), yaitu permainan yang menemukan huruf-huruf yang tersembunyi pada grid (kotak-kotak).
- l. Fitur Rank Order (Urutan peringkat), yaitu permainan dengan menyusun drag and drop sampai benar.
- m. Fitur Random Wheel (Roda acak), yaitu permainan memutar bola.
- n. Fitur Group Sort (Pengurutan kelompok), yaitu permainan drag and drop untuk mengelompokkan pada grup setiap jawaban.
- o. Fitur Unjumble (Tidak campur aduk), yaitu permainan drag and drop kata-kata sehingga menjadi susunan kalimat yang benar.
- p. Fitur Gameshow Quiz (Kuis pertunjukan game), yaitu permainan pilihan ganda dengan batas waktu, nyawa, dan bonus.
- q. Fitur Maze Chase (Mengejar labirin), yaitu permainan berlari menuju kepada jawaban yang benar sambil berusaha menghindari musuh.
- r. Fitur Airplane (Pesawat terbang), yaitu permainan dengan menggunakan panah pada keyboard untuk menerbangkan pesawat menuju jawaban yang benar sambil menghindari jawaban yang salah.

Kelebihan dan Kekurangan Wordwall

Kelebihan dari aplikasi wordwall yaitu:

- a. Mampu memberikan sistem pembelajaran yang bermakna serta dapat diikuti dengan mudah oleh peserta didik tingkat dasar maupun tingkat yang lebih tinggi.
- b. Model penugaskan ada pada software wordwall, yang mana dapat diakses peserta didik melalui ponsel yang dimiliki.
- c. Bersifat kreatif.

Sedangkan kekurangannya adalah:

- a. Dalam penggunaannya, rentan terjadi kecurangan dan ukuran huruf yang tidak bisa diubah.
- b. Dalam pembuatannya butuh waktu yang lebih lama.
- c. Hanya dapat dilihat karena media visual.

3. Quizziz

Quiziz merupakan sebuah aplikasi berbasis game, yang didalamnya terdapat permainan yang tidak biasa, karena didalamnya dapat digunakan sebagai edukasi dalam pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu, yang membedakan quiziz dengan aplikasi permainan lainnya yaitu memiliki fitur-fitur yang menarik, seperti; terdapat musik sebagai pengiring berjalannya permainan atau sebagai penghibur siswa dalam pembelajaran, karakter tema yang berbeda-beda, meme, avatar, dan yang paling menarik yaitu berlatih atau mengerjakan kuis yang dibuat oleh guru. Game edukasi ini juga dapat menjadi ajang persaingan antara peserta didik dalam mengerjakan kuis, sehingga mendorong satu sama lainnya agar dapat memperoleh skor yang tinggi. Dewi (2018) pun menuturkan bahwa pembelajaran melalui game edukasi ini juga dapat meningkatkan potensi yang baik, karena komponen visual dan verbal dapat dirangsang. Quiziz juga dapat diartikan alat evaluasi yang digunakan untuk mendapatkan informasi dari hasil proses belajar yang sudah dilalui atau secara spesifik adalah sebuah penilaian yang menyenangkan serta dapat digunakan dengan mudah, baik melalui computer, handphone ataupun tablet. Dalam penggunaannya siswa tidak harus memiliki akun terlebih dahulu, yang terpenting perangkat sudah dipersiapkan.

Kelebihan dan Kekurangan

Kelebihan Quiziz

- a. Memudahkan dalam membuat soal, hal ini karena tampilan yang disajikan menarik, dan menyenangkan serta ada musik sebagai pengiring.
- b. Setiap siswa yang mengerjakan soal, siswa akan mengetahui skor nilainya.
- c. Memudahkan siswa dalam memahami materi dan ketika mengerjakan dapat mengetahui jawaban yang salah (karena ada pemberitahuan)
- d. Mendorong untuk lebih teliti dalam mengerjakan soal

Kelemahan Quiziz

- a. Kecepatan dalam memilih jawaban menentukan skor nilai.
- b. Jaringan internet mempengaruhi pengerjaan soal.
- c. Materi yang dibahas terbatas.

Hasil dari Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti

Telah kita ketahui bahwa dimasa pandemi yang masih berkelanjutan ini, sekolah-sekolah mulai menerapkan kebijakannya. Dimulai dari perubahan kurikulum sampai dengan sistem pembelajaran yang semula berlangsung secara tatap muka menjadi menggunakan sistem daring (dalam jaringan). Seperti halnya yang dialami oleh SD Muhammadiyah 2 Wonopeti yang juga menerapkan kebijakan pembelajaran jarak jauh atau PJJ. Dimana kebijakan ini menuai kontra dari berbagai pihak, baik itu pendidik, siswa, maupun orang tua dari siswa itu sendiri. Kurangnya persiapan yang matang menjadikan para pendidik hanya mengajar sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya. Seperti halnya pembelajaran dengan menggunakan aplikasi WhatsApp, mengirim materi dengan cara difoto atau menggunakan video pembelajaran dan kemudian di share melalui WhatsApp grup, dan juga mengirimkan pesan suara atau voice note yang berisi materi pembelajaran.

Namun tidak dapat dipungkiri, melalui media pembelajaran ini peserta didik akan dengan mudah merasa bosan yang dapat menyebabkan menurunnya semangat dan prestasi belajar siswa. Untuk itu, tuntutan kepada pendidik agar lebih meningkatkan kreativitas dan inovasi dalam menghadapi tantangan pembelajaran di masa pandemi ini amatlah diharuskan. Seperti halnya yang disampaikan oleh salah satu guru di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti, beliau mengatakan bahwa perlunya penggunaan suatu media pembelajaran sebagai penunjang proses pembelajaran daring bagi siswa. Diantaranya dengan memanfaatkan penggunaan aplikasi Quizizz, Wordwall, maupun aplikasi Sway. Penggunaan aplikasi ini dimaksudkan agar dapat mengatasi permasalahan dalam pembelajaran jarak jauh, meningkatkan kreativitas dan inovasi peserta didik, serta mempermudah guru dalam meningkatkan kreativitas dalam pembuatan bahan ajar. Adapun pemanfaatan media pembelajaran daring di jabarkan sebagai berikut:

1. Quizizz

Quizizz merupakan aplikasi yang digunakan untuk mengevaluasi hasil pembelajaran siswa, dimana didalamnya dapat digunakan untuk mengerjakan soal-soal pembelajaran berupa game dengan dilengkapi musik guna menambah semangat peserta didik dalam mengerjakan soal tersebut. Quizizz, teknisnya bisa berbentuk web atau aplikasi yang di unduh. Untuk penggunaannya tinggal klik link yang di share guru, kemudian peserta didik mengisi namanya masing-masing, dalam hal ini seorang pendidik dapat memantau sejauh mana kemampuan berfikir dan menangkap materi dari peserta didik.

Namun tidak dapat dipungkiri bahwa penggunaan aplikasi Quizizz memiliki sejumlah kelebihan dan kekurangan, diantara kelebihannya adalah:

- a. Bagi guru, aplikasi ini mempermudah dalam membuat soal. Ini berpengaruh pada kemudahan dalam penilaian, karena secara otomatis rekapan penilaian itu akan terhitung sendiri secara otomatis.
- b. Setiap siswa ketika menjawab pertanyaan dengan benar, maka akan muncul poin yang akan di dapatkan dalam satu soal, dan di akhir akan ada urutan ranking dari quiz tersebut. Kecepatan

menjawab juga akan mempengaruhi poin, jika ada 2 siswa dengan jawaban yang sama, maka yang paling cepat dalam menjawab akan mendapatkan poin yang lebih banyak.

- c. Memudahkan siswa dalam memahami dimana dia menjawab jawaban yang salah. (Jika ada jawaban yang salah, maka di bawahnya akan ada jawaban yang benar untuk memudahkan siswa belajar).
- d. Bisa dikerjakan lebih dari satu kali. (Bisa diulang bagi yang belum puas akan hasil jawabannya).
- e. Dalam pengerjaannya, setiap siswa disajikan dengan soal yang acak antar siswa satu dengan siswa yang lain untuk menghindari kecurangan.
- f. Tampilan untuk mengerjakan lebih asyik dari aplikasi yang lain, bisa dibarengi dengan mendengarkan musik.

Adapun kelemahan yang terdapat pada aplikasi tersebut adalah:

- a. Kelambatan dalam menjawab akan mempengaruhi skor.
- b. Lebih asyik jika dikerjakan secara serentak, tetapi jika ada siswa yang terlambat atau ada kendala untuk join maka harus me refresh web nya atau aplikasi nya sehingga dapat terlihat siswa yang baru bergabung.

2. Sway

Aplikasi Sway merupakan salah satu dari sekian banyak fitur dari Microsoft 365, yang berfungsi sebagai bahan presentasi share materi dari guru yang diberikan kepada siswanya. Guru membuat bahan ajar yang dikemas secara menarik. Yang mana di sway terdapat desain yang dapat menambah daya tarik dalam penyajian penyampaian materi yang didalamnya dapat disisipkan video, suara, ataupun gambar untuk bisa melengkapi materi yang akan disampaikan. Aplikasi ini dalam penggunaannya tidak perlu mendownload terlebih dahulu ketika ingin digunakan, karena aplikasi ini penggunaannya dapat melalui web. Ketika guru selesai membuat materi pembelajaran, maka langkah selanjutnya tinggal mengcopy link nya kemudian di share kepada peserta didik. Dalam aplikasi ini terdapat suatu kelebihan yang dapat menunjang terjadinya proses pembelajaran, seperti halnya dengan:

- a. Bisa dishare atau diakses meskipun siswa tersebut tidak memiliki akun Microsoft 365.
- b. Dalam aplikasi sway, fitur-fitur yang terdapat didalamnya akan selalu diperbaharui tanpa membayar biaya tambahan. Karena Microsoft 365 merupakan fitur yang berlangganan.
- c. Ketika kita mempresentasikan materi, kita bisa memasukkan atau menyelipkan berbagai konten. Misal video dari YouTube, foto, ataupun konten yang lain.

Adapun kekurangan yang terdapat pada aplikasi ini berkaitan dengan teknik kerja sway sangat berbeda, seorang guru yang membuat bahan presentasi desainnya ditentukan oleh sway, tidak bisa jika ingin sebebas ketika menggunakan powerpoint.

Selain kedua aplikasi diatas, SD Muhammadiyah 2 Wonopeti juga memanfaatkan penggunaan aplikasi WhatsApp grup dan juga aplikasi Wordwall. Dimana penggunaan dan pemanfaatan aplikasi wordwall ini tidak jauh berbeda seperti penggunaan aplikasi Quizizz yakni tidak diperlukannya mendownload aplikasi terlebih dahulu melainkan dapat dilakukan melalui web. Dimana guru tinggal mengcopy link quiz kemudian membagikannya kepada peserta didik melalui WhatsApp grup sebagai media evaluasi pembelajaran.

Salah satu guru di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti juga mengatakan bahwa pemanfaatan aplikasi pendukung pembelajaran ini amatlah efektif, hal ini dikarenakan melalui aplikasi tersebut dapat mempermudah guru dalam membuat bahan ajar secara menarik. Sehingga dalam hal ini guru dapat meningkatkan daya kreativitas yang dimilikinya. Selain itu, efektivitas dalam hal penilaian juga amat sangat terasa. Dimana nilai akhir dapat dijadikan sebuah arsip yang apabila dibutuhkan kembali dapat didownload sewaktu-waktu. Melalui pemanfaatan aplikasi ini, siswa juga sangat merasakan dampak keefektifannya, dimana mereka tidak lagi merasakan kejenuhan yang sangat melelahkan. Pemanfaatan media pembelajaran

ini juga mendapat respon positif dari peserta didik, dimana peserta didik menjadi lebih bersemangat dan aktif dalam pembelajaran meskipun dilaksanakan dengan sistem pembelajaran daring. Sehingga melalui respon yang positif ini, banyak dari peserta didik yang dapat meningkatkan prestasinya menjadi lebih baik lagi.

SIMPULAN

Di masa digitalisasi seperti sekarang ini terlebih apabila dalam masa pandemi covid-19, penggunaan media pembelajaran daring sangat diperlukan untuk sekolah dalam menunjang proses pembelajaran yang efisien dan efektif. Media pembelajaran daring tidak hanya mempermudah proses pembelajaran di masa pandemi tetapi juga bisa meningkatkan kreativitas guru dan juga siswa. Peran guru dalam memanfaatkan media pembelajaran daring sangat diperlukan, dengan kreativitasnya guru bisa membangkitkan semangat dan juga prestasi dari siswa. Sebagaimana yang telah diimplementasikan di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti, pada proses pembelajarannya sekolah ini menggunakan beberapa media pembelajaran daring. Beberapa aplikasi yang digunakan yakni quiziz, sway dan juga wordwall. Guru merasakan perubahan yang signifikan terhadap respon siswa apabila menggunakan aplikasi tersebut. Siswa menjadi lebih bersemangat, tidak menunda-nunda tugas dan lebih aktif lagi dalam menerima pembelajaran.

Terlebih apabila guru menggunakan aplikasi quiziz. Karena quiziz dinilai siswa sebagai sebuah permainan yang berisikan tentang materi pelajaran. Sehingga siswa tidak merasa bosan dan lebih aktif lagi setiap menerima pembelajaran yang diberikan oleh guru. Apabila dilihat dari beberapa tujuan dari pembelajaran daring, selain siswa harus bisa menguasai materi pelajaran siswa juga harus merasakan kesenangan dan tidak merasa terbebani. Guru tetap harus mengembangkan kreativitasnya lagi untuk mengantisipasi disaat terjadinya hambatan dalam proses pembelajaran. Agar siswa bisa tetap berprestasi meskipun dalam pembelajaran daring di masa pandemi seperti saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, Rizqon Halal Syah. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 Pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Ketrampilan, dan Proses Pembelajaran. SALAM: Jurnal Sosial & Budaya Syar-i. Vol.7, No.5.
- Arsyad, Azhar. (2017). Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R dan E Kuntarto. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning Pada Aspek Learning Design dengan Platform Media Sosial Online Sebagai Pendukung Perkuliahan Mahasiswa.
- Dewi, Cahya Kurnia. (2018). Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Hakoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X. Diss. UIN Raden Intan Lampung.
- Fitria, Happy dan Weni Andiani. (2021). Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 Pada Siswa SD Negeri 103 Palembang. Seminar Nasional Pendidikan PPs Universitas PGRI Palembang.
- Khairunisa, Yuyun. (2021). Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase–Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika Dan Probabilitas. Mediasi - Jurnal Kajian dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi. Vol. 2 No. 1. Hal 43-44.
- Mestyana Putri, Fanny. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 Di Min 2 Kota Tangerang Selatan. Skripsi. Hal 21-22.
- N, Zulkifli dkk. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. Jurnal EDUMASPUL. Vol. 5. No. 1
- Nurhayati, Erlis. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. Jurnal Paedagogy. Vol 7, No 3. Hal 147
- Satrio Ardian, Wulani Kisty Hasanah, Fairuz Imtihan Rana. (2020). Pemanfaatan Microsoft Sway Dan Microsoft Form Sebagai Media Interaktif Dalam Pembelajaran Sejarah. Bihari: Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sejarah. Vol. 3, No. 2, hal 68.
- Sudarmoyo. (2018) Pemanfaatan Aplikasi Sway Untuk Media Pembelajaran. Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, Vol 3 No 4, Hal 347.
- Suharsono, Agus. (2020). Penggunaan Aplikasi Quiziz dalam Pelatihan Dasar CPNS Kemenkeu Generasi Milenial. Paedagoria. Vol 11, No 1. Hal 64-65.
- Syastra, Muhammad Taufik dan Steffi Adam. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. CBIS Journal. Vol. 3. No. 2.
- Zulkifli, dkk. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Word Wall (Jidaru Al Kalmah) Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Pangkep. Hal 4.