APLIKASI QUIZWHIZHER DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS XI SMKN 4 SEMARANG SEBAGAI IMPLEMENTASI MEDIA BELAJAR INTERAKTIF

Intan Cahaya Kurniyawati[1], Sri Suneki[2]
[1,2]Program Studi Pendidikan Profesi Guru Universitas PGRI Semarang
[1]ppg.intankurniyawati10@program.belajar.id,[2]srisuneki@upgris.ac.id,

ABSTRACT

This research is motivated by the learning of Pancasila education which has so far been teacher-centred so that teaching and learning activities have been boring. This research aims to find out what students' learning outcomes are in learning Pancasila Education after using the Quizwhizzer application as an interactive learning media. This research used collaborative classroom action research (PTK). The research subjects were 32 students of class XI Electrical Engineering 4. Data was collected using a multiple choice test in the form of a snake and ladder. Data was taken from cycle I and cycle II. The results of this research show that a percentage of 94% of students are interested in the Quizwhizzer application in learning Pancasila education. This implication can have an impact on improving student learning outcomes in Pancasila education subjects.

Keywords: Learning Results, Quizwhizzer, Pancasila Education

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran Pendidikan Pancasila yang selama ini berpusat pada guru sehingga kegiatan belajar mengajar berlangsung membosankan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila setelah menggunakan aplikasi Quizwhizzer sebagai media belajar interaktif. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) kolaboratif. Subjek penelitian yaitu siswa kelas XI Teknik Elektro 4 berjumlah 32 orang. Data dikumpulkan dengan tes pilihan ganda berbentuk ular tangga. Data diambil dari siklus I dan siklus II. Hasil penelitian ini menunjukkan persentase 94% peserta didik tertarik dengan aplikasi Quizwhizzer dalam pembelajaran pendidikan Pancasila. Implikasi ini dapat memberikan dampak pada hasil belajar siswa yang meningkat pada mata pelajaran pendidikan Pancasila.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Quizwhizzer, Pendidikan Pancasila

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia yang sangat penting karena pendidikan mempunyai tugas untuk menyiapkan SDM bagi pembangunan bangsa dan negara. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) mengakibatkan perubahan dan pertumbuhan kearah yang lebih kompleks. Hal ini menimbulkan masalah-masalah sosial dan tuntutan-tuntutan baru yang

tidak dapat diramalkan sebelumnya, sehingga pendidikan selalu menghadapi masalah karena adanya kesenjangan antara yang diharapkan dengan hasil yang dapat dicapai dari proses pendidikan. Untuk mengatasi masalah tersebut, peranan pendidikan sangat dibutuhkan. Oleh karena itu komponen-komponen yang ada dalam proses pendidikan seperti siswa, guru, proses belajar- mengajar, manajemen, layanan pendidikan serta sarana penunjang lainnya harus terkoordinasi dan bekerjasama dengan baik.

Guru menjadi salah satu komponen yang memegang peran penting dalam pembelajaran di kelas. Guru menjadi salah satu fasilitator keberhasilan peserta didik, seperti pemikiran Ki Hajar Dewantara yaitu Ing Ngarso Sung Tulodho, Ing Madya Mangun Karso, Tut Wuri Handayani yang artinya guru di depan memberi teladan, di tengah membangun kemauan, dan di belakang memberikan dorongan. Hal ini menjadi motivasi bagi seorang untuk selalu memberikan pembelajaran yang ideal bagi peserta didiknya (Nizia et al, 2023). Guru harus mempersiapkan pembelajaran yang berkualitas dan mampu berkompetisi dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, terlebih pada abad 21 ini. Perkembangan teknologi digital membawa dampak besar bagi kehidupan manusia terutama pada bidang pendidikan (Juhaeni et al, 2023).

Kemajuan ilmu pengetahun dan teknologi mendorong upaya memperbaharui penggunaan hasil teknologi yang sedang berkembang dalam proses pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan ketercapaian dari tujuan pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peran penting sebagai sarana yang dapat membantu proses pembelajaran karena berkaitan dengan indera pendengaran dan penglihatan *(Audio Visual)*. Adanya media pembelajaran membantu proses belajar mengajar menjadi efektif dan efisien yang dapat mempercepat pemahaman peserta didik (Wibawanto, W., & Ds, 2017) .

Terlaksananya proses belajar mengajar yang aktif, kreatif dan efektif ini tercantum dalam UU RI No. 20 Pasal 3 Tahun 2023 bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik yang bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, cakap, kreatif, mandiri, sehat dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Hal ini pada kurikulum merdeka diwujudkan dalam Profil Pelajar Pancasila.

Pembelajaran pada pelaksanaan program Sekolah Menengah Kejuruan Pusat Keunggulan (SMK-PK) merupakan pembelajaran yang berorientasi pada penguatan kompetensi, karakter, dan budaya kerja yang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila. Profil Pelajar Pancasila merupakan perwujudan pelajar Indonesia sebagai pembelajar sepanjang hayat yang koompeten dan memiliki karakter nilai-nilai Pancasila. Karakter Profil Pelajar Pancasila (P3) yang menjadi target dan visi pendidikan saat ini. Keenam Dimensi Profil Pancasila tersebut adalah 1. Beriman dan Bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia, 2.Gotong Royong, 3. Berfikir Kritis, 4. Kreatif, 5. Berkebhinekaan Global dan 6. Mandiri. Pelaksanaan pembelajaran projek sangat diberi ruang dan waktu secara legal di dalam kurikulum merdeka.

Satuan pendidikan adalah garda terdepan penyelenggaraan sistem pendidikan. Agar semua program yang ada di sekolah berjalan dengan baik, maka harus direncanakan dengan baik pula. Dalam satu dokumen yang harus ada dalam sistem perencanaan sekolah adalah dokumen kurikulum yang dikenal dengan Kurikulum Operasional Satuan Pendidikan (KOSP). Kurikulum adalah dokumen sekolah yang khas sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan masing-masing sekolah tanpa mengrangi bobot minimal muatan kurikulum secara nasional (Tim Kurikulum, 2023).

SMKN 4 Semarang merupakan sekolah negeri yang berada di kota Semarang, provinsi Jawa Tengah. Sekolah yang berada di Jalan Pandanaran II No. 7 Semarang memiliki empat bidang keahlian dengan tujuh program keahlian sesuai dengan Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia nomor 56/M/2022 tentang pedoman penerapan kurikulum dalam rangka pemulihan pembelajaran, serta Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan nomor 024/H/KR/2022 tentang Konsentrasi Keahlian SMK/MAK pada kurikulum merdeka. Penerapan kurikulum merdeka di SMKN 4 Semarang dilaksanakan sejak 2021, dengan sistem pembelajaran blok penuh untuk mata pelajaran produktif dan semi blok untuk mata pelajaran umum. Menghadapi perkembangan

teknologi abad 21, SMKN 4 Semarang sudah menggunakan LMS Fresto untuk menunjang pembelajaran yang mulai di terapkan pada saat pandemi Covid-19. Namun penggunakan LMS Fresto ini masih digunakan guru untuk menyusun jurnal, memberikan materi, memberikan penugasan dan memberikan asesmen. Meski begitu peserta didik belum memanfaatkan media ini secara maksimal. Berdasarkan hasil observasi, peserta didik tidak mengakses LMS Fresto apabila tidak ada instruksi dari guru. Peserta didik juga menyampaikan bahwa proses belajar seperti ini membosankan karena harus belajar mandiri. Oleh karena itu, sebagai penunjang guru perlu menggunakan dan memilih media pembelajaran yang interaktif agar materi yang diberikan dapat diterima dengan mudah oleh peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Salah satu teknologi yang dapat dilakukan terutama untuk pelaksanaan pembelajaran dan asesmen agar pembelajaran dapat dilakukan dengan lebih interaktif di kelas adalah media Quizwhizzer. Quizwhizzer merupakan sebuah media pembelajaran berbasis games, sehingga pembelajaran dikemas dengan cara layaknya sebuah permainan interaktif (Andriani et al., 2023). Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan media Quizwhizzer antara lain telah dilaksanakan oleh Nuthfah Faijah, Nuryadi, (2022) dengan judul “Efektifitas Penggunaan Game Edukasi Quizwhizzer untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorem Phytagoras” dalam penelitian ini keduanya meneliti tentang penggunaan media pembelajaran Quizwhizzer dan untuk perbedaanya yaitu penerapan media pembelajaran Quizwhizzer diterapkan pada jenjang SMP kelas VIII yaitu pada mata pelajaran matematika untuk meningkatkan pemahaman konsep Teorem Pytagoras, sedangkan pada penelitian ini diterpkan pada jenjang SMK kelas XI untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Penelitian serupa juga dilaksanakan oleh Alfianistiawati et al., (2022) dengan judul “ Implementasi Quizwhizzer sebagai Media Belajar Digital dalam pembelajaran Sosiologi kelas X dan XI SMAN 8 Malang” terkait persamaannya yaitu keduanya menggunakan media pembelajaran Quizwhizzer di jejang SMA/ SMK sedangkan perbedaanya yaitu pada mata pelajaran.

Penelitian serupa juga pernah diteliti oleh Susanto & Ismaya, (2022) dengan judul "Pemanfaatan Aplikasi Quizwhizzer Pada PTM Terbatas Muatan Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas VI SDN 2 Tuko". Penelitian ini memiliki persamaan yaitu pada pemanfaatan aplikasi Quizwhizzer dan perbedaaan pada subjek dan proses pembelajaran, jika pada penelitian sebelumnya dilakukan pada PTM terbatas dengan subjek siswa SD Kelas VI pada penelitian ini siswa SMK Kelas Teknik Elektro 4 secara keseluruhan.

Penelitian penerapan aplikasi Quizwhizzer untuk mata pelajaran PPKn juga pernah dilakukan oleh Wahyuni et al, (2023) pada bulan Januari-Juni 2023 dengan judul penelitian "Penerapan Aplikasi Quizwhizzer untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Materi Keragaman Budaya di Indonesia Kelas V di SD Negeri Lajuk Sidoarjo". Perbedaan dengan penelitian tersebut hanya pada jenjang sekolah.

Pada penelitian terdahulu yang dilaksanakan media Quizwhizzer terbukti efektif menciptakan interaksi pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Beberapa kelebihan Quizwhizzer adalah mudah dibuat oleh guru. Selain itu Quizwhizzer memliki beragam template sehingga menawarkan banyak jenis permainan seperti, ular tangga, teka taki silang, kuis, kartu acak, permainan labirin, dan masih banyak lainnya. Kelebihan lainnya yaitu, permainan yang telah dibuat bisa dicetak dalam bentuk PDF, jadi akan memudahkan bagi siswa yang mempunyai kendala pada jaringan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SMKN 4 Semarang, masih banyak guru yang belum memanfaatkan teknologi dalam menerapkan pembelajaran yang sesuai dengan kodrat zaman yakni pemanfaatan teknologi seperti penggunaan asesmen digital yang interaktif seperti media Quizwhizzer. Menurut hasil wawancara yang telah dilakukan kepada guru pamong yakni Ratna Puspitasari, S.Pd. diperoleh data bahwa masih belum banyak pemanfaatan teknologi pembelajaran yang interaktif seperti Quizwhizzer dalam melaksanakan pembelajaran ataupun asesmen sehari-hari di kelas. Secara umum guru- guru telah memanfaatkan teknologi namun belum memilah pemanfaatan teknologi yang bermakna bagi peserta didik seperti teknologi media pembelajaran interaktif layaknya Quizwhizzer. Secara umum masih

banyak juga guru yang masih mengalami kesulitan dalam merancang media pembelajaran yang menggunakan teknologi (Nofryanti et al., 2023).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) kolaboratif antara 32 siswa kelas XI Teknik Elektro 4, guru pamong dan dosen pembimbing lapangan. Tempat penelitian yaitu di sekolah tempat peneliti melaksanakan praktek pengalaman lapangan I (PPL I) pendidikan profesi guru 2023 gelombang 1 yakni di SMKN 4 Semarang. Penelitian ini dimulai pada tanggal 2 Oktober 2023- 23 November 2023 dengan subjek penelitian peserta didik kelas XI Teknik Elektro 4 SMKN 4 Semarang dengan jumlah 32 peserta didik. Teknik pumpulan data dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan teknik observasi, tes dan dokumentasi.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian tindakan ini disajikan pada masing-masing siklus yang dimulai dari pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Berikut hasil penyajian data penelitian tindakan kelas di kelas XI Teknik Elektro 4 SMKN 4 Semarang:

1. Kondisi Pra Siklus

   Pada pelaksanaan pra-siklus kegiatan yang dilakukan dalam praktek pengalaman lapangan 1 (PPL I) yaitu kegiatan observasi dan asistensi mengajar. Kegiatan observasi dilakukan pada saat guru pamong melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran berlangsung aktivitas belajar guru pamong sudah memanfaatkan teknologi berupa video pembelajaran. Proses pembelajaran yang berlangsung peserta didik menikmati video pembelajaran namun pada sesi tanya jawab peserta didik belum berani menyampaikan pendapat dan ketika guru bertanya peserta didik belum bisa menjawab pertanyaan karena kurang memahami materi pembelajaran. Proses pembelajaran pada asistensi mengajar pada tanggal 18 Oktober kelas XI Teknik Elektro 4 melaksanakan asesmen diagnostik Non-Kognitif dan memberikan gambaran terkait

dengan materi pembelajaran yang akan di pelajari.

2. Siklus I

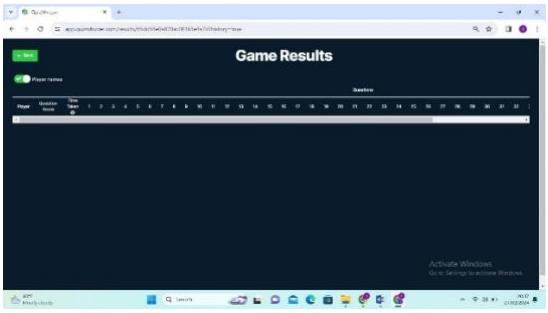
   Pelaksaanaan siklus 1 dilakukan pada tanggal 30 Oktober 2023. Praktik pembelajaran terbimbing pada siklus 1 ini dibimbing oleh guru dalam proses pembelajaran. Materi pembelajaran pada siklus 1 yaitu terkait dengan hirarki peraturan perundang-undangan di Indonesia. Media pembelajaran yang digunakan yaitu Canva PPT, dan pengenalan Quizwhizzer kepada peserta didik untuk praktik pembelajaran pada siklus II.





Gambar 1 Halaman Awal *Gambar 2 Desain Games*

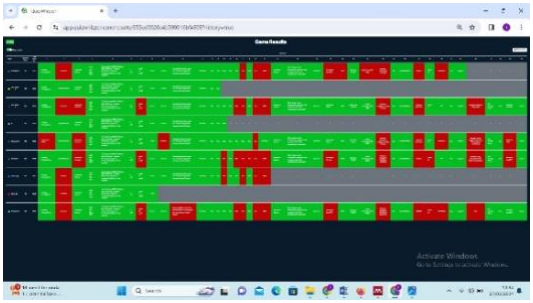
Gambar diatas merupakan desain dari Quizwhizzer dengan games ular tangga. Hasil belajar games ular tangga pada Quizwhizzer secara otomatis terekap pada bagian reports atau games Result.



Gambar 3 Desain Reports Hasil Games

3. Siklus II

   Kegiatan pembelajaran pada siklus II yaitu keberlanjutan dari siklus I mengerjakan asesment formatif untuk materi hirarki peraturan-perundang-undangan di Indonesia.



Gambar 4 Reports Hasil Games

Hasil belajar diperoleh data bahwa kelas XI Teknik Elektro 4 masih dibeberapa soal kurang memahami materi pelajaran, sehingga perlu pendalaman materi pada soal-soal yang bertanda merah. Hasil belajar ini juga menunjukkan hasil rendah khususnya pada materi muatan yang diatur dalam peraturan-perundang-undangan di

Indonesia. Hasil belajar siklus II peserta didik diperoleh hasil nilai masing-masing peserta didik terhadap soal pada Quizwhizzer sebagai soal asesmen formatif diakhir pembelajaran. Adapun hasil belajar yang diperoleh peserta didik sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil belajar Siklus II Materi Hirarki Peraturan Perundang-undangan di Indonesia Kelas XI Teknik Elektro 4

Siklus II			
No	Hasil Belajar	Jumlah	Persentase
1	Tuntas	30	94%
2	Tidak Tuntas	2	6%

Tabel 1 Hasil Belajar Siklus II

4. Hasil Refleksi Pembelajaran

Hasil refleksi pembelajaran dilakukan untuk mengetahui apakah pembelajaran yang telah dilaksanakan disukai peserta didik atau tidak. Berikut ini asesmen hasil refleksi pembelajaran peserta didik:

No.	Pertanyaan	Hasil
1.	Apakah kamu menyukai pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan games Quiwhizer?	32 atau 100%
2.	Apakah dengan menggunakan media Quizwhizzer kamu lebih mudah memahami pelajaran Pendidikan Pancasila?	32 atau 100%
3.	Apakah dengan menggunakan media Quizwhizzer kamu lebih mudah menjawab soal-soal pelajaran Pendidikan Pancasila?	32 atau 100%
4.	Apakah dengan menggunakan media Quizwhizzer kamu lebih mudah untuk megeksplore kamampuan berpikir kritis pada pelajaran Pendidikan Pancasila?	32 atau 100%
5.	Apakah dengan menggunakan media Quizwhizzer kamu lebih tertarik untuk mengerjakan soal-soal pelajaran Pendidikan Pancasila pada tingkatan lebih tinggi?	30 atau 94%

Tabel 2 Hasil Refleksi Pembelajaran

D. Kesimpulan

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian yang sudah diterapkan pada praktik pengalaman lapangan I (PPL I), dapat disimpulkan bahwa Penerapan aplikasi Quizwhizzer untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas XI Teknik Elektro 4 memberikan dampak positif yaitu peserta didik menjadi semangat belajar, dan mudah memahami materi pelajaran. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data 100% peserta didik menyukai

pembelajaran pendidikan pancasila dengan media berbasis games aplikasi Quizwhizzer, 100% peserta didik menyatakan lebih mudah memahami pelajaran pendidikan pancasila dengan aplikasi Quizwhizzer, 100% lebih mudah menjawab soal-soal pelajaran Pendidikan Pancasila dengan aplikasi Quizwhizzer, 100% lebih mudah untuk megeksplore kamampuan berpikir kritis pada pelajaran Pendidikan Pancasila, 94% lebih tertarik untuk mengerjakan soal-soal pelajaran Pendidikan Pancasila pada tingkatan lebih tinggi, dan 6% peserta didik menyatakan kurang tertarik dengan aplikasi Quizwhizzer sebagai media pembelajaran pendidikan pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

Tim Kurikulum. (2023). *Kurikulum Operasional Satuan Pendidikan SMKNegeri 4 Semarang Tahun Pelajaan 2023-2024* (p. 55).

Wibawanto, W., & Ds, S. s. M. (2017). *Desain dan pemrograman multimedia pembelajaran interaktif*. Cerdas Ulet Kreatif Publisher.

Jurnal:

Alfianistiawati, R., Istifayza, N., Prakris, M. A., & Kartika, F. (2022). Implementasi quizwhizzer sebagai media belajar digital dalam pembelajaran Sosiologi kelas X dan XI SMAN 8 Malang. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHIES)*, *2*(7), 698–706. https://doi.org/10.17977/um063v2i72022p698-706

Andriani, F., Kamalia, D. L., Ridho, M., & Hariyanti, L. (2023). Penerapan Model ASSURE dengan Menggunakan Media Quizwhizzer dalam Pembelajaran Menganalisis Sistematika dan Kebahasaan Karya Ilmiah Kelas XI. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan (JKPPK)*, *1*(2), 102–114.

Anisa Widhi Oktavian, Dita Wahyuni, F. I. (2023). Penerapan Aplikasi Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKN Materi Karagaman Budaya DI Indonesia Kelas V di SD Negeri Lajuk Sidoarjo. *Entitas: Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Pembelejaran*, *1*(1), 106–114.

Juhaeni, Elvita Indah Cahyani, Faricha Ajeng Mega Utami, S. (2023). Pengembangan Media Game Edukasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Intructional and Development Researches*, *3*(2), 58–66.

Nizia Amanda Putri, Elly Sukmanasa, L. H. S. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Canva Pada Muatan Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Macam-Macam Gaya. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, *09*.

Nofryanti, S., Sitanggang, A., Fadly, I., & Yunita, S. (2023). *Learning Media Design Innovation of Civic Education : Overcoming Teacher Constraints and Encouraging Student Interest in Learning with Quizwhizzer in the Digital Era in SMPN 13 Medan*. *8*(4), 1127–1133.

Nuthfah Faijah, Nuryadi, N. H. M. (2022). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Phytagoras. *Jurnal Pendidikan Matematika*, *6*, 117–123.

Susanto, D. A., & Ismaya, E. A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizwhizzer Pada PTM Terbatas Muatan Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas VI SDN 2 Tuko. *CJPE: Cokroaminoto Juornal of Primary Education*, *5*, 104–110.