

## STUDI IMPLEMENTASI QUIZIZZ SEBAGAI ALAT BANTU MANAJEMEN PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA (SBDP)

Muhlis<sup>1</sup>, Warman<sup>2</sup>, Widyatmike Gede Mulawarman<sup>3</sup>, Nihan Kristiyani<sup>4</sup>, Anggra Prima<sup>5</sup>  
Universitas Mulawarman<sup>1</sup>, Universitas Mulawarman<sup>2</sup>, Universitas Mulawarman<sup>3</sup>,  
Dinas Pendidikan dan Kebudayaan<sup>4</sup>, Dinas Pendidikan dan Kebudayaan<sup>5</sup>  
Pos-el: muhlis@fkip.unmul.ac.id<sup>1</sup>, warman@fkip.unmul.ac.id<sup>2</sup>,  
widyatmike@fkip.unmul.ac.id<sup>3</sup>, 4678nihan@gmail.com<sup>4</sup>, primaanggra@gmail.com<sup>5</sup>

### ABSTRAK

Pembelajaran berdiferensiasi menjadi semakin relevan di era pendidikan modern karena perbedaan gaya belajar, kemampuan, dan kebutuhan siswa. Salah satu cara untuk mendukung implementasi pembelajaran berdiferensiasi adalah dengan memanfaatkan teknologi digital, seperti Quizizz, dalam pengelolaan pembelajaran. Artikel ini membahas studi implementasi Quizizz sebagai alat bantu manajemen pembelajaran berdiferensiasi pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Penelitian ini dilakukan pada siswa sekolah menengah pertama dengan metode kualitatif deskriptif, melalui pengumpulan data observasi, wawancara, dan kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, memungkinkan guru untuk memberikan penilaian formatif secara real-time, dan memudahkan penyesuaian materi dan evaluasi sesuai kebutuhan individu siswa. Selain itu, Quizizz mendukung interaksi siswa secara aktif dalam pembelajaran SBdP melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan.

**Kata Kunci:** Quizizz, Pembelajaran Berdiferensiasi, SBdP, Pendidikan Digital.

### ABSTRACT

*Differentiated learning is becoming increasingly relevant in the era of modern education due to the diverse learning styles, abilities, and needs of students. One way to support the implementation of differentiated learning is by utilizing digital technology, such as Quizizz, in managing the learning process. This article discusses a study on the implementation of Quizizz as a tool to support differentiated learning management in the subject of Arts and Crafts (SBdP). The research was conducted with middle school students using a descriptive qualitative method, through data collection via observation, interviews, and questionnaires. The findings indicate that the use of Quizizz can enhance student motivation, enable teachers to conduct real-time formative assessments, and facilitate the adjustment of materials and evaluations according to the individual needs of students. Additionally, Quizizz supports active student interaction in Arts and Crafts lessons through an interactive and enjoyable approach.*

**Keywords:** Quizizz, Differentiated Learning, Culture and Crafts, Digital Education.

### 1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses yang krusial dan terus-menerus mengalami perkembangan, perubahan, dan perbaikan guna meraih target belajar yang

dihendaki. Pendidikan yang bermutu bisa memproduksi Sumber daya manusia yang bermutu juga. Hal ini tercermin dari perubahan kurikulum yang disesuaikan dengan kondisi terkini (Naibaho, 2023).

Salah satu contohnya adalah peluncuran kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka membagikan fleksibilitas pada guru guna meningkatkan metode belajar yang selaras pada konteks serta keperluan belajar murid. Kurikulum ini bertujuan untuk mengoptimalkan potensi siswa melalui proses pembelajaran yang relevan dan interaktif (Khoirurrijal et al., 2022). Sejalan dengan perkembangan pendidikan abad ke-21, proses pembelajaran kini menekankan pada keaktifan dan kreativitas siswa.

Pendidikan yang berpusat pada siswa mengharuskan mereka untuk aktif terlibat selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Ini selaras pada pemanfaatan kurikulum merdeka yang menekankan pendekatan yang disesuaikan dengan minat serta bakat setiap individu (Susanti et al., 2023).

Perkembangan teknologi informasi membuka berbagai peluang baru dalam dunia pendidikan, terutama dalam hal penyampaian dan pengelolaan pembelajaran. Pembelajaran berdiferensiasi telah menjadi pendekatan penting untuk mengakomodasi berbagai tingkat kemampuan, minat, dan kebutuhan siswa dalam satu kelas (Tomlinson, 2001).

Pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), pembelajaran berdiferensiasi memungkinkan siswa untuk mengembangkan kreativitas mereka dengan cara yang disesuaikan dengan potensi masing-masing.

Quizizz, sebagai salah satu aplikasi evaluasi berbasis digital, menawarkan fitur yang mendukung pembelajaran berdiferensiasi dengan menyediakan pengaturan soal yang beragam dan sistem feedback langsung yang mendukung perkembangan belajar siswa.

Dalam era digital saat ini, teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu inovasi yang sedang berkembang adalah penggunaan platform pembelajaran

berbasis digital yang mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Salah satu alat yang semakin populer di kalangan pendidik adalah Quizizz, sebuah platform yang memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif yang dapat digunakan dalam manajemen pembelajaran.

Pembelajaran merupakan kegiatan utama dari proses pendidikan di sekolah yang bertujuan untuk menghasilkan perubahan tingkah laku. Perubahan tersebut meliputi kognitif, afektif dan psikomotor. Kegiatan pembelajaran ini memerlukan keaktifan belajar, partisipasi dan komunikasi interaktif antara guru dan siswa. Aktivitas belajar harus dirancang sedemikian rupa sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari pemahaman konsep, penguasaan materi dan prestasi belajar peserta didik. Peserta didik dengan tingkat pemahaman konsep dan penguasaan materi yang tinggi, maka semakin tinggi pula prestasi yang diraih. Selain itu, faktor penentu keberhasilan pembelajaran lainnya adalah ketepatan penerapan model dan media pembelajaran. Seorang pendidik diharuskan memahami metode pembelajaran terutama yang berkaitan dengan model pembelajaran.

Pengertian media pembelajaran adalah merancang pembelajaran dan merencanakan kegiatan belajar mengajar. Sedangkan manfaat media pembelajaran adalah memperjelas penyajian materi dan informasi sehingga dapat memperjelas dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Media pembelajaran juga dapat mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar yang berdampak pada keaktifan dan hasil belajar.

Untuk mengikuti tantangan pembelajaran berbasis digital, seiring dengan berkembangnya Teknologi dan Informasi, sehingga mendorong terciptanya pemanfaatan media pembelajaran

yang inovatif, efektif, dan efisien. Untuk itu dibutuhkan sebuah media pembelajaran berbasis digital agar dapat dimanfaatkan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa (Irwan dkk, 2019).

Media pembelajaran diperlukan guru untuk menjadi alat bantu menyampaikan materi pelajaran. Mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) merupakan salah satu area yang memerlukan pendekatan pembelajaran yang kreatif dan variatif.

Pembelajaran diferensiasi menjadi penting dalam konteks ini, mengingat keberagaman karakteristik, kebutuhan, dan gaya belajar siswa. Dengan menggunakan Quizizz, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih personal dan adaptif, yang memungkinkan setiap siswa belajar sesuai dengan kecepatan dan cara yang paling efektif bagi mereka.

Studi ini bertujuan untuk mengkaji implementasi Quizizz sebagai alat bantu dalam manajemen pembelajaran ber diferensiasi pada mata pelajaran SBdP. Penelitian ini akan mengeksplorasi bagaimana penggunaan Quizizz dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memfasilitasi pembelajaran yang lebih individual, serta memberikan umpan balik yang konstruktif. Melalui analisis ini, diharapkan dapat ditemukan strategi dan praktik terbaik dalam memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif dan berorientasi pada siswa.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini melakukan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mendapatkan data secara mendalam mengenai implementasi Quizizz dalam pembelajaran SBdP. Penelitian dilakukan pada siswa kelas VIII di salah satu sekolah menengah pertama. Data dikumpulkan melalui metode observasi kelas, wawancara dengan guru SBK, serta kuesioner yang disebarkan kepada siswa untuk mengevaluasi pengalaman

dan tingkat kepuasan mereka terhadap penggunaan Quizizz.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Salah satu media untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan tapi tidak menghilangkan atau menurunkan pemahaman peserta didik mengenai materi serta memanfaatkan perkembangan teknologi, upaya pemanfaatan aplikasi Quizizz digadagadag bisa menjadi alternatif media pembelajaran, dimana mengutamakan kreatifitas, manajemen waktu, hingga evaluasi mandiri dari siswa.

Dengan memberdayakan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran, pendidikan di Indonesia agaknya bisa cukup tenang dalam melakukan evaluasi, sebagai mana yang telah dijelaskan. Dimana dalam aplikasi Quizizz, guru bisa melakukan penilaian atau evaluasi lebih tepat.

### Pembahasan

#### Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berdiferensiasi pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP)

Salah satu kebijakan yang tertuang dalam propenas tahun 1999-2004 adalah peningkatan mutu pendidikan nasional. Berbagai upaya dalam rangka meningkatkan mutu 2010 pendidikan akan dan telah dilaksanakan, yang diantaranya melengkapi sekolah sekolah dengan berbagai sarana dan sumber belajar.

Hal ini sejalan dengan UU No.2 Tahun 1989 tentang SISDIKNAS, yang memberikan syarat agar setiap satuan pendidikan jalur sekolah, dapat menyediakan sarana belajar yang memadai sebagai upaya mendukung akan pelaksanaan pendidikan. Menyadari akan keterbatasan kemampuan untuk mewujudkan pemerataan sarana pembelajaran di Indonesia, menjadikan Guru harus memiliki berbagai macamupaya kreatif dan inovatif dalam mewujudkan prose pembelajaran yang menyenangkan juga mudah di pahami, seperti memperbanyak

lagi variasi strategi pembelajaran, baik dari penunjang materi, sarana, dan yang terpenting adalah media pembelajaran.

Semakin cepatnya arus globalisasi, memunculkan pula arus lain dalam perkembangan teknologi, yang akhirnya lahir aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran, penunjang keberlangsungan kegiatan belajar mengajar ditengah pandemi. Aplikasi Quizizz bersifat online, yang artinya dapat digunakan dengan mudah jika didukung dengan akses internet yang memadai.

Pengembangan dari media pembelajaran Quizizz, perlu dilakukan secara berkesinambungan, agar Quizizz bisa menjadi satu aplikasi kompetitif sebagai media pembelajaran seni budaya dan prakarya SBdP. Pemanfaatan media pembelajaran sendiri, tidak dapat dilepaskan begitu saja dengan pola-pola pembelajaran. Pola-pola pembelajaran yang diorganisasikan, kemudian di terapkan berdasarkan batasan teknologi pendidikan.

Pada dasarnya, terdapat 4 pola pembelajaran yang diterapkan di Indonesia, 1) Pola Tradisional, yakni hubungan Guru kepada siswa secara langsung, 2) Pola Guru dengan media, 3) Pola pembelajaran bermedia, 4) Pola pembelajaran dengan media saja.

Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran masuk dalam kategori pola pembelajarana nomor 3, dimana menempatkan media sebagai komponen sistem pembelajaran menjadi setara dengan komponen lainnya. Pola pembelajaran yang dibuat dan diberdayakan melalui aplikasi Quizizz adalah pola multimedia interaktif.

Aplikasi Quizizz memiliki kelebihan kelebihan yang dapat dengan mudah di manfaatkan selain media pembelajaran, juga bahan evaluasi pembelajaran, sebagai contoh, terdapat data dan perhitungan statistik kinerja peserta didik, yang hasilnya bisa menggambarkan sejauh mana

pemahaman siswa terhadap materi, nantinya menjadi bahan ukur evaluasi pembelajaran secara keseluruhan. Sehingga, memberikan warna baru terhadap olah evaluasi guru dan pola pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa-siswi.

Terdapat berbagai macam fitur lain yang tersedia dalam aplikasi Quizizz, yang bisa dimanfaatkan menjadi salah satu sarana Guru dalam memberikan tugas atau pekerjaan rumah. Disamping mengerjakan tugas, siswa bisa merasakan pembelajaran yang tidak terlalu berat dalam memikirkan jawaban, karena dalam aplikasi Quizizz memiliki tampilan segar dan kaya akan hal-hal yang menyenangkan. Sebuah permainan memang tidak akan lepas dengan unsur kreatif, inovatif, petualangan, dan menyenangkan, yang kemudian bisa menumbuhkan motivasi positif keinginan belajar dari setiap siswa. Sehingga, dapat mewujudkan cita-cita dan tujuan pendidikan secara konkret dan rata.

Penggunaan Quizizz sangat mudah. Kuis interaktif ini memiliki hingga 4-5 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar. Bisa juga ditambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai keinginan anda. Bila kuis sudah jadi, dapat dibagikan kepada siswa dengan menggunakan kode 6 digit yang dihasilkan. Quizizz dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif sejak awal (Noor, 2020).

### **Hasil Belajar yang dapat dicapai**

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2015: 4), hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang telah didapatkan oleh siswa, bisa menjadi acuan dalam melihat penguasaan

siswa atau peserta didik dalam menerima materi pembelajaran.

Sedangkan hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa atau peserta didik yang mencakup ranah kognitif, afektif, psikomotorik. Bahkan, belajar tidak hanya penguasaan terhadap konsep teori mata pelajaran saja, akan tetapi juga penguasaan, kebiasaan, dan persepsi, kesenangan dan minat bakat, kesesuaian sosial, macam-macam keterampilan, cita-cita, suatu keinginan, serta harapan.

Hal tersebut didukung dengan pendapat Rusman (2017 : 130), dimana menyatakan bahwa hasil belajar itu dapat terlihat dari terjadinya perubahan dari persepsi serta perilaku, termasuk juga perbaikan sikap atau akhlak.

#### 4. SIMPULAN

Dalam mewujudkan tujuan serta cita-cita pendidikan di Indonesia, membutuhkan berkali-kali lipat usaha, mengingat segala kekurangan yang dimiliki. Teknologi hadir sebagai sarana kemudahan dalam menjalankan kehidupan, termasuk pendidikan. Disamping adanya transisi pandemi, pendidikan memiliki tantangan untuk bisa mengoptimalkan peran teknologi dalam ikut andil mensukseskan pendidikan, baik dari aspek proses pembelajaran, media pembelajaran, strategi pembelajaran, hingga evaluasi pembelajaran. Seluruh peserta didik, selalu membutuhkan model atau strategi pembelajaran yang menyenangkan terlepas dari usia berapa masing-masing mereka.

Salah satu media untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan tapi tidak menghilangkan atau menurunkan pemahaman peserta didik mengenai materi serta memanfaatkan perkembangan teknologi, upaya pemanfaatan aplikasi Quizizz digadagadag bisa menjadi alternatif media pembelajaran, dimana mengutamakan kreatifitas, manajemen waktu, hingga

evaluasi mandiri dari siswa. Dengan memberdayakan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran, pendidikan di Indonesia agaknya bisa cukup tenang dalam melakukan evaluasi, sebagai mana yang telah dijelaskan. Dimana dalam aplikasi Quizizz, guru bisa melakukan penilaian atau evaluasi lebih tepat.

Akan tetapi, terlepas dari itu semua, pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran yang efektif, bisa tercapai bilamana, guru memperhatikan akan kebutuhan, kekurangan dan perbedaan siswa atau peserta didik. Selain itu, juga tidak hanya terpaku pada aplikasi Quizizz saja, tapi juga memberdayakan aplikasi lain penunjang keberlangsungan selama proses pembelajaran berlangsung.

Sehingga, meski dalam kondisi apapun, pemerataan pendidikan tetap bisa dirasakan oleh siapa saja, yang mengemban sebagai pemuda-pemudi berbakat penerus generasi emas bangsa, baik dalam aspek pendidikan, ekonomi, sosial, hingga politik. Maka, tujuan dan cita-cita pendidikan yang telah ditetapkan dapat terwujud sebagaimana mestinya perlu di wujudkan.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Afdal, A., Nugroho, T. C., Deli, R., & Muhdar, A. (2023). Penerapan Metode Circ (Cooperative Integrated Reading and Composition) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Muatan Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas III SDN 017 Samarinda Utara Tahun 2022. *Jurnal Basataka (JBT)*, 6(1), 259-270.
- Aprima, D., & Sari, S. (2022). Analisis Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pelajaran Matematika SD. *Cendikia: Media Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 13(1), 95–101.
- Depari, R. B. B., Harianja, P., Purba, C. A., & Prasetya, K. H. (2022). Efektivitas Pembelajaran Berbasis

- Literasi Digital Pada Siswa SMP Budi Setia Pasca Pandemi Covid-19. *Jurnal Basataka (JBT)*, 5(2), 439-449.
- Evitasari, A. D. (2022). Media Diorama dan Keaktifan Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 2
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [Effectiveness of Using Kahoot! to Improve Student Learning Outcomes]. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan* 1.8 (2019).
- Isratul Aini, Yulia. Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan* 2.25 (2019).
- Lubis, R. S., Sinuhaji, R. D. S. B., & Manullang, E. R. (2023). Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Kurikulum Merdeka Belajar Di SMK Pangeran Antasari Medan Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Basataka (JBT)*, 6(1), 48-53.
- Nisa, A. F. (2023, August). Paper Mode Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Siswa SD. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar* (Vol. 1, No. 1, pp. 112-123).
- Noor, S. Penggunaan Quizizz dalam Penilaian Pembelajaran pada Materi Ruang Lingkup Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X. 6 SMAN 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati* 6.1 (2020): 1-7
- Picasouw, T. E., Apituley, W. E., Pulung, R., Lilimau, R., & Saparuane, M. J. (2023). Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Berdiferensiasi. *DIDAXEI*, 4 (1), 524-535.
- Purnawanto, A. T. (2023). Pembelajaran Berdiferensiasi. *Jurnal Pedagogy*, 16(1), 34-54.
- Septika, H. D., Ilyas, M., & Prasetya, K. H. (2024). Development Of Teaching Modules Based On Local Wisdom In Learning Literature Writing For Students In Elementary School Teacher Education Program. *Santhet (Jurnal Sejarah Pendidikan Dan Humaniora)*, 8(1), 89-94.
- Sidabutar, R. P., & Hutahaean, B. (2024). Analisis Penerapan Kurikulum Pendidikan Karakter Berbasis Berbebestem Dan Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas VIII SMP Assisi Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024. *Jurnal Basataka (JBT)*, 7(1), 194-198.
- Siringoringo, E. F., & Suprianingsih, S. (2024). Perancangan Buku Ilustrasi “Partuturan Batak Toba” Sebagai Media Edukasi Budaya Lokal. *Jurnal Basataka (JBT)*, 7(1), 84-91.
- Subakti, H., & Prasetya, K. H. (2020). Pengaruh Pemberian Reward And Punishment Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Tinggi Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basataka (JBT)*, 3(2), 106-117.
- Susanti, E., Alfiandra, A., Ramadhan, A. R., Nuriyani, R., Dameliza, O., & Sari, Y. K. (2023). Optimalisasi Pembelajaran Berdiferensiasi Konten Dan Proses Pada Perencanaan Pembelajaran Ppkn. *Educatio*, 18(1), 143153.
- Wahyuni, A. S. (2022). Literature Review: Pendekatan Berdiferensiasi Dalam Pembelajaran Ipa. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 12(2), 118-126.