

Journal of Lesson Study and Teacher Education (JLSTE)

<http://journal.pwmjateng.com/index.php/jlste/index>

PENGUNAAN WEB TOOL QUIZZZ IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN MATERI PERBANDINGAN TRIGONOMETRI MELALUI LESSON STUDY

Zayan Hafiyyan¹

¹Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam SMA Muhammadiyah 1 Temanggung
email: zayan.hafiyyan@gmail.com

Abstract

Pembelajaran masa kini sangat berbeda dengan masa dahulu, dimana sekarang teknologi sudah semakin maju dan berkembang. Pembelajaran pada masa pandemi Covid-19 peserta didik diwajibkan untuk mempunyai gadget atau telepon genggam yang akan menjadi jembatan informasi pembelajaran antara peserta didik dan guru. Sebagai seorang guru pembelajaran melalui media online dengan menggunakan telepon genggam atau yang kita sebut gadget sangatlah beragam. Media online tersebut diantaranya menggunakan web tool QUIZZZ yang merupakan sebuah web tool permainan kuis interaktif. Pembuatan media online yang kita sebut QUIZZZ ini sangat mudah, guru hanya membuat pembelajaran dapat berupa kuis pilihan ganda, kuis essay atau ppt. Peserta didik bergabung dengan menggunakan web dan menuliskan kode game yang diberikan oleh guru. Penggunaan QUIZZZ ini juga sebagai motivasi peserta didik dalam mengerjakan kuis dimana pada QUIZZZ ada perolehan peringkat pengerjaan peserta didik dan rekapitulasi pengerjaan peserta didik. Pada akhir pembelajaran guru bisa mengulas kembali kuis dengan menjelaskan dan menyimpulkan pembelajaran. Hasil analisis pada web tool QUIZZZ diperoleh bahwa pada penggunaan web tool QUIZZZ ada pada tahap lesson study yaitu plan, do dan see.

Keywords: *web tool quizizz, QUIZZZ, perbandingan trigonometri, lesson study*

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran masa kini sangat berbeda dengan masa dahulu, dimana sekarang teknologi sudah semakin maju dan berkembang. Pada masa pandemi Covid-19 peserta didik dan guru sudah mulai beralih pada penggunaan gadget atau telepon genggam. Pembelajaran pada pandemi Covid-19 peserta didik diwajibkan untuk mempunyai *gadget* atau telepon genggam yang akan menjadi jembatan informasi pembelajaran antara peserta didik dan guru. Pembelajaran jarak jauh atau daring dengan menggunakan teknologi informasi sebagai sumber belajar. Dalam pelaksanaan pembelajaran ini diwajibkan menggunakan gadget atau telepon genggam. Sistem pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan peserta didik, melainkan secara *online* yang menggunakan jaringan internet (Asmuni, 2020).

Pembelajaran pada masa pandemi Covid-19 peserta didik diwajibkan untuk mempunyai *gadget* atau telepon genggam yang akan menjadi jembatan informasi pembelajaran antara peserta didik dan guru. Guru dan peserta didik akan lebih mudah dalam berkomunikasi terkait pembelajaran jarak jauh. Sebagai seorang guru pembelajaran melalui media online dengan menggunakan telepon genggam atau yang kita sebut gadget sangatlah beragam. Media online tersebut diantaranya menggunakan web tool QUIZZZ yang merupakan sebuah web tool permainan kuis interaktif. Media online ini guru dan peserta

didik melakukan pembelajaran bersama, waktu yang sama dengan menggunakan aplikasi yang sama.

Pembuatan media online yang kita sebut QUIZIZZ ini sangat mudah, guru hanya membuat pembelajaran dapat berupa kuis pilihan ganda, kuis essay atau ppt. Kesiapan guru dalam menggunakan QUIZIZZ ini juga menjadi masalah. Bagi guru muda atau fresh graduation memahami dengan menggunakan media online sangat mudah namun bagi guru senior perlu adanya sosialisasi dan pengarahan. Penggunaan QUIZIZZ bagi guru dapat dipahami dan diujicoba sendiri sebelum diaplikasikan ke peserta didik. Guru dan peserta didik diminta online dengan menggunakan web tool join QUIZIZZ. Peserta didik bergabung dengan menggunakan web dan menuliskan kode game yang diberikan oleh guru. Kode game diperleh ketika guru sudah selesai membuat kuis atau pembelajaran dan akan dibagikan ke peserta didik.

Penggunaan QUIZIZZ ini juga sebagai motivasi peserta didik dalam mengerjakan kuis dimana pada QUIZIZZ ada perolehan peringkat pengerjaan peserta didik dan rekapitulasi pengerjaan peserta didik. Pada akhir pembelajaran guru bisa mengulas kembali kuis dengan menjelaskan dan menyimpulkan pembelajaran. Hasil analisis pada web tool QUIZIZZ diperoleh bahwa pada penggunaan web tool QUIZIZZ ada pada tahap lesson study yaitu plan, do dan see.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada peserta didik jenjang kelas X MIPA (Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam) SMA Muhammadiyah 1 Temanggung. Metode penelitian yang dikembangkan adalah deskriptif kualitatif. Data diperoleh melalui observasi, catatan lapangan dan video pembelajaran. Observer penelitian ini mengarah ada peserta didik pada saat mengerjakan kuis dan peringkat pengerjaan. Catatan lapangan melibatkan 2 guru observer dengan ceklist pengamatan pada saat proses pembelajaran. Video pembelajaran diperoleh ketika proses pembelajaran berlangsung dikelas.

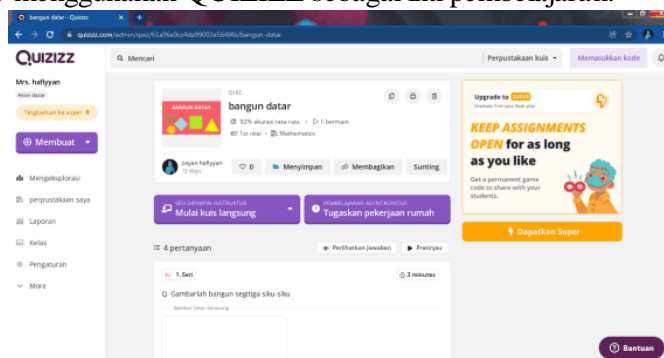
3. HASIL PENELITIAN

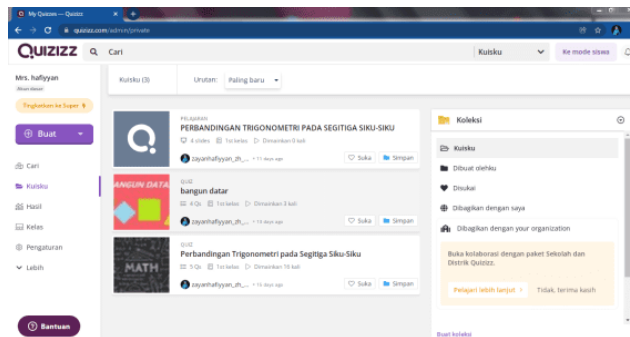
Melalui lesson study kolaborasi pembelajaran di SMA Muhammadiyah 1 Temanggung dengan menggunakan web tool QUIZIZZ dengan guru model Zayan Hafiyyan, S.Pd dengan peserta didik jenjang kelas X MIPA. Kolaborasi ini dimulai dengan menyusun Lesson Design dan Chapter Design. Secara lebih rinci dibahas sebagai berikut :

1. PLAN

Kegiatan diawali dengan membuat peta konsep untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami materi trigonometri. Materi ini mengarahkan pada sub materi yang akan diambil yaitu perbandingan trigonometri pada segitiga siku-siku. Guru model kemudian membuat mencari melalui google aplikasi web yang akan digunakan dalam pembelajaran. Web tool yang ditemukan adalah QUIZIZZ, guru model segera membuat draf awal kuis untuk sebagai uji coba.

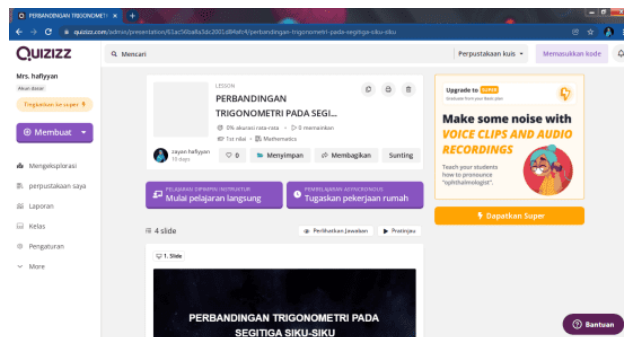
Pembuatan kuis uji coba kemudian membuat lesson design sebagai pedoman dalam proses pembelajaran nantinya. Lesson design ini bermaksud sebagai RPP atau rencana pelaksanaan pembelajaran. Setelah pembuatan lesson design selesai menyiapkan media pembelajaran kuis menggunakan QUIZIZZ sebagai inti pembelajaran.





Gambar 1 dan 2 proses pembuatan kuis menggunakan web tool QUIZZZ

Pembuatan PPT untuk mendukung penyampaian materi pembelajaran juga dibuat.



Gambar 3 Pembuatan PPT dengan menggunakan web tool QUIZZZ

Setelah PTT dan uji coba kuis selesai guru model menguji coba pada perangkat gadget milik guru lain dan diuji cobakan menggunakan web tool QUIZZZ.

Persiapan shoot video pembelajaran yaitu sound, kamera dan juga klip on agar suara dapat didengar dan jelas. Ruang kelas yang digunakan juga sudah memnuhi protokol kesehatan dan telah dibersihkan sebelum digunakan.

2. DO

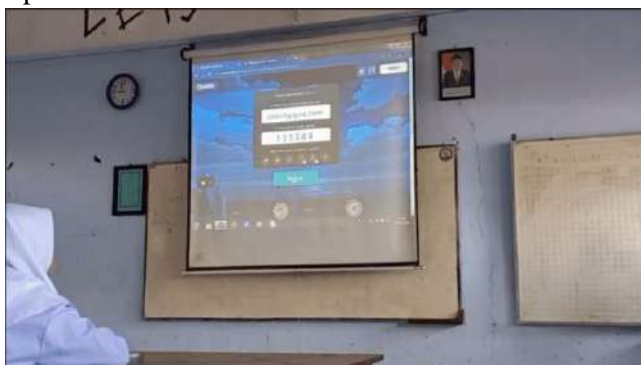
Proses pembelajaran dilaksanakan didalam kelas. Guru model telah menyiapkan diri dan materi yang akan diberikan. Guru observer juga telah siap masuk kelas. Tugas observer adalah mencatat dan mendokumentasikan segala aktivitas peserta didik dikelas. Observasi tertuju pada peserta didik, segala perilaku peserta didik dan hal yang terjadi didalam kelas saat pembelajaran berlangsung hingga berakhir. Catatan observer nantinya akan menjadi gambaran sekaligus evaluasi pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran diawali dengan apresepasi dalam kehidupan sehari-hari yang berbentuk segitiga siku-siku. Kegiatan ini bertujuan melatih kemampuan ingatan dan unjuk kerja sebagai bukti bahwa anak mengingat materi yang pernah diulas sebelumnya. Komunikasi antara guru dan peserta didik juga terjalin dengan baik. Artinya ketika peserta didik menjawab atau menambah kalimat ini maka pembelajaran ini juga diminati.



Gambar 4 Peserta didik menjawab pertanyaan stimulus awal

Selama pembelajaran berlangsung dihasilkan beberapa aktivitas yang ditemukan oleh guru model maupun peserta didik.



Gambar 5 Peserta didik sudah bergabung dalam web tool QUIZIZZ

Dalam kegiatan ini ada beberapa peserta didik yang masih kesulitan dalam bergabung ke QUIZIZZ. “sementar Bu, masih proses ketik kode” juga ada yang berkata “Bu diketik dimana kodenya” pengarahannya sesama teman sebaya juga ada pada perilaku ini.

Ketika telah masuk semua kode dan peserta didik mengerjakan kuis ini mereka terlihat bersemangat untuk berlomba-lomba dalam mengerjakan. Pada progres yang tertampil pada layar LCD terlihat beberapa peserta didik berhasil mengerjakan dan menjawab dengan benar, namun ada juga yang berhasil menjawab tapi jawabannya kurang tepat. Pada progres ini ditunjukkan bahwa peserta didik yang menjawab benar akan berwarna hijau sedangkan menjawab salah akan berwarna merah.



Gambar 5 Progres peserta didik mengerjakan

Perilaku siswa disini sangat beragam ada yang berkata “Bu sebentar kok saya salah menjawab” , “Bu kedulan Mba Nisa nih”, “ayoo, gimana ini aku tertinggal”, “Bu temen-temen dikasihtau jangan cepet-cepet ngerjainya”. Melihat kondisi ini siswa sangat berantusias dan ingin berlomba dengan teman-teman dan juga ingin memahami soal dan materi dengan baik.





Gambar 6 dan 7 kegiatan siswa mengerjakan QUIZZ

Progres selesai ketika semua siswa sudah mengerjakan dan juga dalam akhir ada tampilan pengirim pertama, kedua dan ketiga. Ini sebagai motivasi siswa untuk lebih memanfaatkan waktu pengerjaan.



Gambar 8 Pengiriman tercepat muncul ketika semua siswa sudah selesai mengerjakan

Setelah semua meletakkan gadget dimeja masing-masing guru model bertanya bagaimana perasaan siswa saat mengerjakan, respon siswa semua positif dan menginginkan yang seperti ini dari pada harus menulis dikertas. Sebelum guru menutup pembelajaran siswa diminta untuk mengulas materi yang telah didapatkan tadi.





Gambar 9 dan 10 respon siswa dalam mengulas materi yang telah dibahas

3. REFLEKSI

Kegiatan refleksi merupakan kegiatan umpan balik. Semua tim yang terlibat dalam pembelajaran berkumpul bersama mencermati dan berdiskusi segala kejadian yang terjadi didalam kelas. Tahapannya guru model menyampaikan kesan dan pesan.

Kegiatan ini dilakukan ketika sudah selesai pembelajaran, masukan dan segala arahan pada perilaku siswa. Diskusi ini juga menjadi perencanaan untuk pelaksanaan pada pembelajaran selanjutnya. Guru mengevaluasi metode yang digunakan, media yang dipakai dan bahan ajar yang disampaikan.



Gambar 11 dan 12 refleksi setelah pelaksanaan pembelajaran

Rekomendasi

Rekomendasi yang dapat disampaikan dari kegiatan satu siklus lesson study ini adalah :

1. Ditemukan siswa yang sangat aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Diharapkan guru dapat selalu mendukung dan memberi banyak pelatihan.
2. Setiap siswa memiliki kepribadian yang berbeda, tugas guru adalah menggali potensi positif yang ada pada siswa dan membantu mengembangkannya.
3. Diperlukannya penemuan yang lebih rinci pada perilaku siswa dipertemuan pembelajaran berikutnya.

SIMPULAN

Kesimpulan dari implementasi lesson study adalah : (1) Pembelajaran melalui lesson study dengan menggunakan web tool QUIZIZZ sangatlah menarik untuk diteliti dan dikembangkan. (2) Setiap perilaku siswa adalah gambaran yang dapat dikembangkan. (3) Perlu dilakukan kolaborasi metode pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan semangat dalam mengikuti pembelajaran

4. REFERENSI

- Asmuni. 2020. Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dan Solusi Pemecahannya. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. 27 Desember 2021, <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/4222>
- Faroh, N., Sukestiyarno, & Junaedi, I. (2014). Model Missouri Mathematics Project Terpadu dengan TIK untuk Meningkatkan Pemecahan Masalah dan Kemandirian Belajar. *Unnes Journal of Mathematics Education Research*. 3(2), 88-103.
- Astutiani, R & Isnarto. (2021). Problem Solving Ability Considered by Self Confidence in Digital Media Assisted Online Learning. *KREANO. Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif* <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreano> . p-ISSN: 2086-2334; e-ISSN: 2442-4218