

PENGARUH APLIKASI QUIZIZ SEBAGAI ALAT PENILAIAN PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR

Siti Humairoh¹, Imas Indah Mutiara², Hesti Widiastuti³

¹PGSD FKIP Universitas Buana Perjuangan, ²PGSD FKIP Universitas Buana
Perjuangan, ³PGSD FKIP Universitas Buana Perjuangan

Alamat e-mail : siti.humairoh@ubpkarawang.ac.id

ABSTRACT

The learning assessment process is an important component in an effort to obtain information on the learning outcomes that have been implemented. Assessment can also be used to determine the level of achievement of the material and the level of ability of students. The use of technology makes this process more interesting, fun and effective. The Quizizz application is a learning assessment media application that is expected to attract interest and increase students' concentration in learning assessment. This research aims to determine the effect of the quizizz application as a learning assessment tool in elementary schools. The subjects in this research were all fifth grade elementary school students. This type of research is qualitative research with a descriptive approach. Data collection uses interviews and observation. The results of this study show that using the Quizizz application as an assessment tool can foster competitiveness in learning because scores can be seen immediately so they can motivate students, questions can be done anywhere and teachers can monitor the progress of students' question paper work, questions also have an attractive appearance. These three aspects are the advantages of the quizizz application. Apart from these three aspects, this application makes it easier to work on questions, easy to use, develops creativity in learning, and makes it easier to collect test results. Based on the results of this research, the quiziz application can be used by teachers as a form of innovation in learning assessment, so that students will be more enthusiastic about learning and can improve student learning outcomes.

Keywords: *Quizizz Application, Learning Assassment*

ABSTRAK

Proses penilaian pembelajaran merupakan komponen penting sebagai upaya memperoleh informasi terhadap capaian pembelajaran yang telah dilaksanakan. Penilaian juga dapat digunakan untuk mengetahui tingkat ketercapaian materi dan tingkat kemampuan dari peserta didik. Pemanfaatan teknologi membuat proses ini lebih menarik, menyenangkan dan efektif. Aplikasi Quizizz merupakan salah satu aplikasi media penilaian pembelajaran yang diharapkan mampu menarik minat, dan menambah konsenterasi peserta didik dalam penilaian pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh aplikasi quizizz sebagai alat penilain pembelajaran di sekolah dasar. Subyek dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Adapun pengumpulan data menggunakan wawancara dan observasi. Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi quizizz sebagai alat penilaian dapat menumbuhkan daya saing dalam belajar karena skor dapat terlihat langsung sehingga dapat memotivasi peserta didik, soal dapat dikerjakan

dinapun dan guru dapat memantau perkembangan pengerjaan soal peserta didik, soal juga memiliki tampilan yang menarik dari ketiga aspek tersebut yang menjadi keunggulan aplikasi quizizz. Selain dari ketiga aspek tersebut aplikasi ini mempermudah dalam pengerjaan soal, mudah digunakan, mengembangkan kreativitas dalam belajar, serta mempermudah dalam mengumpulkan hasil ulangan. Berdasarkan hasil penelitian tersebut bahwa aplikasi quizizz dapat digunakan oleh guru sebagai bentuk inovasi dalam penilaian pembelajaran, sehingga peserta didik akan lebih bersemangat dalam belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: Aplikasi Quizizz, Penilaian Pembelajaran

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi merupakan suatu yang tidak dapat dihindari pada masa sekarang ini. Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) mendorong setiap individu untuk senantiasa aktif dan kreatif dalam mengembangkan potensi. Pada Era Revolusi Industri 4.0 adalah sebuah tantangan dalam seluruh bidang ilmu, terlebih dalam bidang Pendidikan. Pemanfaatan teknologi untuk mengembangkan seluruh potensi peserta didik baik secara kognitif, afektif, dan psikomotorik maka harus melalui proses belajar dalam dunia pendidikan (Purba, 2017).

Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran masa kini terus mengalami inovasi, sesuai dengan tuntutan kompetensi abad ke-21. Perubahan paradigma cara belajar peserta didik yang berbeda dibandingkan dengan sebelumnya

mengakibatkan banyak pekerjaan rumah dan mengubah cara pandang yang harus diselesaikan guru di sekolah dengan adanya perubahan kurikulum dan cara belajar peserta didik pada masa sekarang ini. Penelitian mengenai inovasi pembelajaran terus berkembang karena menjadi suatu penting dan menarik untuk dilakukan. Ada dua faktor yang mendasari pentingnya inovasi dalam pembelajaran. Pertama, pembelajaran abad 21 memiliki ciri adanya sistem komputasi yang menyebabkan pergeseran paradigma menuju *meta knowledge* (Kereluik et al., 2014). Artinya peserta didik tidak hanya mendapatkan pengetahuan dari proses pembelajaran itu namun mampu memahami hakikat dari pengetahuan itu sendiri. Proses ini menjadikan peserta didik lebih mandiri, kritis dan kolaboratif dalam pemecahan masalah yang ada di kelas. Kedua, masuknya era digital yang melibatkan segala proses

kehidupan dapat meningkatkan minat peserta didik dalam proses pembelajaran (Bennett, 2009).

Kegiatan proses pembelajaran tidak akan lepas dengan proses penilaian, dengan adanya pergeseran paradigma pembelajaran abad 21, proses penilaian pembelajaran yang dilaksanakan dengan metode lama menjadi suatu yang sangat membosankan bagi peserta didik. Adanya perkembangan dibidang aplikasi pembelajaran yang membuat penilaian menjadi menarik dan lebih efisien untuk digunakan menjadi solusi dalam perkembangan saat ini. Salah satu media penilaian pembelajaran yang dapat digunakan yakni aplikasi Quizizz. Aplikasi Quizizz merupakan suatu aplikasi yang bisa dimanfaatkan oleh guru untuk penilaian proses belajar-mengajar. Aplikasi Quizizz dapat diakses melalui website yang telah disediakan oleh guru atau admin. Serta dapat digunakan pada saat penugasan peserta didik di rumah ketika guru memberikan penguatan materi pembelajaran. Hasil dari penugasan peserta didik ini dapat digunakan sebagai bahan penilaian guru. Selain itu, pada aplikasi Quizizz memiliki kompilasi kuis yang bervariasi (Sodiq et al., 2020). Dalam membuat

soal, guru bisa menambahkan gambar, rekaman suara, hingga video. Hal ini tentunya sangat cocok terutama bagi peserta didik Sekolah Dasar yang dalam pembelajarannya bersifat konkret.

Beberapa penelitian yang telah dilakukan, salah satunya oleh Anggaraini et al.,(2020) menyatakan bahwa dengan aplikasi Quizizz yang menarik dapat memotivasi peserta didik untuk belajar dengan lebih menyenangkan, dikarenakan penilaian dengan Quizizz dapat disesuaikan dengan gaya belajar yang beragam baik visual dan audio juga kinestetik. Selain itu, dalam penggunaan aplikasi penilaian juga haruslah yang mudah untuk di gunakan hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Agustina et al., (2019) Penggunaan yang mudah dan hasil yang cepat dalam proses penilaiannya menjadikan aplikasi ini layak digunakan sebagai aplikasi pembelajaran yang mendukung revolusi pembelajaran 4.0, sehingga peserta didik memiliki minat dan motivasi yang kuat untuk belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, maka fokus penelitian yang akan diteliti yaitu bagaimana pengaruh aplikasi *Quizizz* sebagai alat penilaian pembelajaran di SDN Sumberurip 03.

Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari aplikasi quizizz sebagai alat penilaian pembelajaran terhadap pengguna yakni guru dan peserta didik di SDN Sumberurip 03.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif yang dilaksanakan selama 2 bulan di SDN Sumberurip 03. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh guru dan peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri Sumberurip 03 Tahun Pelajaran 2022-2023. Adapun sumber data yang ada pada penelitian ini yaitu: Responden dalam penelitian kualitatif ini adalah seluruh peserta

Tipe	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Ragu-Ragu (R)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

didik Kelas V dan 9 orang guru SDN Sumberurip 03 Kecamatan Pebayuran.

Menurut Sugiyono (2017:194), teknik pengumpulan data merupakan langkah strategis dalam penelitian karena tujuan utama dari penelitian adalah untuk mendapatkan data. Dalam penelitian ini . Adapun prosedur pengumpulan data yang

digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Angket

Arikunto dalam Ernawati (2015:61), “angket adalah sebuah daftar pertanyaan yang harus diisi oleh orang yang akan diukur (responden). Angket yang diberikan tidak hanya kepada guru, angket juga diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui bagaimana tingkat ketertarikan peserta didik terhadap aplikasi quiziz. Jawaban yang disediakan disesuaikan dengan skala likert. Menurut Sugiyono (2016:136), menyatakan bahwa skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang kejadian atau fenomena sosial. Alternatif jawaban dalam skala likert yang digunakan diberi skor sebagai berikut. Sumber: Sugiyono (2016:137)

2. Wawancara

Wawancara merupakan suatu metode yang sangat umum digunakan untuk mengumpulkan data kualitatif. Wawancara dapat dilakukan dengan sangat terstruktur atau benar-benar terbuka, tergantung pada tujuan wawancara, keakraban dan pengetahuan peneliti terhadap latar, dan sifat studi itu apakah eksplorasi

atau konfirmasi (Clifford J.Drew, 2017:267).

Analisis data dalam penelitian ini yaitu dengan metode deskriptif yang bertujuan untuk memaparkan data dalam setiap variabel penelitian. Analisis ini lebih fokus melihat deskripsi atau gambaran secara umum tentang kemampuan responden dalam setiap variabel. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan wawancara kepada guru dan peserta didik Kelas V SDN Sumberurip 03, untuk mengetahui kondisi dilapangan dan digunakan untuk analisis kebutuhan mengenai pengaruh aplikasi Quizizz sebagai alat penilaian pembelajaran.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah model Miles & Huberman dalam Sugiyono, (2017:132) dengan tahapan pengumpulan data, yaitu:

- 1) Pengumpulan data merupakan tahapan mengumpulkan data dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi.
- 2) Reduksi data merupakan penyederhanaan yang dilakukan melalui seleksi, pemfokusan, dan keabsahan data mentah menjadi informasi yang bermakna,

sehingga memudahkan pada saat penarikan kesimpulan.

- 3) Penyajian data. Tahap penyajian data dari penelitian ini dilakukan dalam bentuk deskripsi sesuai hasil yang diamati agar lebih mudah dipahami.
- 4) Penarikan kesimpulan merupakan tahapan akhir dalam analisis data yang dilakukan melihat hasil reduksi data tetap mengacu pada rumusan masalah secara tujuan yang akan dicapai.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan angket yang dibagikan kepada peserta didik kelas V SDN Sumberurip 03, diperoleh data sebagai berikut berdasarkan 25 responden yang mengisi angket/survei kuesioner kemudian diolah menggunakan perhitungan skala Likert untuk mendapatkan informasi berupa persentase pada setiap pertanyaan mengenai keefektifan penggunaan Quizizz sebagai alat penilaian pembelajaran. Sedangkan untuk penggunaan aplikasi Quizizz pada Guru masih sangat sedikit. Berdasarkan hasil penelitian dari 9 Guru hanya 3 Guru yang pernah menggunakan Quizizz. Hal ini menunjukkan kurangnya daya

pemahaman guru mengenai manfaat Quizizz dalam penilaian pembelajaran.

No	Pertanyaan	Jumlah Skor	Persentase
1	Mempermudah dalam mengerjakan soal	72	90
2	Quizizz mudah digunakan	79	98.75
3	Soal memiliki tampilan menarik	80	100
4	Mengembangkan kreativitas dalam belajar	73	91.25
5	Dapat mengerjakan soal dimanapun	80	100
6	Memudahkan dalam mengumpulkan hasil ulangan	75	93.75
7	Cepat mengetahui hasil ulangan	72	90
8	Memotivasi belajar peserta didik	74	92.5
9	Menumbuhkan daya saing dalam belajar	80	100

Penggunaan Quizizz membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Format kuis yang menyenangkan dan interaktif dapat membantu siswa memahami dan mengingat informasi dengan lebih baik. Quizizz sering digunakan sebagai alat formatif assessment yang memungkinkan guru untuk mengukur pemahaman siswa secara real-time dan memberikan umpan balik segera. Hal ini sesuai dengan teori sebagai penilain pembelajaran aplikasi Quizizz dapat memenuhi kriteria alat evaluasi

pembelajaran. Keefektivan Quizizz ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Inayatulloh & Saraswati, 2017) hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi pada materi lingkaran peserta didik kelas V SDN Sumberurip 03 efektif berdasarkan hasil uji-t yang diperoleh yaitu nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,999 > 0,05$. Hal ini berarti bahwa Quizizz efektif sebagai alat penilaian pembelajaran. Hal yang juga dinyatakan dalam penelitian yang dilakukan oleh (Naufal et al., 2021) Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat peneliti simpulkan bahwa penggunaan Quizizz sangat membantu guru dalam memberikan kegiatan penilaian yang lebih kreatif, terdata dengan rapih dan menyenangkan bagi peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian, peserta didik setuju bahwa Quizizz mudah digunakan, menggunakan Quizizz untuk latihan di kelas itu menyenangkan, membantu mereka meninjau materi pelajaran dan memotivasi mereka untuk belajar. Selain hal-hal yang disebutkan tersebut, terdapat salah satu permasalahan yang terpenting yaitu tingkat kejujuran peserta didik dalam

mengerjakan ujian, dengan menggunakan aplikasi Quizizz dalam penilaian meningkatkan kejujuran peserta didik. Oleh karena itu, dengan menggunakan Quizizz dapat mengurangi intensitas mencontek bagi mereka dikarenakan dengan menggunakan Quizizz terdapat waktu pengerjaan dan soal yang diberikan adalah acak sehingga menyulitkan mereka untuk mencontek. diperlukan aplikasi pembelajaran yang paling tepat untuk peserta didik kelas V SDN Sumberurip 03.

D. Kesimpulan

Dapat disimpulkan jika penggunaan aplikasi Quizizz dapat memberikan dampak positif untuk pembelajaran siswa di kelas. Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi quizizz sebagai alat penilaian dapat menumbuhkan daya saing dalam belajar karena skor dapat terlihat langsung sehingga dapat memotivasi peserta didik, soal dapat dikerjakan dinapun dan guru dapat memantau perkembangan pengerjaan soal peserta didik, soal juga memiliki tampilan yang menarik dari ketiga aspek tersebut yang menjadi keunggulan aplikasi quizizz. Selain dari ketiga aspek tersebut

aplikasi ini mempermudah dalam pengerjaan soal, mudah digunakan, mengembangkan kreativitas dalam belajar, serta mempermudah dalam mengumpulkan hasil ulangan. Berdasarkan hasil penelitian tersebut bahwa aplikasi quizizz dapat digunakan oleh guru sebagai bentuk inovasi dalam penilaian pembelajaran, sehingga peserta didik akan lebih bersemangat dalam belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, L. & Martha, I.R. (2019). Pembelajaran Matematika Menyenangkan Dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika*. Vol (4) No 1.
<http://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika>
- Anggraini, W., Utami Apri, P S., & Ishaq, M. G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Tematik dalam Pembelajaran Jarak Jauh Kelas III Di SDN Kebayoran Lama Utara 07 Pagi. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*. 186-UMJ – PAI
<http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit>
- Bennett, W. L. (2009). *CiVic Life Online: Learning How Digital Media Can Engage Youth*. In *Online Information ReView* (IVol. 33, Nomor 3). Cambridge: The MIT Press.

- <https://doi.org/10.1108/14684520910969998>
- Centauri, B. (2019). Efektifitas Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Kuis Interaktif Di SDN-7 Bukit Tunggal. *Jurnal: Seminar Nasional Pendidikan Mipa Dan Teknologi (SNPMT II)*, 1(1), 124–133. <https://journal.ikipgripta.ac.id/index.php/snpmt2/article/view/1360>
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95–104. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.IV8i1.1866>
- Kereluik, K., Mishra, P., Fahne, C., & Terry, L. (2014). What Knowledge Is of Most Worth: Teacher Knowledge for 21 St Century Learning. *J. Digit. Learn. Teach. Educ*, 29(4).
- Ningrum, K. D. G. (2018). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Mahapeserta didik. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(1).
- Nugraha, R. G. (2016). Meningkatkan Ecoliteracy Peserta didik Sd Melalui Metode Field-Trip Kegiatan Ekonomi Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Mimbar Sekolah Dasar*, 2(1), 60–72. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.IV2i1.1322>
- Purba, L. S. L. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two StayTwo Stray (TS-TS) terhadap Hasil Belajar dan Aktivitas Belajar Mahapeserta didik pada Pokok Bahasan Koloid. *EduMatSains*, 1(2), 137-152.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet. In Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Sundari, H. D., Iskandar, & Muhlis. (2021). Penerapan Media Presentasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris MAN 19 Jakarta. *Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 3(July), 1–23.