



Available online at <http://pej.ftk.uinjambi.ac.id/index.php/PEJ/index>

PRIMARY EDUCATION JOURNAL (PEJ)
PEJ, 5 (2), Desember 2021

Copyright © 2020, PEJ, e-ISSN : 2598-2206
This is an open access article under the CC BY-NC-SA license
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>)

PENELITIAN TINDAKAN SEKOLAH
(SCHOOL ACTION RESEARCH)

Menganalisis Efektivitas Media *Quizizz* Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Pada Masa Pembelajaran Jarak Jauh

Muhammad Naufal Cakra Satria¹, Nova Octavia Lumban Gaol², Teresia Hartati³
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Langlangbuana

Abstrak

Salah satu media yang dapat digunakan sebagai sarana belajar serta evaluasi bagi peserta didik adalah media *Quizizz*. Sebagai tambahan informasi *Quizizz* merupakan media yang dapat digunakan dari tempat yang berbeda dalam tempo waktu yang sama. Hal ini menjadikan *Quizizz* sebagai media yang cukup relevan untuk digunakan sebagai bahan evaluasi yang memudahkan para pengajar. Penelitian ini termasuk dalam ke dalam penelitian deskriptif (*descriptive research*), menggunakan kajian analisis kualitatif, di mana nantinya data yang terkumpul akan diuraikan secara naratif. Penelitian ini dilakukan secara alamiah (*natural setting*), yang berarti obyek dalam penelitian ini berkembang apa adanya selama proses penelitian berlangsung tanpa ada campur tangan peneliti dalam menyeting atau menstruktur objek penelitian. Peneliti kualitatif sebagai *human instrument*, berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informasi sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisis data, menafsirkan data, dan membuat kesimpulan atas temuannya. Teknik Analisis Data yang digunakan penulis adalah reduksi data, dimana mengandung arti merangkum, memilih hal yang paling pokok, fokus pada hal-hal yang penting, dan dicari tema serta polanya. Lalu penyajian datanya dalam bentuk teks naratif yang penyajiannya urut sesuai dengan data yang ada di lapangan. Kesimpulan yang peneliti dapat setelah melakukan penelitian melalui wawancara menggunakan *Google form* adalah, guru sangat terbantu dengan penggunaan *Quizizz* untuk membuat bahan penilaian, yang perlu dikembangkan lagi adalah guru harus mau berlatih untuk dapat membuat sendiri soal soal untuk dijadikan quiz tidak hanya menggunakan soal yang ada pada *Quizizz* agar pertanyaan yang dibuat sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Bagi peserta didik, penilaian dengan menggunakan *Quizizz* sangat menarik dan menyenangkan karena peserta didik merasa seperti sedang bermain game, tidak seperti mengerjakan soal biasa. Dengan ini, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan *Quizizz* sangat membantu guru dalam memberikan kegiatan penilaian yang lebih kreatif, terdata dengan rapih dan menyenangkan bagi peserta didik.

Kata Kunci: Efektivitas Media *Quizizz* Evaluasi Pembelajaran

Abstract

One of the media that can be used as a learning and evaluation tool for students is Quizizz media. In addition, Quizizz is a medium that can be used from different places at the same time. This makes Quizizz as a medium that is quite relevant to be used as an evaluation material that makes it easier for teachers. This research is included in descriptive research, using a qualitative analysis study, in which the collected data will be described in a narrative manner. This research was conducted in a natural setting, which means that the object in this study developed as it was during the research process without any intervention from the researcher in setting or structuring the object of research. Qualitative researchers as human instruments, function to determine the focus of research, select information as data sources, collect data, assess data quality, analyze data, interpret data, and draw conclusions from their findings. The data analysis technique used by the author is data reduction, which means summarizing, choosing the most important things, focusing on the important things, and looking for themes and patterns. Then the presentation of the data in the form of narrative text which is presented in sequence according to the data in the field. The conclusion that the researcher got after conducting research through interviews using Google forms was, the teacher was greatly helped by the use of Quizizz to make assessment materials, what needs to be further developed is that the teacher must be willing to practice to be able to make their own questions to be used as quizzes, not only using the questions on the Quizizz so that questions are made according to the needs of students. For students, assessment using Quizizz is very interesting and fun because students feel like they are playing a game, not like doing ordinary questions. With this, the researcher concludes that the use of Quizizz is very helpful for teachers in providing assessment activities that are more creative, neatly recorded and fun for students.

Key Word: Effectivity, Quizizz media, evaluation learning

*Penulis Korespondensi

E-mail : naufalmaarif27@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pandemi virus corona muncul sebagai bencana kesehatan global pada akhir tahun 2019. Dengan adanya kemunculan pandemi ini sangat berdampak terhadap banyak hal, salah satunya adalah terhadap pendidikan di Indonesia. Dimana sebelumnya kegiatan pembelajaran dilakukan secara normal dengan tatap muka sehingga mempermudah pembelajaran antara guru dengan siswa, tetapi berbeda dengan saat ini yang dimana pembelajaran dilakukan secara online atau daring, pembelajaran dilakukan lewat virtual. Sehingga menggunakan teknologi digital untuk melaksanakan pembelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar secara *online*, guru berupaya untuk memberikan pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik tidak merasakan kejenuhan dalam belajar *online*. Negara kita saat ini sedang menghadapi pandemi *virus corona* sehingga siswa diminta untuk belajar di rumah agar terhindar dari terpaparnya *COVID-19*. Guru dan siswa harus melakukan pembelajaran secara online. kejadian seperti ini menuntut siswa dan guru harus tetap belajar dan melakukan pembelajaran secara jarak jauh.

Pembelajaran harus tetap berlangsung meski terhalang oleh *pandemic COVID-19* agar generasi emas tidak ketinggalan dalam belajar dan tetap melakukan pembelajaran demi kemajuan generasi penerus bangsa di masa yang akan datang. Pada saat pembelajaran *online* maka komunikasi jarak jauh tidak terlepas dengan penggunaan telepon genggam, tablet, atau laptop berikut koneksi internet yang dapat dimanfaatkan sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran. Pencarian atau pemanfaatan bahan ajar yang bervariasi yang tersedia secara gratis diberbagai situs-situs pendidikan untuk menunjang pembelajaran jarak jauh.

Pembelajaran *online* melalui teknologi digital merupakan bagian dari 'dunia multimodal' anak-anak; dengan demikian harus dikonsultasikan dan dikapitalisasi untuk mendukung guru, orang tua, dan anak-anak tentang cara terbaik untuk memanfaatkan teknologi digital dan online untuk mengembangkan, *Arnott dan Yelland* (2020: 124-146). Maka dalam hal ini keterlibatan orang tua atau peran orang tua dalam membantu kegiatan pembelajaran online sangat penting, apalagi untuk siswa sekolah dasar yang pada dasarnya masih sangat perlu bimbingan belajar yang lebih intens.

Belajar merupakan kegiatan utama dari keseluruhan proses pendidikan di sekolah yang bertujuan untuk menghasilkan perubahan tingkah laku. Perubahan tersebut meliputi dari kognitif, afektif dan psikomotor. Kegiatan dalam pembelajaran

memerlukan keaktifan belajar, partisipasi dan komunikasi antara guru dan siswa. Pembelajaran yang dikemas sedemikian rupa untuk mencapai pembelajaran yang optimal, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Menurut *Haruehansawasin dan Kiattikomol* (2017: 363-370), guru berperan sebagai fasilitator untuk mengaktifkan pembelajaran siswa selama bermain *game*, seperti memberikan dukungan sesuai kebutuhan siswa, mengontrol proses pembelajaran dan permainan, mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam diskusi, dan menyediakan sumber daya yang berbeda dan umpan balik instan.

Dari pernyataan tersebut bahwa pembelajaran yang menyenangkan untuk menunjang pembelajaran jarak jauh bisa menjadi salah satu cara agar siswa tetap aktif dalam mengikuti pembelajaran yang menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran di sekolah dasar tentunya sangat berpengaruh pada pembelajaran siswa, sehingga siswa dapat mudah untuk menerima materi maupun kuis yang diberikan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran yang dikemas oleh guru untuk menunjang tujuan kegiatan pembelajaran. Terutama penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan meningkatkan keaktifan belajar siswa, salah satunya dengan penggunaan media *quizizz* yaitu aplikasi edukasi berbasis game yang berisi soal-soal evaluasi sehingga diharapkan dapat membuat pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan aktif. Hal ini sependapat dengan *Watson, Mong, & Harris* (2011: 466-474) bahwa meskipun pembelajaran berbasis game digital memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi dan memotivasi mereka belajar dengan cara yang berbeda, terdapat tantangan dalam penggunaan *game* digital dalam pembelajaran. Tantangan termasuk kesulitan teknologi, manajemen waktu.

Sehingga peserta didik dapat belajar dengan sangat menyenangkan. Berkaitan dengan hal tersebut, maka hal ini menjadi tantangan bagi seorang guru untuk tetap dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik. Dengan situasi dan keadaan pandemi seperti saat ini kegiatan belajar mengajar tetap harus dilakukan. Tentu saja dengan keadaan seperti ini tidak mudah untuk anak-anak melaksanakan pembelajaran, tetapi dengan adanya game edukasi berbasis pembelajaran maka akan membuat suasana pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa juga aktif dalam mengikuti pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan game edukasi berbasis pembelajaran yaitu *quizizz* yang merupakan aplikasi

permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan *fleksibel*, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana penyampaian materi, *quizizz* juga bisa digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. *Game* edukasi *quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktifitas multi permainan dan membuat latihan interaktif yang menyenangkan Purba, (2019: 5).

Penerapan media *quizizz* atau game edukasi *quizizz* ini dapat dilakukan siswa di rumah dengan menggunakan perangkat elektronik yang dimiliki seperti *smartphone*, tablet, ataupun *laptop*. Tidak seperti aplikasi pendidikan lainnya *game* edukasi *quizizz* memiliki karakter tema, meme avatar dan musik yang dapat menghibur siswa pada saat proses pembelajaran, latihan atau mengerjakan kuis secara mandiri. Dengan adanya media *quizizz* dalam pembelajaran daring ini dapat menjadikan antar siswa saling bersaing sehingga mendorong siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan termotivasi untuk mengerjakan latihan dan kuis dengan harapan mampu memperoleh hasil kuis yang tinggi. Menurut Dewi (2018) bahwa pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal.

Di sekolah *Home schooling* Pewaris Bangsa penggunaan *quizizz* ini sudah dimulai dari awal tahun pelajaran 2019/2020. Berawal dari keluhan para orangtua tentang kebiasaan anak yang tidak pernah lepas dari *smartphone* dan selalu sibuk mengakses berbagai media sosial sampai lupa waktu belajar. Pada akhirnya dari pihak sekolah mengambil sikap untuk menggunakan *smartphone* dalam kegiatan pembelajaran, dengan memanfaatkan salah satu aplikasi digital sebagai aplikasi penilaian. dan memilih *quizizz* sebagai alat evaluasi belajarnya. *Quizizz* ini sangat menarik tampilannya dan memicu semangat peserta didik dalam mengikuti kegiatan penilaian. Dalam *quizizz*, peran guru selain memberikan tugas ke peserta didik, juga sebagai admin, melalui *smartphone* ataupun *laptop*, guru dapat memantau jumlah peserta didik yang sudah *login* dan dapat mengetahui secara langsung hasil dari tugas peserta didik tersebut.

Begitu juga dengan peserta didik, pada saat peserta didik mulai mengerjakan soal dari guru, apabila dalam menjawab soal ada yang salah, peserta didik dapat langsung mengetahuinya. Setelah semua peserta didik selesai mengerjakan tugas, guru dapat langsung memberikan pengayaan/remedi. Ini merupakan salah satu dari layanan belajar tuntas yang diberikan kepada peserta didik, yakni bagi peserta didik yang lamban kemampuan belajarnya

akan diberikan kegiatan remedial dan bagi peserta didik yang sedang dalam kemampuan belajarnya akan diberikan pengayaan. *quizizz* sebagai salah satu alat evaluasi berbasis *e-learning* yang sangat cocok dipakai untuk mengevaluasi dengan cepat dan langsung memberi hasil kepada guru dalam mengambil tindakan kepada peserta didik untuk diremidi atau diberi pengayaan agar dapat melanjutkan ke kompetensi dasar berikutnya. Sekolah harus bisa menyediakan sesuatu yang efektif dan menarik terutama untuk kegiatan penilaian hasil belajar peserta didik. Agar pembelajaran daring dapat berjalan dengan efektif, diperlukan persiapan oleh pihak sekolah dan juga orangtua. Pihak sekolah memberikan fasilitas kepada guru berupa perangkat *laptop* atau *smartphone* serta paket internet yang diperlukan, sedangkan pihak orangtua mempersiapkan perangkat *smartphone* dan paket internet serta pendampingan terhadap putra putrinya. Dalam penyajian hasil belajar dengan *quizizz*, tersedia dalam bentuk *excel* dengan hasil analisis yang sudah sangat komplit, sehingga memudahkan guru dalam pengecekan, penilaian, serta perekapan hasil. Peserta didik pun dapat langsung melihat hasil belajar dari papan peringkat yang tampak pada layar peserta didik saat telah selesai mengerjakan soal/kuis. Dari latar belakang di atas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang Efektivitas *Quizizz* Sebagai Alat Evaluasi Hasil Belajar Pada Masa Pembelajaran Jarak Jauh pada Sekolah *Homeschooling* Pewaris Bangsa.

2. METODE

Penelitian ini termasuk dalam ke dalam penelitian deskriptif (*descriptive research*), menggunakan kajian analisis kualitatif, di rinci dan mendalam yang melibatkan berbagai sumber informasi dan memaparkannya kasus serta deskripsinya. Studi kasus ini berfokus pada pengumpulan informasi- informasi terkait *object* spesifik dan kegiatan-kegiatan tertentu.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan proses wawancara yang dilakukan secara online melalui *Google form*, wawancara digunakan sebagai cara untuk mengumpulkan data penelitian dengan memberikan beberapa pertanyaan yang telah disiapkan oleh peneliti. Teknik wawancara ini digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan data tentang tahap perencanaan, tahap pelaksanaan *Quizizz* sebagai alat penilaian hasil belajar, serta tahap penyajian hasil belajar dengan *Quizizz*.

Obssevasi merupakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis mengenai fenomena

kejadian. Observasi yang akan digunakan peneliti, jenis observasi non-partisipan di mana peneliti tidak terlibat secara langsung dalam fenomena yang diteliti melainkan hanya sebagai pengamat dan tidak mengambil peran di dalamnya. Dokumen merupakan sebuah catatan peristiwa yang sudah terjadi atau berlalu, yang dapat berupa tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumentasi ditujukan untuk memperoleh, laporan kegiatan, foto, film dokumenter, serta data lain yang relevan dengan penelitian. Dalam hal ini peneliti menggunakan hasil foto saat peserta didik saat mengerjakan soal menggunakan Quizizz dan juga foto tahapan yang dilakukan guru saat mempersiapkan quis melalui Quizizz. Teknik Analisis Data yang digunakan penulis adalah reduksi data, dimana mengandung arti merangkum, memilih hal yang paling pokok, fokus pada hal-hal yang penting, dan dicari tema serta polanya. Lalu penyajian datanya dalam bentuk teks naratif yang penyajiannya urut sesuai dengan data yang ada di lapangan. Kesimpulan yang peneliti dapat setelah melakukan penelitian melalui wawancara menggunakan *Google form* adalah, guru sangat terbantu dengan penggunaan *quizizz* untuk membuat bahan penilaian, yang perlu dikembangkan lagi adalah guru harus mau berlatih untuk dapat membuat sendiri soal atau dijadikan quiz tidak hanya menggunakan soal yang ada pada *quizizz* agar pertanyaan yang dibuat sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Bagi peserta didik, penilaian dengan menggunakan *quizizz* sangat menarik dan menyenangkan karena peserta didik merasa seperti sedang bermain game, tidak seperti mengerjakan soal biasa. Dengan ini, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan *quizizz* sangat membantu guru dalam memberikan kegiatan penilaian yang lebih kreatif, terdata dengan rapih dan menyenangkan bagi peserta didik.

4. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Ibu Erie Subekti, SS., M.Pd. telah membimbing kami dalam penyusunan jurnal ini.

5. SIMPULAN

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

DAFTAR PUSTAKA

- Arnott, Lorna & Nicola J. Yellena. 2020. Multimodal Lifeworlds: Pedagogies for Play Inquiries and Explorations. *Journal of Early Childhood Education Research*. Melbourne:9, No, 1, hal, 124- 146. ISSN-L 2323-7414. <http://jecer.org/fi>
- Haruehansawasin, S., & Kiattikomol, P. (2017). Scaffolding in Problem Based Learning for Low-Achieving Learners. *Journal of Educational Research*, 111(3), hal, 363–370. <https://doi.org/10.1080/00220671.2017.1287045>
- Purba, L. S. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *JDP*. 12(1) : 29
- Watson, William R et al. 2011. A case study of the in-class use of a video game for teaching high school history. *Computers & Education*. United Kingdom:56, No, 2, hal, 466-474. doi:10.1016/j.compedu.2010.09.007
- Dewi, C. K. (2018). Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas X. Skripsi S1. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung (2020) dari: <http://repository.radenintan.ac.id/4286/1/SKRIPISICAH YAKURNIA.pdf>
- Rahmawati, D. F. (2021). Analisis Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Media Quizizz di Masa Pandemi Siswa Kelas V SDN Arjowinangu Tahun Pelajaran 2020/2021 (Doctoral dissertation, STKIP PGRI PACITAN).
- Haryati, I. (2021). Pengaruh penggunaan aplikasi quizizz terhadap motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran daring IPA kelas V MIN 1 Kota Surabaya (Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya)