

Penggunaan Quizizz sebagai Media Evaluasi Biologi untuk Mengurangi Perilaku Menyontek Siswa SMAN 9 Semarang

Dinullah Alhaq¹, Muhammad Syaipul Hayat², Handoyo³

^{1,2}Universitas PGRI Semarang

³SMA Negeri 9 Semarang

Email:

ppg.dinullahalhaq47@program.belajar.id

ABSTRAK

Banyak kecurangan akademik yang dilakukan oleh peserta didik salah satunya adalah perilaku mencontek. Ditemukan bahwa Sebagian peserta didik melakukan kecurangan akademik berupa perilaku menyontek pada saat Penilaian Harian. Penelitian Ini bertujuan untuk melihat pengaruh media Pembelajaran Quizizz dalam mengurangi salah satu tindak kecurangan akademik yaitu Perilaku Menyontek pada peserta didik kelas XI IPS 2 SMA N 9 Semarang. Jenis penelitian yang digunakan merupakan penelitian Tindakan Kelas (PTK). Objek penelitian adalah seluruh peserta didik kelas XI IPS 2 SMA N 9 Semarang yang berjumlah 36 orang. Data dikumpulkan melalui Observasi dan Dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengurangan perilaku menyontek pada 4 indikator yaitu *Individual-opportunistic* (59% menjadi 20%), *Independent-planned* (31% menjadi 7%), *Social-active* (62% menjadi 21%), *Social-passive* (45% menjadi 8%). Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media Quizizz mampu mengurangi perilaku menyontek peserta didik kelas XI IPS 2 SMA N 9 Semarang.

Kata kunci: kecurangan Akademik, Perilaku Menyontek, Quizizz

ABSTRACT

Many academic frauds are committed by students, one of which is cheating behavior. It was found that some students committed academic fraud in the form of cheating behavior during the Daily Assessment. This study aims to see the influence of Quizizz in reducing one of the acts of academic fraud, namely cheating behavior in the students in SMA N 9 Semarang. The type of research used is Classroom Action Research. The research object was all of the students of XI IPS 2 SMA N 9 Semarang, which was 36 people. Data were collected through Observation and Documentation. The results showed that there was a reduction in cheating behavior on four indicators, namely Individual-opportunistic (59% to 20%), Independent-planned (31% to 7%), Social-active (62% to 21%), Social-passive (45 % to 8%).

Keywords: Academic Fraud, Cheating Behavior, Quizizz

1. PENDAHULUAN

Kecurangan akademik merupakan suatu hal yang sudah jamaah terjadi di dunia pendidikan. Perilaku ini tidak hanya terjadi pada siswa sekolah dasar dan menengah saja hal ini juga terjadi pada tingkat yang lebih tinggi seperti mahasiswa (Purnamasari, 2013). Peserta didik tingkat menengah yang melakukan kecurangan umumnya dilakukan pada saat ujian. Banyak kecurangan akademik yang dilakukan oleh peserta didik salah satunya adalah perilaku mencontek.

Mencontek merupakan suatu perilaku kecurangan akademik yang dilakukan oleh seorang peserta didik di dalam ujian, saat mengerjakan soal dari guru seperti pada LKPD, LKS maupun soal-soal pekerjaan rumah yang bertujuan untuk mendapatkan jawaban melalui cara-cara yang melanggar aturan (Harahap, 2018). Mencontek disekolah telah menjadi suatu hal yang umum. Banyak siswa yang melakukan hal ini untuk mendapatkan nilai yang diinginkan. Kasus-kasus yang berkaitan dengan kegiatan contek menyontek ini perlu menjadi perhatian dari dunia pendidikan terkhusus guru sebagai garda terdepan pendidikan karena perilaku ini dapat menyebabkan mutu pendidikan di Indonesia menjadi rendah (Nurhani, 2019). Seperti pada UU No. 20 Pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa salah satu fungsi utama pendidikan adalah untuk membentuk akhlak mulia sehingga perilaku mencontek perlu dihilangkan dari peserta didik.

Banyak cara yang dilakukan peserta didik untuk melakukan kecurangan (menyontek) pada saat ujian. Beberapa diantaranya adalah membuka buku, memanfaatkan fitur pada gadget, bekerja sama dengan teman, melihat jawaban teman dan lain sebagainya (Mushtofa, 2021). Guru BK di salah satu sekolah di Percut Sei Tuan juga menyatakan bahwa siswa kelas X di sekolahnya terlihat

mencontek dengan berbagai cara seperti melihat jawaban teman dan menyalinnya serta memberikan kode untuk menyalin jawaban. Hal ini berarti bahwa peserta didik Apalagi dengan perkembangan zaman peserta didik semakin kreatif dalam melakukan kegiatan mencontek. Sehingga guru perlu mewaspadai dan mencari cara agar hal ini tidak terus berulang.

Indikator perilaku menyontek yang ditemukan salah satunya adalah menurut mastuti (2018) yang menyatakan bahwa terdapat 11 indikator menyontek antara lain indikator Prokrastinasi, indikator kecemasan yang berlebihan, indikator motivasi belajar dan berprestasi, indikator keterikatan dengan kelompok, indikator keinginan nilai tinggi, indikator pikiran negative, indikator harga diri dan kendali diri, indikator perilaku impulsif dan cari perhatian, indikator sasaran (target), indikator situasi, indikator waktu. Dan indikator yang paling berpengaruh adalah indikator kecemasan. Selain itu ada beberapa faktor yang mempengaruhi siswa melakukan mencontek antara lain Soal terlalu sulit, tidak percaya diri, kurang atau tidak belajar, malas untuk belajar, ada kesempatan untuk menyontek, ingin mendapatkan nilai bagus serta terpaksa karena berbagai alasan (Mushtofa et al., 2021).

Perilaku kecurangan ini sebenarnya disebabkan oleh berbagai faktor. Salah satu teori menyatakan bahwa tindak kecurangan akademik disebabkan oleh 4 faktor yang saling berhubungan yang disebut dengan Fraud Diamond. Fraud Diamond dikemukakan oleh Wolfe dan Hermanson dalam (Rahmawati, 2021). Empat faktor tersebut adalah Tekanan, Rasionalisme, Kemampuan dan Kesempatan. Diantara empat faktor tersebut faktor kesempatan masih belum diteliti oleh banyak orang, oleh karenanya penelitian ini akan berfokus pada

mengurangi kesempatan peserta didik untuk melakukan perilaku menyontek.

Salah satu solusi yang dapat diaplikasikan adalah penggunaan media evaluasi yang mampu mengurangi perilaku kecurangan salah satunya adalah *Quizizz*. *Quizizz* merupakan aplikasi penilaian yang dapat digunakan di laptop maupun HP. Apalagi pada era Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu cepat penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi akan sangat efektif dan efisien digunakan kepada peserta didik (Mulyati & Evendi, 2020).

Quizizz merupakan aplikasi yang sangat fleksibel dan memiliki berbagai fitur. Penggunaan *quizizz* juga relative lebih mudah untuk digunakan dan memiliki berbagai fitur yang lengkap (Lim & Yunus, 2021). Guru dapat menggunakan penilaian *real-time* saat itu juga atau dapat membuat penugasan yang dapat dikerjakan peserta didik diluar jam pelajaran (Junior, 2020). *Quizizz* juga memiliki fitur pengacakan soal, pengacakan pilihan jawaban untuk soal pilihan ganda, serta *Quizizz* juga dapat melarang aplikasi ditutup pada saat penilaian dimulai. Fitur-fitur pada *Quizizz* inilah yang dapat dimanfaatkan guru untuk mengurangi Perilaku menyontek pada peserta didik.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di kelas XI IPS 2 SMAN 9 Semarang masih banyak terdapat tindak kecurangan akademik khususnya perilaku menyontek pada peserta didik. Maka perlu adanya cara untuk mengurangi tindak kecurangan akademik berupa perilaku menyontek pada peserta didik, salah satu cara yang dapat dilakukan adalah menggunakan media evaluasi *Quizizz* dalam penilaian ulangan harian peserta didik kelas XI IPS 2. *Quizizz* memiliki berbagai fitur yang bermacam-macam sehingga diharapkan dengan

menggunakan media *Quizizz* perilaku menyontek yang dilakukan peserta didik dapat berkurang.

2. METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu penelitian di dalam kelas yang bertujuan untuk memperbaiki proses belajar mengajar sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif (Hanum, 2008). Selain itu PTK merupakan suatu kegiatan penelitian inquiri untuk memahami inti permasalahan yang ada di kelas, dan mengamati proses perubahan menuju proses pembelajaran yang lebih baik (Siswoyo & Hotimah, 2021). Sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian Tindakan kelas adalah suatu penelitian yang dilakukan untuk mengamati kekurangan yang ada dalam proses pembelajaran yang kemudian dilakukan perubahan yang bertujuan agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Objek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPS 2 SMAN 9 Semarang tahun ajaran 2022/2023 dengan total jumlah siswa adalah 36 siswa. Penelitian dilakukan selama bulan April hingga bulan Mei tahun 2023.

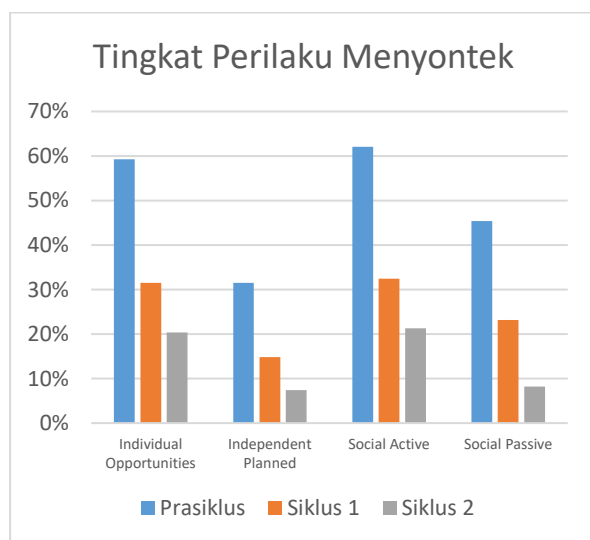
Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus dengan setiap siklusnya terdiri dari 2 kali Pertemuan. Setiap siklus yang dilaksanakan dilakukan dengan format *Lesson Study* yang terdiri dari Perencanaan, pelaksanaan dan Refleksi Bersama dengan Guru Pamong. Penelitian dilaksanakan pada dua bab yaitu Sistem Reproduksi Manusia dan Sistem Pertahanan Tubuh. Kegiatan pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dan evaluasi menggunakan media *Quizizz*. Variabel penelitian ini adalah perilaku

menyontek siswa. Data variable penelitian ini diambil menggunakan Lembar Observasi, Wawancara dan Dokumen. Hasil pengumpulan data tersebut dianalisis secara deskriptif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan media evaluasi berupa *Quizizz* untuk melihat pengaruh media tersebut terhadap salah satu tindak kecurangan akademik yaitu perilaku Menyontek. Penelitian dilakukan pada saat penilaian Harian diakhir materi. Jumlah responden adalah 36 responden yang berasal dari kelas XI IPS 2 SMA Negeri 9 Semarang.

Data diperoleh menggunakan lembar observasi perilaku menyontek yang diukur dengan menggunakan skala Guttman. Lembar Observasi ini didasarkan pada 4 indikator perilaku menyontek menurut Hetherington dan Feldman dalam (Asrifan et al., 2020). Indikator tersebut adalah *Individual-opportunistic*, *Independent-planned*, *Social-active* dan *Social-passive*. Berikut merupakan hasil dari observasi yang telah dilakukan.



Gambar 1. Pengaruh penggunaan *Quizizz* selama dua siklus.

Berdasarkan gambar 1 dapat diamati bahwa secara umum terdapat penurunan perilaku menyontek dari peserta didik setelah dilakukan perlakuan yakni penggunaan media *Quizizz* setiap siklusnya. Indikator dengan tingkat perilaku tertinggi pada saat prasiklus pada gambar 1 adalah indikator ke tiga yakni *Social-active* dengan prosentase sebesar 62% kemudian urutan kedua adalah indikator *Individual-opportunity* dengan jumlah 59%.

Gambar 1 juga memberikan informasi bahwa pada akhir siklus 2 terdapat penurunan yang cukup signifikan pada setiap indikatornya. Indikator dengan tingkat prosentase terendah adalah pada indikator *Independent Planned* dengan prosentase akhir sebesar 7% dan pada posisi kedua didapati indikator yang keempat yakni indikator *Social-passive* dengan tingkat prosentase sebesar 8%. Nilai dari indikator juga tidak terlepas dari hasil observasi sub indikator yang telah dikumpulkan pada saat observasi. Pembahasan dari indikator beserta sub indikator tersebut adalah sebagai berikut.

Indikator *Individual-opportunities*

Indikator yang pertama yaitu *Individual-opportunities* berhubungan dengan pemanfaatan suatu kesempatan yang digunakan untuk melihat jawaban dari orang lain (Amelia et al., 2016). Hasil prasiklus dari indikator pertama didapati rata-rata sebesar 59% peserta didik melakukannya. Kemudian setelah dilakukan perlakuan yaitu dengan menggunakan media *Quizizz* jumlah peserta didik yang melakukan *Individual-opportunistic* berkurang menjadi 31% dan kemudian pada siklus yang kedua turun menjadi 20%. Hal ini terjadi karena salah satu fitur pada *Quizizz* membuat pertanyaan diacak secara otomatis, sehingga untuk dapat melihat jawaban

dari teman yang lain akan lebih susah dilakukan karena belum tentu jawaban yang dilihat adalah jawaban dari pertanyaan yang dicari. Berikut adalah tabel data dari sub Indikator *Individual-opportunities*.

Tabel 1. Sub Indikator *Individual-opportunities* (%)

Sub-Indikator	Pra		
	Siklus	Siklus I	Siklus II
Mengganti Jawaban	50	22	6
Melihat Jawaban	67	36	19
Membuka HP	61	36	36

Data dari tabel menunjukkan bahwa pada sub indikator mengganti jawaban dan melihat jawaban teman terlihat berkurang secara cukup signifikan. Hasil pada akhir siklus 2 didapati hasil sebesar 6% dari hasil awal sebesar 50%, serta 19% dari hasil awal 67%. Namun pada sub-indikator yang ketiga yaitu penggunaan HP untuk melihat jawaban masih cukup tinggi. Hal ini disebabkan karena pada saat itu proses penilaian dilakukan menggunakan HP, sehingga peserta didik agak sulit dikontrol untuk tidak menggunakan HP untuk mencari jawaban. Walaupun demikian, Salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah memperketat penjagaan dengan menjaga dari belakang serta mengurangi durasi waktu pengerjaan sehingga peserta didik akan lebih berhati-hati dalam mengerjakan soal.

Indikator *Independent-Planned*

Indikator yang kedua adalah *Independent-Planned*. Indikator ini menekankan pada perilaku kecurangan yang telah dipersiapkan terlebih dahulu sebelumnya. Hasil dari observasi yang dilakukan didapati bahwa pada pra siklus

hasilnya adalah 31% dan pada akhir siklus 2 menghasilkan penurunan menjadi hanya 7% saja. Berikut data yang lebih detail mengenai indikator yang kedua.

Tabel 2. Sub Indikator *Independent-planned* (%)

Sub-Indikator	Pra		
	Siklus	Siklus I	Siklus II
Membuat catatan	25	11	6
Membawa LKS	39	17	11
Membawa Buku Paket	31	17	6

Tabel 2 menunjukkan data hasil observasi yang telah dilakukan berdasarkan pada indikator yang kedua. Hasilnya adalah pada ketiga sub Indikator tersebut mengalami penurunan yang cukup signifikan. Pada sub indikator membuat catatan hasilnya turun dari 25% pada saat Prasiklus menjadi 6% pada akhir siklus 2. Begitu pula pada sub indikator membawa LKS dan Membawa Buku paket turun dari masing-masing 39% dan 31% menjadi hanya 11% dan 6% pada akhir siklus 2.

Terlihat jumlah penurunan yang paling rendah pada tabel 2 tersebut adalah pada Sub-Indikator Membawa LKS, hal ini dikarenakan LKS memiliki ukuran yang relatif lebih kecil dibandingkan dengan buku paket sehingga lebih mudah untuk dibawa dan disimpan tanpa perlu persiapan yang lebih banyak seperti pada membuat catatan. Kegiatan membuat catatan juga jarang terlihat pada saat penilaian Harian, karena kebanyakan siswa melakukannya pada saat PTS dan PAT. Penurunan penggunaan catatan, LKS dan Buku dikarenakan Media penilaian *Quizizz* dapat disetting waktu pengerjaan sehingga siswa yang akan melihat jawaban dari buku atau LKS akan lebih enggan karena takut waktu yang terbatas.

Indikator *Social Active*

Indikator yang selanjutnya adalah indikator *Social Active*. *Social-active* merupakan tindakan peserta didik yang secara aktif meminta jawaban kepada teman yang lain. Ada berbagai macam kegiatan yang termasuk kedalam indikator ini dan sangat umum terjadi. Oleh karena itu, hasil observasi pertama pada saat pra siklus menghasilkan nilai 62% yang merupakan hasil prosentase terbesar pada ranah prasiklus. Prosentase ini kemudian turun pada siklus 1 dan siklus 2. Hasil pada siklus 1 menghasilkan nilai 32% sedangkan pada siklus 2 menghasilkan nilai 21%. Berikut data hasil observasi dengan lebih detail.

Tabel 3. Sub Indikator *Social-active* (%)

Sub-Indikator	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Menanyakan Jawaban	75	50	36
Saling bekerja sama	69	36	19
Memperoleh catatan	42	11	8

Hasil tabel 3 menunjukkan bahwa 75% peserta didik bertanya jawaban kepada temannya selama prasiklus. Hal ini dapat disebabkan karena bertanya jauh lebih mudah dan tidak perlu menggunakan persiapan khusus. Kemudian setelah diberikan perlakuan yaitu dengan menggunakan *Quizizz*, hasil observasi menunjukkan penurunan perilaku yaitu menjadi 50% pada siklus 1 dan turun kembali pada siklus 2 dengan hasil akhir sebesar 36% peserta didik yang terlihat masih melakukan hal tersebut.

Sub indikator kedua juga menjadi salah satu sub indikator yang sering dilakukan oleh peserta didik. Setelah

dilakukan perlakuan sub indikator yang kedua juga menjadi berkurang.

Pengurangan perilaku ini dapat disebabkan karena kunci jawaban dan soal pada penilaian menggunakan media *Quizizz* dapat diacak sehingga peserta didik akan lebih sulit untuk bekerja sama dengan temannya, karena selain harus mencocokkan soal para peserta didik juga harus mencocokkan pilihan jawaban yang ada.

Indikator *Social-passive*

Indikator *Social-passive* merupakan kebalikan dari indikator sebelumnya. Indikator *Social-passive* memiliki ciri-ciri dimana peserta didik dengan suka rela atau tidak, memberikan jawabannya kepada peserta didik lain. Tidak seperti Indikator *Social-active* yang lebih banyak dilakukan peserta didik, indikator *Social-passive* lebih jarang dilakukan peserta didik. Hasil dari observasi yang dilakukan menghasilkan data bahwa pada kegiatan pra siklus hasil yang didapat adalah 45%. Setelah dilakukan perlakuan menghasilkan penurunan perilaku dan menghasilkan nilai sebesar 23% pada siklus ke 1. Hasil dari siklus 1 kemudian di evaluasi dan pada siklus selanjutnya menghasilkan nilai 8% saja. Hasil secara komprehensif dapat dilihat melalui tabel berikut.

Tabel 4. Sub Indikator *Social-passive* (%)

Sub-Indikator	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
memberitahu Jawaban	44	19	11
Memberikan catatan	36	22	6
Memperlihatkan jawaban	56	28	8

Data tabel 4 menunjukkan bahwa setelah dilakukan perlakuan terjadi

penurunan perilaku pada setiap sub indikator. Selisih penurunan yang paling tinggi ada pada sub indikator yang ke 3 yakni memperlihatkan jawaban, sub indikator ini pada awal prasiklus menghasilkan nilai 56% peserta didik melakukannya. Kemudian pada akhir siklus 2 perilaku turun hanya menjadi 8% saja. Hal ini terjadi karena peserta didik cenderung bingung untuk memberikan jawabannya kepada peserta didik lain karena soal dan jawaban diacak sehingga untuk bisa menemukan soal yang sama akan sulit.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa media pembelajaran Quizizz mampu mengurangi tindak kecurangan akademik khususnya perilaku menyontek pada peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, S. H., Tanjung, Z., & Riyant, E. (2016). PERILAKU MENYONTEK DAN UPAYA PENANGGULANGANNYA. *Indonesian Institute for Counseling, Education and Therapy (IICET)*, 1, 1–9.
- Asrifan, A., Ghofur, A., & Azizah, N. (2020). Cheating Behavior in EFL Classroom (A Case Study at Elementary School in Sidenreng Rappang Regency). *OKARA: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 14(2), 279. <https://doi.org/10.19105/ojbs.v14i2.4009>
- Hanum, F. (2008). Penelitian Tindakan Kelas. *Diklat Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Lanjut Tingkat Nasional Bagi Guru Pamong Belajar, 9-10 Agustus 2008*, 1–12. http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/tmp/diklat_PTK_2008.pdf. Diakses 02 April 2016
- Junior, J. B. B. (2020). Assessment for Learning with Mobile Apps Exploring The Potential of Quizizz In The Educational Context. *International Journal of Development Research*, 10(1), 33366–33371.
- Lim, T. M., & Yunus, M. M. (2021). Teachers' perception towards the use of Quizizz in the teaching and learning of English: A systematic review. *Sustainability (Switzerland)*, 13(11). <https://doi.org/10.3390/su13116436>
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64–73. <https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>
- Rahmawati, E. (2021). *SKRIPSI Oleh : Nama : Elfani Rahmawati Muas FAKULTAS BISNIS DAN EKONOMIKA UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA YOGYAKARTA.*
- Siswoyo, A. A., & Hotimah, K. (2021). Pengembangan Budaya Literasi Menulis bagi Guru Sekolah Dasar Melalui Pelatihan Pembuatan PTK dan Artikel Ilmiah. *Abdimas Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 51. <https://doi.org/10.17977/um050v4i1p51-56>