

Penerapan aplikasi Quizizz sebagai media penilaian *online* pada pembelajaran matematika selama masa pandemi covid-19

Putri Anggraini Purba*

Pendidikan Matematika, Pascasarjana Universitas Negeri Medan.

*Penulis Korespondensi: putrianggraini967@gmail.com

Abstract. This research is based on the global pandemic COVID-19 that was experienced throughout the world, especially Indonesia. The presence of the Covid-19 Virus pandemic has an impact on various fields, one of which is education. Changes in teaching methods and assessments must also be made online. Many learning applications can be used, but not all of these applications already have appropriate and attractive features and facilities to be used as a medium for assessing student performance after the material is delivered by the teacher online. Quizizz online assessment media was chosen because it is considered capable of minimizing the weaknesses that occur when the evaluation is carried out conventionally so that it is more efficient and effective. This study uses a descriptive approach with quantitative methods and qualitative methods. Selected 24 students of class X Multimedia SMK Multi Karya Medan.

Keywords: pandemic covid-19; assessment; quizizz

1. Pendahuluan

Adanya pandemi Covid-19 yang melanda seluruh negeri di belahan dunia termasuk Indonesia menyebabkan dampak yang sangat luar biasa terhadap beberapa sektor kehidupan, salah satunya yaitu pendidikan. Di bidang pendidikan, dampak dari pandemi ini membuat kegiatan belajar mengajar harus dihentikan dan dilaksanakan dari rumah siswa masing-masing. Hal ini juga ditegaskan oleh Gubernur Sumatera Utara, Edy Rahmayadi yang melarang kegiatan belajar mengajar (KBM) secara tatap muka di sekolah selama pandemi Covid-19. Larangan itu tertuang dalam Surat Edaran nomor 218/GTCOVID19/VII/2020. Dalam surat edaran ini tertulis proses belajar mengajar tetap dilakukan dari rumah secara daring (Detiknews, 2020).

Tuntutan perubahan ini membuat aktivitas pembelajaran berubah secara signifikan baik itu proses pembelajaran maupun penilaian -penilaian pada proses dan akhir pembelajaran sebagai alat ukur penguasaan capaian pembelajaran siswa selama mengikuti pembelajaran. Untuk mengatasi masalah di atas, maka diperlukan sebuah media yang mampu menampung segala bentuk informasi yang diberikan guru kepada siswa. Melalui media diharapkan segala bentuk informasi seperti daftar kehadiran anak, kegiatan yang dilakukan, hingga hasil pekerjaan anak setiap saat bisa tersampaikan kepada orangtua tanpa harus ada satu hal pun yang terlewat oleh orangtua ketika mereka bekerja.

Banyak media penilaian-penilaian yang dilakukan secara daring meliputi penggunaan aplikasi-aplikasi seperti Google Forms, Kahoot, dan Quiziz serta aplikasi-aplikasi yang lainnya yang digunakan oleh pendidik. Penilaian berbasis online ini dikembangkan oleh pendidik dengan tujuan utama mengevaluasi sejauh mana penguasaan capaian pembelajaran yang diberikan secara daring kepada siswa (Anderias, dkk, 2020). Penilaian yang berfungsi sebagai alat ukur capaian pembelajaran ini sangat penting karena menjadi landasan bagi pendidik untuk melakukan *self evaluation* dan inovasi

pembelajaran sehingga materi yang diberikan dapat tersampaikan dengan maksimal dan siswa memperoleh hasil yang memuaskan dan atau sangat memuaskan (Zahara, 2015).

Quizizz adalah sebuah media pembelajaran dengan fitur-fitur keren yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mengerjakan soal-soal ujian. Aplikasi ini dapat diakses secara gratis di perangkat seperti komputer, smartphone atau tablet (Amornchewin, 2018). Alat penilaian *online* Quizizz dapat meminimalkan kelemahan yang muncul. Inilah yang terjadi ketika evaluasi dilakukan dengan cara tradisional agar lebih efisien. Dengan meminimalkan *human error*, soal dapat dikodekan dengan cepat untuk mengurangi kecurangan ujian, dan hasil ujian dapat dilihat secara instan sehingga guru dapat dengan mudah melakukan koreksi (Seyla, 2020).

Quizizz sendiri merupakan aplikasi game edukasi naratif dan fleksibel yang tidak hanya digunakan sebagai sarana penyampaian materi tetapi juga dapat digunakan sebagai alat penilaian pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Kegiatan belajar di rumah tentu saja dapat dengan cepat menjadi membosankan bagi siswa: saat ini guru dapat menggunakan dan mengembangkan media penilaian dengan akses yang mudah ke media pembelajaran melalui aplikasi Quizizz untuk mencapai tujuan pendidikan.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan untuk melihat proses pembelajaran *online* di sekolah ternyata pada proses penilaian, guru masih menggunakan cara yang tradisional. Misalnya, siswa diberikan soal ujian dan siswa kemudian menjawabnya secara tertulis di selembar kertas, setelah itu jawabannya difoto dan dikirim ke guru melalui *WhatsApp*. Dengan tuntutan abad 21 yang wajib menggunakan teknologi, maka diharapkan pada pembelajaran matematika yang sebelumnya menggunakan kertas untuk menilai dapat diminimalisir melalui Quizizz.

Alat penilaian tes online dengan Quizizz ini menyediakan data dan statistik tentang kinerja siswa; Anda bahkan dapat mengunduh statistik ini dalam bentuk spreadsheet Excel. Guru dapat melacak jumlah tanggapan dari siswa. Menggunakan Quizizz membantu guru mengikuti ujian tanpa dibatasi oleh lokasi, penampilan, dan lingkungan yang menarik, dan waktu yang diberikan mengarahkan fokus siswa. (Agustina dan Rusmana, 2019).

Dari paparan sebelumnya mengenai masalah yang terjadi akibat adanya pandemi covid-19 serta solusi yang diberikan adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan aplikasi Quizizz sebagai media penilaian *online* dalam pembelajaran matematika.

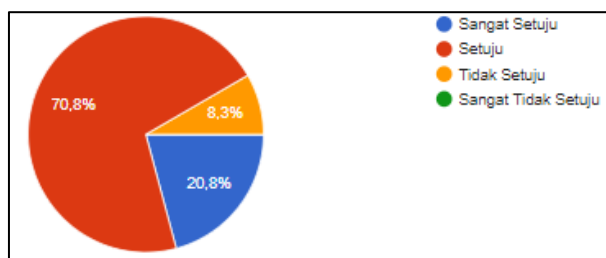
2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2020/2021 di kelas X Multimedia SMK Multi Karya Medan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X Multimedia 2 pada materi pembelajaran trigonometri. Responden dalam penelitian ini berjumlah 24 siswa. Penelitian ini menggunakan instrumen angket terhadap pelaksanaan tes menggunakan Quizizz pada pembelajaran matematika secara daring. Angket merupakan pengumpulan data yang berupa pertanyaan yang tertulis untuk responden dalam hal itu akan terlihat hal-hal yang diketahui oleh responden. Angket diberikan secara online melalui Google form melalui link: <https://forms.gle/uLnD6w6tuDphXcmY9>.

Angket (kuesioner) terdiri dari 9 pernyataan dan pertanyaan kualitatif di mana siswa dapat memberikan pendapat mereka tentang kesan saat menggunakan media penilaian Quizizz. Dengan teknik analisis data, data dalam kuesioner direduksi terlebih dahulu. Mereduksi data pada penelitian ini yaitu menelaah, memilih dan memfokuskan pada hal-hal yang penting dan pokok terkait penggunaan Quizizz sebagai media penilaian pembelajaran. Setelah data direduksi tahap selanjutnya adalah penyajian data. Penyajian data nantinya berupa teks dan diagram yang menggambarkan hasil dari penggunaan Quizizz. Tahap terakhir ialah penarikan kesimpulan. Penarikan kesimpulan merupakan kegiatan akhir dari analisis data yang dilakukan dengan pengambilan makna dari data angket yang telah diperoleh.

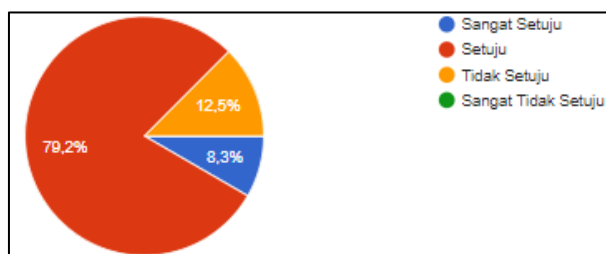
3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan kuesioner yang diberikan kepada 24 responden, hasil analisis frekuensi (proporsi) dapat dijelaskan sebagai berikut. Dari Gambar 1, sebanyak 70,8% setuju bahwa pembelajaran matematika dengan media yang dirancang melalui quizizz dapat membantu memahami materi pembelajaran. Salah satu indikator tercapainya tujuan pembelajaran di kelas adalah siswa mampu memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Di masa pandemi covid-19 yang mewajibkan proses pembelajaran dilakukan secara *online* tentunya untuk membuat siswa paham akan sebuah materi tidaklah mudah. Apalagi banyak kendala yang terjadi di lapangan, seperti jaringan internet yang lemah dan waktu yang terbatas. Untuk mengatasi masalah tersebut maka diperlukan sebuah media dalam proses penyampaian materi secara *online*. Salah satu media yang dapat digunakan guru ialah quizizz. Quizizz adalah aplikasi digital yang dapat digunakan untuk mengetahui ketercapaian dan evaluasi kemampuan siswa memahami materi (Erna Pujiasih, 2020). Melalui quizizz guru dapat memilih materi yang diperlukan yang sudah tersedia di internet atau bisa membuat sendiri materi kuis yang akan diberikan untuk siswa. Nantinya di akhir pembelajaran guru akan membuat latihan melalui quizizz dan menilai kemampuan siswa untuk mengetahui pemahaman materi siswa.



Gambar 1. Respon Siswa untuk Pernyataan 1

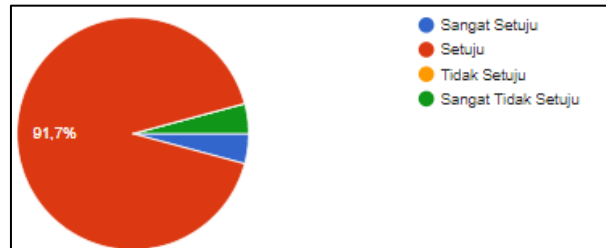
Dari Gambar 2, sebanyak 79,2% setuju bahwa pembelajaran matematika dengan media yang dirancang melalui quizizz dapat memotivasi untuk belajar. Dengan menggunakan quizizz sebagai media penilaian dalam proses pembelajaran maka siswa akan merasa termotivasi untuk belajar. Variasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan penggunaan quizizz sebagai latihan ternyata membuat siswa merasa semangat, senang dan tidak bosan. Dengan mengerjakan latihan melalui quizizz, guru cukup memberikan link dan kode yang akan dimainkan. Setelah mengarahkan siswa untuk bergabung sebagai pemain game dan memulai latihan, guru dapat memantau jalannya permainan game quizizz ini. Ketika latihan selesai, guru bisa memberikan hasil skor siswa yang mereka peroleh dan siswa juga diberikan hasil peringkat yang ia peroleh. Kegiatan ini sangatlah menyenangkan karena siswa tidak merasa bahwa mereka sedang belajar dan siswa juga dapat menilai kemampuannya secara langsung setelah mempelajari suatu materi.



Gambar 2. Respon Siswa untuk Pernyataan 2

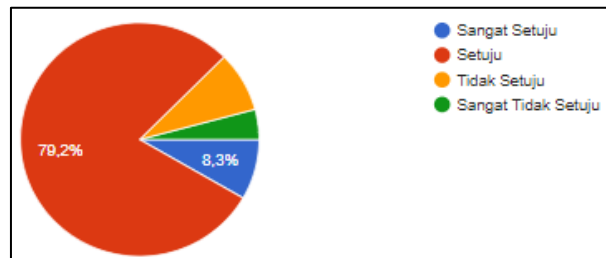
Dari Gambar 3, sebanyak 91,7% setuju bahwa pembelajaran daring dengan bantuan quizizz berjalan dengan baik. Penggunaan quizizz dalam proses pembelajaran yang dilakukan secara *online* (daring) ternyata mendapat respon baik oleh siswa karena dengan bantuan quizizz proses pembelajaran daring berjalan dengan baik (91,7% siswa menjawab setuju). Hal ini juga dibuktikan dengan hampir seluruh

siswa mengikuti latihan yang diberikan guru melalui quizizz. Melalui quizizz, walau pembelajaran dilakukan secara *online* siswa tetap antusias untuk mengikuti arahan yang diberikan oleh guru.

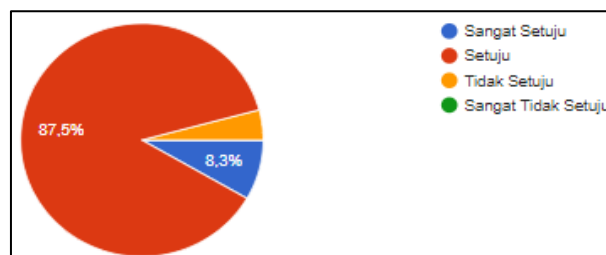


Gambar 3. Respon Siswa untuk Pernyataan 3

Dari Gambar 4, sebanyak 79,2% setuju bahwa pembelajaran daring dengan bantuan quizizz berlangsung efektif dan efisien. “Quizizz” bisa memperlihatkan data dan statistik yang berkaitan dengan kinerja siswa. Guru bisa memeriksa jumlah siswa yang menjawab kuis yang sudah dibuat, pertanyaan dan soal yang harus dijawab dan masih banyak yang lainnya. Selain itu guru juga bisa mengunduh hasil statistik dalam bentuk Ms. Excel. Dalam penggunaannya “Quizizz” tidak membutuhkan layar infocus/alat bantu seperti LCD untuk menampilkan soal, karena setiap butir soal beserta jawaban sudah ditampilkan pada masing-masing layar pengguna baik layar smartphone maupun layar komputer/PC sehingga ini akan membuat proses pembelajaran efektif dan efisien karena lebih cepat dalam proses pengkoreksian jawaban siswa. Penggunaan kata dalam pembuatan soal juga tidak memiliki batasan. Selain itu peserta didik juga akan menjadi lebih fokus selama pengerjaan kuis karena soal yang dikerjakan memiliki perbedaan antara satu sama lainnya, dikarenakan soal tersebut bisa acak.



Gambar 4. Respon Siswa untuk Pernyataan 4

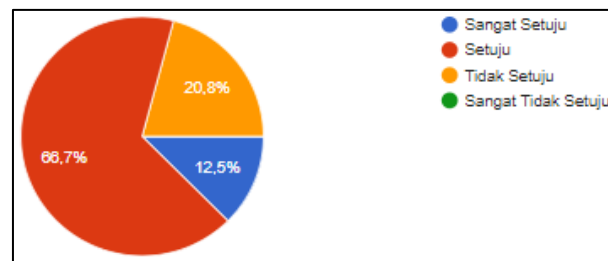


Gambar 5. Respon Siswa untuk Pernyataan 5

Dari Gambar 5, sebanyak 87,5% setuju bahwa pembelajaran daring dengan bantuan quizizz ketika latihan dilakukan menggunakan quizizz. Pada abad 21, kegiatan evaluasi tidak hanya dilakukan secara konvensional saja, namun kegiatan evaluasi dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi. Saat ini telah banyak dikembangkan aplikasi yang bisa digunakan sebagai media dalam kegiatan evaluasi dengan memanfaatkan media ITC (*Information and Communication Technology*). Peran guru disini juga sangat penting karena guru selain memberikan materi pembelajaran guru juga harus memotivasi siswa dan mengetahui kondisi siswa saat ini diaman siswa harus belajar di rumah dan tidak bisa bertatap muka

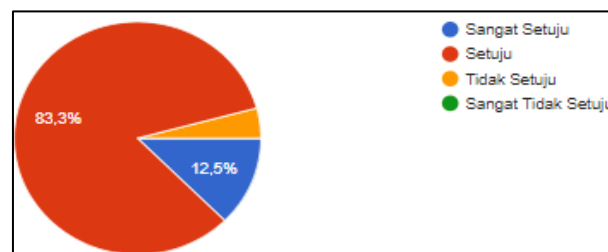
langsung untuk belajar. Guru harus mengetahui psikologis siswa dan keadaan saat pandemi covid-19 ini yang mana guru harus meningkatkan kemampuan guru untuk lebih banyak belajar dalam menggunakan alat teknologi untuk menunjang pembelajaran secara online salah satunya ialah quizziz.

Dari Gambar 6, sebanyak 66,7% setuju bahwa pembelajaran daring dengan bantuan quizziz lebih membuat mereka tertantang. Dengan adanya aplikasi quizziz sebagai pengganti latihan secara *online*, siswa dapat langsung mengetahui skor yang diperoleh dan kesalahan yang dilakukan dalam mengerjakan latihan tersebut. Adanya peringkat skor ini akan membuat siswa tertantang untuk lebih hati-hati dalam memilih jawaban dan membuat siswa lebih semangat dalam belajar.



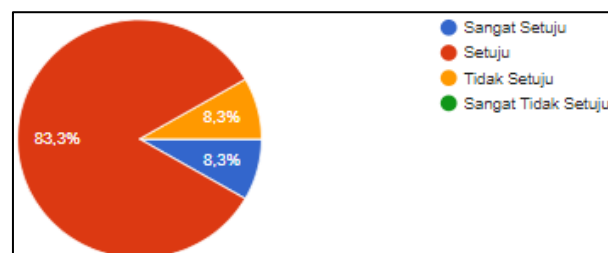
Gambar 6. Respon Siswa untuk Pernyataan 6

Dari Gambar 7, sebanyak 83,3% setuju bahwa pembelajaran daring dengan bantuan quizziz dapat memperoleh pengalaman baru pada proses pembelajaran. Adanya aplikasi quizziz yang berbasis game juga membuat siswa mendapat pengalaman baru yang belum pernah dirasakan ketika belajar secara tatap muka. Selain menyenangkan dan menambah pengalaman baru, Quizizz memberikan banyak manfaat bagi siswa seperti mengarahkan siswa agar lebih teliti dan mengatur waktu yang diberikan serta siswa mampu berintraksi dengan siswa lainnya walau pembelajaran dilaksanakan secara *online*.



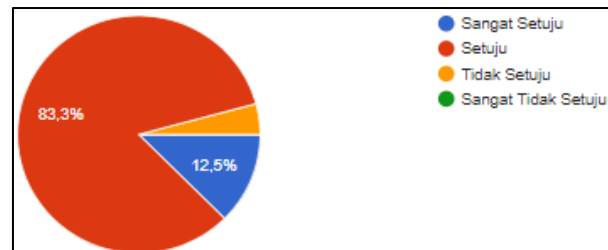
Gambar 7. Respon Siswa untuk Pernyataan 7

Dari Gambar 8., sebanyak 83,3% setuju bahwa pembelajaran daring dengan bantuan quizziz ingin juga digunakan pada mata pelajaran dan materi lain. Dari hasil angket diperoleh bahwa sebagian siswa (83,3%) mengatakan setuju agar quizziz juga diterapkan pada mata pelajaran lain selain matematika. Guru diharapkan dapat memanfaatkan teknologi yang belum pernah digunakan sebelumnya pada proses pembelajaran terutama di masa pandemi yang mengharuskan pembelajaran dilakukan secara *online*.



Gambar 8. Respon Siswa untuk Pernyataan 8

Dari Gambar 9, sebanyak 83,3% setuju bahwa guru pada akhir pembelajaran memberikan Latihan menggunakan media quizziz. Pemanfaatan media ITC dipandang mampu untuk meminimalisasi kekurangan dalam evaluasi secara konvensional, karena media ITC mempunyai beberapa kelebihan antara lain adanya fitur pengoreksian, pengatur waktu pengerjaan, dan tidak memerlukan kertas (Pratiwi, 2016).



Gambar 9. Respon Siswa untuk Pernyataan 9

Salah satu media ITC adalah aplikasi “Quizizz”. “Quizizz” merupakan platform yang bisa diakses gratis dalam bentuk aplikasi maupun web yang digunakan untuk menyusun permainan tes interaktif dan bisa digunakan untuk melakukan penilaian hasil belajar peserta didik (Rusmana & Martha, 2019). Kuis ini bisa mempunyai hingga empat pilihan jawaban sudah terhitung jawaban yang benar serta bisa ditambahkan gambar pada latar belakang pertanyaan. Jika pembuatan kuis telah selesai, kita bisa memberikan kode ke peserta didik agar mereka bisa login atau bergabung dengan kuis yang sudah dibuat kemudian ketika siswa telah selesai mengerjakan semua latihan mereka langsung dapat mengetahui hasil yang diperoleh. Hal inilah yang membuat siswa tertarik jika pada akhir pembelajaran guru memberikan latihan melalui quizizz.

Pada angket terakhir berisikan kesan siswa terhadap pembelajaran matematika secara daring ketika menggunakan aplikasi quizizz. Adapun beberapa kesan yang dituliskan siswa yaitu, dengan menggunakan aplikasi quizizz menambah pengalaman baru ketika belajar dari rumah, aplikasi quizizz efektif digunakan selama masa pandemi covid-19 yang mengharuskan siswa belajar dari rumah, serta siswa merasa senang ketika pembelajaran matematika menggunakan aplikasi quizizz.

4. Penutup

Pembelajaran matematika dengan media *online* merupakan bentuk pembelajaran yang disukai siswa, khususnya pembelajaran matematika dengan media yang berhubungan dengan teknologi. Media ini dikembangkan dengan tujuan agar siswa lebih aktif dan termotivasi dalam belajar matematika. Menggunakan Quizizz sebagai penilaian Media mempengaruhi karakter siswa. Hasil Respon siswa dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran berupa Quizizz dapat digunakan oleh pendidik sebagai alternatif media pembelajaran berbasis TIK yang digunakan sesering mungkin untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran ini, berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran dapat dipecahkan, dan desain pengembangannya perlu ditindaklanjuti untuk proses pembelajaran selanjutnya. Menggunakan Quizizz sebagai alat penilaian untuk pembelajaran online dapat digunakan sebagai metode penilaian alternatif yang menjembatani jarak dan waktu, menciptakan kuliah yang menghibur, dan memotivasi siswa.

Daftar Pustaka

- Agustina, L. & Rusmana, I.M. (2019). Pembelajaran Matematika Menyenangkan dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz. *Prosiding Sesiomadika*, hal 1-7.
- Amornchewin, R. 2018. The Development of SQL Language Skills in Data Definition and Data Manipulation Languages Using Exercises with Quizizz for Students' Learning Engagement. *Indonesian Journal of Informatics Education*, (2):85-90.
- Anderias, dkk. (2020). Penilaian Formatif Berbasis Quizizz Pada Mata Kuliah Fisika Dasar Pada Masa Covid-19. *Musamus Journal of Science Education*. 3(1), 1-7. <http://ejournal.unmus.ac.id/index.php/science/article/view/3515/1898>

- Detiknews. (2020). Gubsu Edy Teken Surat Edaran Baru, Larang KBM Tatap Muka di Sekolah.
- Pratiwi, V. (2016). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis ICT Menggunakan Wondershare Quiz Creator Pada Materi Penyusutan Aset Tetap. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 4(1).
- Pujiasih, E. (2020). Building A Golden Generation By Applying Various Online Learning In The Pandemic Of Covid-19. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1), 42-48. Tersedia : <https://doi.org/10.51169/ideguru.v5i1.136>
- Rusmana, & Martha, I. (2019). Pembelajaran Matematika Menyenangkan Dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1).
- Zahara, N. (2015). Evaluasi Pembelajaran Online Berbasis Web Sebagai Alat Ukur Hasil Belajar Siswa Pada Materi Dunia Tumbuhan Kelas X Man Model Banda Aceh. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>