PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
VOLUME 11 NOMOR 3 JUNI 2022
ISSN : 2303-1514 | E-ISSN : 2598-5949
DOI : http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i3.8947
https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ UNTUK PENILAIAN PEMBELAJARAN

Fitriyeni[1], Wahyu Kurniawati[2]

[1] Universitas Islam Riau, Pekanbaru Riau, Indonesia
[2] Universitas PGRI Yogyakarta
[1]*fitriyeni@edu.uir.ac.id* , [2]*wahyukurniawati@upy.ac.id*

THE EFFECTIVENESS OF USING QUIZIZZ FOR LEARNING ASSESSMENT

ARTICLE HISTORY

Submitted:
29 Maret 2022
29th March 2022

Accepted:
10 Juni 2022
10th June 2022

Published:
25 Juni 2022
25th June 2022

ABSTRACT

Abstract: *This current condition requires educators to find out a solution in order to continue the learning assessment effectively. Quizizz is a game and multi-game-based educational application that makes an assessment by applying quizzes funnier because there are elements within the game. Hence, this application is effective to use in teaching and learning assessments. This article identifies the effectiveness of using the Quizizz application for student learning assessment. The research described in this article is a quantitative descriptive research by using research techniques using questionnaires. The research subjects involved 34 students of PGSD UPY class A3 - 2021. Assessment is an obligation for teachers that must be conducted in teaching and learning. The assessment is aimed to see how far the successful learning and its obstacle are. Therefore, the assessment can be used as improvement and feedback in the improvement of the teaching and learning process. Thus, the result of this research showed that the average percentage of effectiveness was Strongly Agree (SS) 23.86%, Agree (S) 41.37%, Moderately Agree (CS) 22.47%, Disagree (TS) 6.42%, Strongly Disagree Agree (STS) 1.83%.*

Keywords: Quizizz Application, Game-Based Educational Application, Learning Assessment

Abstrak: *Kondisi saat ini mengharuskan pendidik mencari solusi agar penilaian pembelajaran terus dapat dilakukan secara efektif. Aplikasi quizizz merupakan aplikasi pendidikan berbasis game dan multi permainan yang membuat penilaian menggunakan quizizz lebih menyenangkan karena terdapat unsur permainan didalamnya. Sehingga penggunaan aplikasi ini efektif untuk digunakan dalam penilaian pembelajaran. Artikel ini mengidentifikasi efektivitas penggunaan aplikasi quizizz untuk penilaian pembelajaran mahasiswa. Penelitian yang dipaparkan di artikel ini adalah penelitian deskriptif kuantitaf dengan menggunakan teknik penelitian menggunakan angket. Subjek penelitian melibatkan 34 mahasiswa PGSD UPY kelas A3 - 2021. Penilaian merupakan kewajiban untuk guru yang harus dilakukan dalam pembelajaran. Penilaian bertujuan untuk melihat sejauh mana keberhasilan dan kendala dalam pembelajaran. Sehingga penilaian tersebut dapat dijadikan sebagai perbaikan dan umpan balik dalam perbaikan proses pembelajaran. Maka, hasil penelitian ini menunjukan rata-rata persentase keefektifan dengan kategori Sangat Setuju (SS) di persentasi 23,86%, Setuju (S) di persentasi 41,37%, Cukup Setuju (CS) di persentasi 22,47%, Tidak Setuju (TS) di persentasi 6,42%, Sangat Tidak Setuju (STS) di persentasi 1,83%.*

Kata Kunci: Aplikasi Quizizz, Aplikasi Pendidikan Berbasis Game, Penilaian Pembelajaran

CITATION
Fitriyeni., & Kurniawati, W. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Untuk Penilaian Pembelajaran. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 11* (3), 915-927. DOI: http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i3.8947.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses pengubahan tingkah laku individu untuk arah yang lebih baik. Pendidikan sejatinya dilakukan melalui proses interaksi antara pendidik dan peserta didik. Menanamkan nilai-nilai pendidikan dapat digambarkan dalam situasi pembelajaran yang dimulai dari tahap

PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
VOLUME 11 NOMOR 3 JUNI 2022
ISSN : 2303-1514 | E-ISSN : 2598-5949
DOI : http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i3.8947
https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP

perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, pengendalian dan penilaian. Kenyataan yang terjadi, situasi pandemi menjadikan pembelajaran yang semula dilakukan dengan tatap muka, saat ini dilakukan dalam jaringan, mulai dari proses pembelajaran hinggga tahap penilaian. Untuk itu para pendidik harus melakukan inovasi-inovasi untuk mengatasi permasalahan ini. Salah satu yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan teknologi dengan tujuan agar proses pembelajaran tetap berjalan dengan baik. Salah satu bagian dari proses pembelajaran adalah tahap penilaian. Penilaian merupakan proses pengumpulan informasi terhadap hasil belajar pserta didik baik dari pengetahuan, sikap, keterampilan yang berfungsi untuk melihat kemajuan belajar, dan sebagai umpan balik untuk perbaikan pembelajaran (Mahdiansyah, 2017).

Penilaian dapat dijadikan sebagai tolak ukur pendidik untuk melakukan kegiatan pembelajaran selanjutnya, apakah pembelajaran akan dilanjutkan dengan materi baru atau perlu adanya pengulangan terhadap materi yang telah dipelajari, seperti yang dikemukakan oleh (Destiana et al., 2020) bahwa kegiatan penilaian siswa merupakan komponen penting dan integral di dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah, untuk memperoleh informasi tentang pencapaian hasil dari proses pembelajaran peserta didik sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Selanjutnya hal yang sama juga dinyatakan oleh (Pembelajaran, 2018) bahwa penilaian pembelajaran dilakukan dalam rangka mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik, sedangkan dalam ruang lingkup luas, penilaian pembelajaran dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan kelemahan suatu proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pendidikan yang di cita-citakan.

Pentingnya penilaian yang harus dilakukan dalam pembelajaran, sehingga dalam suasana kondisi apapun penilaian pembelajaran harus tetap dilakukan untuk melihat kompetensi yang sudah dicapai dan untu menentukan pembelajaran yang akan dilakukan kedepannya. Namun kondisi yang diakibatkan oleh virus covid-19 ini yang mengharuskan semua bentuk pembelajaran dilakukan secara daring maka membuat pendidik harus melakukan inovasi untuk melakukan pembelajaran termasuk juga penilaian, agar penilaian yang biasanya dilakukan dengan paper test secara langsung tetap bisa untuk dilaksanakan maka dapat digantikan dengan memanfaatkan teknologi yang memiliki fungsi yang sama sebagai alat penilaian pembelajaran.

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan sebagai pengganti alat penilaian pembelajaran adalah aplikasi quizizz. Aplikasisi quizizz merupakan aplikasi pendidikan berbasis game dimana terdapat multi pemain yang menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif (Purba, 2019). Dengan menggunakan quizizz ini membuat mahasiswa berpikir secara cepat, tepat dan dalam kondisi yang menyenangkan karena quizizz ini bersifat seperti game. Hal ini sejalan dengan yang ditulis oleh (Citra & Rosy, 2020) dalam artikelnya pada media *Quizizz* soal-soal yang disajikan memiliki batasan waktu, siswa diajarkan untuk berpikir secara tepat dan cepat dalam mengerjakan soal yang ada pada media *Quizizz*. Kemudian jawaban dari soal yang ada akan ditampilkan dengan warna dan gambar serta terlihat pada komputer guru (sebagai operator) dan dalam peranti siswa akan berganti secara otomatis sesuai dengan urutan soal yang disajikan.

Dengan berbagai situasi yang telah dijelaskan, maka salah satu aplikasi yang dapat dilakukan untuk mengatasi situasi pandemi yang memaksa pembelajaran dilakukan dalam situasi jarak jauh, terutama pada aspek penilaian adalah dengan memanfaatkan aplikasi quizizz. Aplikasi quizizz ini dapat dilaksanakan dengan menggunakan HP, laptop, ataupun gawai lainnya, sehingga dapat memudahkan mahasiswa/siswa dalam penggunaannya, ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh (Irwansyah & Izzati, 2021)

PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
VOLUME 11 NOMOR 3 JUNI 2022
ISSN : 2303-1514 | E-ISSN : 2598-5949
DOI : http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i3.8947
https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP

q*uizizz* adalah salah satu game digital yang merupakan kegiatan kelas multipemain yang menyenangkan, yang memungkinkan semua siswa siswa dapat berlatih bersama dengan komputer, *IPad*, teblet, dan *Smartphone*. Ini juga memiliki aplikasi *iOS*, aplikasi *Android*, dan aplikasi *Chrome* untuk siswa.

Berdasarkan penelitian-penelitian yang telah dilakukan menunjukan bahwa quizizz dapat dijadikan sebagai aplikasi yang digunakan untuk penilaian terutama dalam pembelajaran jarak jauh, seperti penelitian yang telah dilakukan oleh (Wijayanti & Hermanto, 2021) menunjukan bahwa penggunaan aplikasi quizizz efektif digunakan pada mata kuliah matematika sekolah ditinjau dari motivasi dan hasil belajar mahasiswa. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Citra & Rosy, 2020) hasil penelitian menyatakan Posttest menunjukkan tingkat signifikansi 0,03 yang memiliki nilai kurang dari 0,05 disertai dengan hasil belajar kelas eksperimen yang memiliki rata-rata 85,3. Sedangkan rata-rata kelas kontrol adalah 80,7. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Quizizzeducational Game efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran teknologi perkantoran kelas X OTKP di SMK Ketintang Surabaya.

Dengan demkian dapat disimpulkan bahwa salah satu alternatif yang dapat dilakukan sebagai alat penilaian yang dapat digunakan dalam pembelajaran jarak jauh adalah dengan menggunakan aplikasi quizizz, sehingga peneliti tertarik untuk melihat sejauh mana efektivitas penggunaan aplikasi quizizz untuk penilaian pembelajaran. Berdasarkan kajian-kajian tersebut maka peneliti ingin melihat efektivitas penggunaan aplikasi quizizz untuk penilaian pembelajaran.

KAJIAN TEORI

Keefektivan

Efektivitas menurut kamus besar bahasa indonesia berasal dari kata efektif yang artinya ada efeknya, manjur atau mujarab, membawa hasil, berhasil guna. Menurut (Rosy et al., 2013) keefektivan merupakan makna lain dari efektif yaitu suatu pencapaian pemilihan tujuan secara tepat dan sesuai dari beberapa alternatif atau pilihan cara untuk menentukan pilihan dari beberapa pilihan lainnya. Sedangkan menurut (Sesana, 2020) Efektifitas dapat digunakan sebagai tolak ukur untuk membandingkan antara rencana dan proses yang dilakukan dengan hasil yang dicapai. Sehingga untuk menentukan efektif atau tidaknya suatu program maka diperlukan ukuran-ukuran efektifitas. Menurut (Murphy, 2012) Keefektifan adalah suatu tingkat keberhasilan terhadap suatu pembelajaran. Keefektifan dapat diukur berdasarkan skor yang capai siswa, baik melalui skor tes, penilaian hasil kerja, dan pengamatan tingkah laku pada siswa.

Berdasarkan pernyataan diatas, maka efektivitas dapat diartikan sebagai hasil yang memberikan manfaat, berguna yang dapat dijadikan sebagai tolak ukur terhadap suatu rencana atau proses yang akan di lakukan yang dapat dilihat berdasarkan skor capai siswa atau penilaian hasil belajar siswa. Efektivitas dalam penelitian ini untuk memberikan gambaran bagaimana penggunaan, kendala, manfaat dari menggunakan aplikasi quizizz.

Penilaian Pembelajaran

Penilaian adalah menurut kamus besar bahasa indonesia adalah proses, cara, perbuatan menilai dan pemberian nilai. Penilaian dalam pendidikan merupakan Penilaian pendidikan merupakan proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik mencakup: penilaian otentik, penilaian diri, penilaian berbasis portofolio, ulangan, ulangan harian, ulangan tengah semester, ulangan akhir semester, ujian tingkat kompetensi, ujian mutu tingkat kompetensi, ujian nasional, dan ujian sekolah/madrasah (Ornstein & Hunkins, 2018). Prinsip-prinsip penilaian menurut (Dasar, n.d.)

PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
VOLUME 11 NOMOR 3 JUNI 2022
ISSN : 2303-1514 | E-ISSN : 2598-5949
DOI : http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i3.8947
https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP

1. Prinsip *integral atau komprehensif* yakni penilaian pengajaran bahasa Indonesia yang dilakukan secara menyeluruh dan utuh, yang di dalamnya menyangkut masalah perilaku, sikap dan kreativitas. Dengan demikian, penilaianpun dilakukan dalam lingkup aspek kognitif, psikomotor, dan aspek emotif.
2. Prinsip *berkesinambungan* yakni penilaian yang s dilakukan secara berencana, terus-menerus, dan bertahap untuk memperoleh gambaran tentang perkembangan tingkah laku siswa sebagai hasil dari kegiatan belajar. Untuk memenuhi prinsip ini, kegiatan penilaian harus sudah direncanakan bersamaan dengan kegiatan penyusunan program semester dilaksanakan sesuai dengan program yang disusun.
3. Prinsip *objektif* yakni penilaian pengajaran bahasa Indonesia yang dilakukan dengan menggunakan alat ukur yang handal dan dilaksanakan secara objektif, sehingga dapat menggambarkan dengan tepat kemampuan yang diukur. Untuk memenuhi prinsip ini, kegiatan penilaian harus dilaksanakan secara objektif dengan menggunakan alat ukur yang tepat

Adapun prosedur penilaian yaitu mencakup tahap perencanaan, kegiatan pemberian tugas atau soal, observasi kinerja, pengembalian hasil observasi, dan pemberian nilai akhir dan prosedur penilaian pada tahap perencanaan dapat dilakukan melalui penilaian bertahap dan/atau penilaian ulang (Halim, 2018).

Secara umum tujuan evaluasi pembelajaran adalah untuk mengetahui keefektifan dan efisiensi sistem pembelajaran secara luas. Sistem pembelajaran dimaksud meliputi: tujuan, materi, metode, media, sumber belajar, lingkungan maupun sistem penilaian itu sendiri. Selain itu, evaluasi pembelajaran juga ditujukan untuk menilai efektifitas strategi pembelajaran, menilai dan meningkatkan efektifitas program kurikulum, menilai dan meningkatkan efektifitas pembelajaran, membantu belajar peserta didik, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan peserta didik, serta untuk menyediakan data yang membantu dalam membuat keputusan (Cookson & Stirk, 2019).

Penilaian pembelajaran dapat diartikan sebagai proses menilai siswa sebagai bentuk pengumpulan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar siswa, yang didalamnya terdapat prosedur dan tahapan penilaian.

Aplikasi Quizizz

Aplikasi Quizizz merupakan salah satu aplikasi yang efektif digunakan untuk menilai hasil kerja siswa. Dalam aplikasi Quizizz ini, peserta didik akan diajak untuk tetap rileks dalam mengerjakan soal yang sudah dibuat oleh guru. Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan. Dengan menggunakan Quizizz, peserta didik dapat melakukan latihan di dalam kelas maupun di mana saja pada perangkat elektronik mereka. Aplikasi Quizizz juga memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik menghibur dalam proses pembelajaran (Rajagukguk, 2020). Adapun karakteristik dari quizizz adalah pertanyaan dan pilihan jawaban disajikan secara individual di layar peserta dalam urutan yang berbeda, Setiap peserta dapat menjawab pertanyaan berikutnya setelah dia menjawab pertanyaan sebelumnya di layarnya atau waktu diizinkan untuk menjawab pertanyaan itu berakhir, Berdasarkan jawaban yang benar atau salah dari jawaban tertentu peserta, pesan positif atau negatif disajikan segera setelah tanggapan, Perangkat yang terhubung ke Internet seperti smartphone, tablet, laptop atau komputer tempat instruktur dapat memulai kuis dan peserta bisa menjawab pertanyaan, Tidak ada batasan karakter, Jumlah jawaban pilihan ganda fleksibel. Pilihan pertanyaan dan jawaban dapat mencakup visual. Pratinjau tersedia saat

PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
VOLUME 11 NOMOR 3 JUNI 2022
ISSN : 2303-1514 | E-ISSN : 2598-5949
DOI : http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i3.8947
https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP

mengembangkan pertanyaan (Orhan & Gürsoy, 2019).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan memakai penelitian deskriptif kuantiatif melalui pendekatan survei. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi quizizz untuk penilaian pembelajaran. Penelitian dilaksanakan di semester 2 tahun pelajaran 2021/ 2022 metode pengambilan data dilakukan dengan angket. Subjek dalam peneltian ini adalah mahasiswa UPY kelas A-4 angkatan 2021/2022 yang berjumlah 29 mahasiswa. Waktu penelitian dilakukan pada bulan Maret 2022. Instrumen penelitian ini menggunakan kuesioner/angket. Teknik pengumpulan data dengan menyebarkan instrumen kuesioner/angket kepada mahasiswa. Aspek-aspek yang ditanyakan dalam angket ini adalah :

Tabel 1. Pertanyaan Angket Penelitian

No	Variabel	Pertanyaan
1	Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Untuk Penilaian Pembelajaran	Saya senang menggunakan aplikasi quizizz untuk penilaian pembelajaran
2		Saya paham menggunakan aplikasi quizizz untuk penilaian pembelajaran
3		Saya bersungguh sungguh saat mengerjakan soal menggunakan aplikasi quizizz untuk penilaian pembelajaran
4		Soal yang di sajikan melalui aplikasi quizizz mudah dibaca
5		Penilaian lebih efektif saat menggunakan aplikasi quizizz jika dibandingkan dengan konvensional/tertulis
6		Tidak memerlukan waktu yang lama untuk mengakses aplikasi *quizizz*
7		Aplikasi *quizizz* lebih mudah digunakan daripada aplikasi lain
8		Penilaian menggunakan Aplikasi *quizizz* membuat saya melek teknologi
9		Aplikasi *quizizz* memudahkan dalam pengumpulan penilaian pembelajaran
10		Saya tidak bisa melakukan kecurangan (menyontek) dalam menjawab soal saat ujian menggunakan Aplikasi *quizizz*
11		Tidak ada kesulitan dalam mengisi Aplikasi *quizizz*
12		Semua petunjuk dari Aplikasi *quizizz* mudah dipahami
13		Saya kurang mahir mengoperasikan Aplikasi *quizizz* pada gawai/ hp saya
14		Saya lebih senang mengakses Aplikasi *quizizz* pada PC/Laptop
15		Kendala terbesar saya mengikuti ujian melalui Aplikasi *quizizz* adalah jaringan

Teknik analisis data yaitu menentukan persentase dari setiap anket atau kuesioner yang di jawab oleh mahasiswa. Sedangkan pilihan jawaban untuk pernyataan terdiri dari 5 pilihan jawaban, yaitu: Sangat setuju, setuju, cukup setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Sesuai dengan data yang diajukan sebelumnya, maka data yang diperoleh dalam penelitian ini akan diolah secara deskriptif dengan menggunakan tabulasi frekuensi sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} x100\%$$

PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
VOLUME 11 NOMOR 3 JUNI 2022
ISSN : 2303-1514 | E-ISSN : 2598-5949
DOI : http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i3.8947
https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP

Keterangan:
P = Persentase
F = Frekuensi
N = Jumlah sampel (Sudjana, 1989: 129)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengumpulan data dari angket yang disebarkan kepada 29 mahasiswa diperoleh hasil respon pada Gambar 1.

Gambar 1. Ketertarikan Aplikasi Quizizz

Berdasarkan pertanyaan nomor satu menunjukan bahwa Sangat setuju 24.1%, setuju 51.7%, cukup setuju 20.7%, tidak setuju 3.4 % dan 0% menyatakan sangat tidak setuju. Ini menunjukan bahwa mahasiswa mayoritas setuju senang menggunakan aplikasi quizizz untuk penilaian pembelajaran.

Gambar 2. Pemahaman Penggunaan Aplikasi Quizizz

Berdasarkan pertanyaan nomor dua menunjukan bahwa Sangat setuju 20.7 %, setuju 51.7%, cukup setuju 24.1%, tidak setuju 3.4 % dan 0% menyatakan sangat tidak setuju. Ini menunjukan bahwa mahasiswa mayoritas setuju paham menggunakan aplikasi quizizz untuk penilaian pembelajaran.

PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
VOLUME 11 NOMOR 3 JUNI 2022
ISSN : 2303-1514 | E-ISSN : 2598-5949
DOI : http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i3.8947
https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP

Gambar 3. Pengerjaan Aplikasi Quizizz

Berdasarkan pertanyaan nomor tiga menunjukan bahwa Sangat setuju 34.5 %, setuju 51.7%, cukup setuju 10.3 %, tidak setuju 0 % dan 3.4 % menyatakan sangat tidak setuju. Ini menunjukan bahwa mahasiswa mayoritas setuju bersungguh-sungguh saat mengerjakan soal menggunakan aplikasi quizizz untuk penilaian pembelajaran.

Gambar 4. Keterbacaan Soal Pada Aplikasi Quizizz

Berdasarkan pertanyaan nomor empat menunjukan bahwa Sangat setuju 20.7 %, setuju 51.7%, cukup setuju 24.1 %, tidak setuju 0 % dan 3.4 % menyatakan sangat tidak setuju. Ini menunjukan bahwa mahasiswa mayoritas setuju jika soal yang disajikan melalui aplikasi quizizz mudah dibaca.

Gambar 5. Keefektifan Penilaian

Berdasarkan pertanyaan nomor lima menunjukan bahwa Sangat setuju 27.6 %, setuju 37.9%, cukup setuju 24.1 %, tidak setuju 10.3 % dan 0 % menyatakan sangat

PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
VOLUME 11 NOMOR 3 JUNI 2022
ISSN : 2303-1514 | E-ISSN : 2598-5949
DOI : http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i3.8947
https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP

tidak setuju. Ini menunjukan bahwa mahasiswa mayoritas setuju jika penilaian lebih efektif saat menggunakan aplikasi quizizz jika dibandingkan dengan konvensional/tertulis.

Gambar 6. Keefektifan Waktu

Berdasarkan pertanyaan nomor enam menunjukan bahwa Sangat setuju 27.6 %, setuju 44.8%, cukup setuju 24.1 %, tidak setuju 0 % dan 3.4 % menyatakan sangat tidak setuju. Ini menunjukan bahwa mahasiswa mayoritas setuju bahwa aplikasi quizizz tidak memerlukan waktu yang lama dalam mengaksesnya.

Gambar 7. Keefektifan Penggunan

Berdasarkan pertanyaan nomor tujuh menunjukan bahwa Sangat setuju 20.7 %, setuju 41.4%, cukup setuju 31 %, tidak setuju 6.9 % dan 0 % menyatakan sangat tidak setuju. Ini menunjukan bahwa mahasiswa mayoritas setuju bahwa aplikasi quizizz lebih mudah digunakan daripada aplikasi lain.

Gambar 8. Manfaat Aplikasi Quizizz

PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
VOLUME 11 NOMOR 3 JUNI 2022
ISSN : 2303-1514 | E-ISSN : 2598-5949
DOI : http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i3.8947
https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP

Berdasarkan pertanyaan nomor delapan menunjukan bahwa Sangat setuju 27.6 %, setuju 27.6%, cukup setuju 44.8 %, tidak setuju 0 % dan 0 % menyatakan sangat tidak setuju. Ini menunjukan bahwa mahasiswa mayoritas cukup setuju bahwa penilaian menggunakan aplikasi quizizz membuat mahasiswa melek teknologi.

Gambar 9. Keefektifan Pengumpulan

Berdasarkan pertanyaan nomor sembilan menunjukan bahwa Sangat setuju 27.6 %, setuju 55.2%, cukup setuju 17.2 %, tidak setuju 0 % dan 0 % menyatakan sangat tidak setuju. Ini menunjukan bahwa aplikasi quizizz memudahkan dalam pengumpulan penilaian pembelajaran.

Gambar 10. Meminimal Kecurangan

Berdasarkan pertanyaan nomor sepuluh menunjukan bahwa Sangat setuju 31 %, setuju 41.4%, cukup setuju 24.1 %, tidak setuju 3.4 % dan 0 % menyatakan sangat tidak setuju. Ini menunjukan bahwa mayoritas mahasiswa setuju jika apilikasi quizizz meminimalisir terjadinya kecurangan dalam menjawab soal ujian/tes.

Gambar 11. Kendala Aplikasi Quizizz

PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
VOLUME 11 NOMOR 3 JUNI 2022
ISSN : 2303-1514 | E-ISSN : 2598-5949
DOI : http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i3.8947
https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP

Berdasarkan pertanyaan nomor sebelas menunjukan bahwa Sangat setuju 20.7 %, setuju 55.2%, cukup setuju 24.1 %, tidak setuju 0 % dan 0 % menyatakan sangat tidak setuju. Ini menunjukan bahwa mayoritas mahasiswa setuju tidak ada kesulitan dalam mengisi aplikasi quizizz

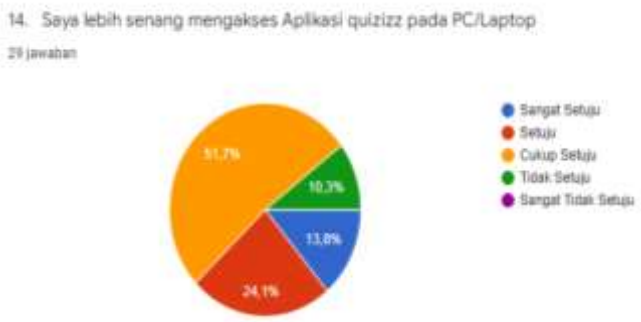
Gambar 12. Petunjuk Penggunaan

Berdasarkan pertanyaan nomor dua belas menunjukan bahwa Sangat setuju 24.1 %, setuju 51.7%, cukup setuju 24.1 %, tidak setuju 0 % dan 0 % menyatakan sangat tidak setuju. Ini menunjukan bahwa mayoritas mahasiswa setuju jika semua petunjuk dari aplikasi quizizz mudah dipahami.

Gambar 13. Keefektifan Pengoperasian

Berdasarkan pertanyaan nomor tiga belas menunjukan bahwa Sangat setuju 0 %, setuju 6.9%, cukup setuju 31 %, tidak setuju 44.8 % dan 17.2 % menyatakan sangat tidak setuju. Ini menunjukan bahwa mayoritas mahasiswa tidak setuju jika mereka kurang mahir mengoperasikan aplikasi quizizz pada gawai hp. Sehingga disimpulkan mahasiswa mayoritas dapat mengoperasikan aplikasi quizizz pada gawai hp.

PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
VOLUME 11 NOMOR 3 JUNI 2022
ISSN : 2303-1514 | E-ISSN : 2598-5949
DOI : http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i3.8947
https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP



Gambar 14. Ketertarikan Dengan Aplikasi Lain

Berdasarkan pertanyaan nomor empat belas menunjukan bahwa Sangat setuju 13.8 %, setuju 24.1%, cukup setuju 51.7 %, tidak setuju 10.3 % dan 0 % menyatakan sangat tidak setuju. Ini menunjukan bahwa mayoritas mahasiswa cukup setuju mengakses aplikasi quizizz pada PC/laptop.

Gambar 15. Ujian Melalui aplikasi Quizizz

Berdasarkan pertanyaan nomor lima belas menunjukan bahwa Sangat setuju 37.9 %, setuju 27.6%, cukup setuju 20.7 %, tidak setuju 13.8 % dan 0 % menyatakan sangat tidak setuju. Ini menunjukan bahwa mayoritas mahasiswa sangat setuju jika kendala terbesar dalam mengikuti ujian melalui aplikasi quizizz adalah jaringan.

Dari data hasil angket yang telah disebarkan, maka diperoleh kesimpulan penggunaan aplikasi quizizz untuk penilaian pembelajaran efektif untuk digunakan. Ini dapat dilihat dari ketertarikan, pemahaman, keefektifan, kendala dalam menggunakan aplikasi quizizz yang mayoritas memilih jawaban setuju 41,7 %. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Zuhriyah & Pratolo, 2020) hasil mengungkapkan bahwa beberapa pandangan siswa tentang penggunaan Quizizz adalah: (1) alat yang menarik, (2) mendorong kepercayaan diri siswa, (3) meningkatkan motivasi siswa, dan (4) meningkatkan kemampuan membaca. Selanjutnya, siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan Quizizz di ruang kelas. Temuan ini memberikan kontribusi yang lebih baik pemahaman tentang respons positif terhadap penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai alat penilaian, khususnya untuk para guru Indonesia. Berikutnya penelitian (Rodríguez et al., 2019) Berdasarkan hasil yang diperoleh, terbukti bahwa metodologi dengan menggunakan aplikasi quizizz: 1. proses belajar-mengajar, dengan meningkatkan

PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
VOLUME 11 NOMOR 3 JUNI 2022
ISSN : 2303-1514 | E-ISSN : 2598-5949
DOI : http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i3.8947
https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP

tingkat keterlibatan siswa dalam mempelajari mata pelajaran;2. penyelesaian tes pilihan ganda dengan pendekatan yang lebih optimis dan percaya diri;3. kecenderungan siswa yang lebih besar untuk kerja tim; dan 4. lingkungan pendidikan yang menghibur dan memotivasi.

Kemudian penelitian-penelitian yang lain juga menunjukan dengan menggunakan aplikasi quizizz dapat meningkatkan hasil belajar, karena ketertarikan siswa menggunakan aplikasi quizizz. bahwa ada pengaruh setelah diberikan penggunaan media pembelajaran Quizizz pada mata pelajaran matematika melalui daring di SDIT Al Ibrah Gresik dan hasil belajar siswa menjadi meningkat (Al Mawaddah et al., 2021). Kemudian juga berdasarkan hasil angket bahwa aplikasi quizizz efektif digunakan sebagai alat penilaian pembelajaran dengan keefektifan menunjukan Sangat Setuju (SS) 23,86 %, Setuju (S) 41,37 %, Cukup Setuju (CS) 22,47 %, Tidak Setuju (TS) 6,42 %, Sangat Tidak Setuju (STS) 1,83 %. Sejalan dengan hasil penelitian (Inayaturrohmah & Saraswati, 2022) menunjukkan bahwa hasil uji-t lebih dari taraf signifikan 5% yaitu sebesar 0,999, maka dapat disimpulkan bahwa H0 diterima. Artinya quizizz efektif sebagai media evaluasi pembelajaran matematika ditinjau dari hasil belajar siswa.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Adapun hasil kesimpulan dalam penelitian ini adalah penggunaan aplikasi quizizz ini efektif unuk digunakan dalam penilaian pembelajaran, ini dibuktikan dari angket respon mahasiswa mayoritas setuju jika aplikasi quizizz mudah dipahami untuk digunakan, tidak terdapat kendala dalam menggunakannya, lebih efektif digunakan dari pada aplikasi lainnya, sedangkan hambatan yang dialami mahasiswa mayoritas besumber dari jaringan internet.

Untuk penlitian selanjutnya, dapat dilakukan dalam skala yang lebih besar, agar data yang diperoleh lebih akurat dan aplikasi quizizz dapat dipertimbangkan untuk digunakan sebagai alat penilaian pembelajaran, terutama pembelajaran daring seperti saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(5), 3109–3116. https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1288

Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, *8*(2), 261–272. https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/8242/4081

Cookson, M. D., & Stirk, P. M. R. (2019). *Buku Evaluasi Pembelajaran*.

Destiana, D., Suchyadi, Y., & Anjaswuri, F. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Produktif Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, *3*(2), 119–123.

Halim, M. S. (2018). *Pembelajaran UU PP Permen*. 21–22.

Inayaturrohmah, U., & Saraswati, S. (2022). Media Evaluasi Pada Pembelajaran. *Universal Journal*, *9*(3), 1–6.

Irwansyah, R., & Izzati, M. (2021). Implementing Quizizz as Game Based Learning and Assessment in the English Classroom. *TEFLA Journal (Teaching English as …*, *3*(1), 13–18. https://journal.umbjm.ac.id/index.php/TEFLA/article/view/756

Mahdiansyah. (2017). *Kementerian pendidikan dan kebudayaan badan penelitian dan pengembangan pusat penelitian*

kebijakan pendidikan dan kebudayaan tahun 2017.

Murphy, C. (2012). Vygotsky and primary science. In B. J. Fraser, K. G. Tobin, & C. J. McRobbie (Eds.), *Second International Handbook of Science Education* (pp. 177–187). Springer Science Business Media. https://doi.org/10.1007/978-1-4020-9041-7_14

Orhan, D., & Gürsoy, G. (2019). *Comparing success and engagement in gamified learning experiences via Kahoot and Quizizz Computers & Education Comparing success and engagement in gami fi ed learning experiences via Kahoot and Quizizz*. *October 2021*. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.02.015

Ornstein, A. C., & Hunkins, F. P. (2018). *Curriculum: Foundations, Principles, and Issues* (Seventh Ed). England. Pearson Education Limited.

Pembelajaran, P. (2018). *Jurnal kependidikan*. *6*(1), 53–70. https://doi.org/10.24090/jk.v6i1.1696

Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, *12*(1), 29. https://doi.org/10.33541/jdp.v12i1.1028

Rajagukguk, M. (2020). *Inovasi Penilaian Pembelajaran Menggunakan Aplikasi surel : Meiraja14@gmail.com*. 45–50.

Rodríguez, D. V., Mezquita, J. M. M., & Vallecillo, A. I. G. (2019). Innovative methodology based on educational gamification: Multiple-choice test evaluation with Quizizz tool. *Profesorado*, *23*(3), 363–387. https://doi.org/10.30827/profesorado.v23i3.11232

Rosy, B., Ekonomi, F., & Ekonomi, P. (2013). School Based Management ; Keefektifan Kurikulum Pembelajaran Ekonomi Di Sma Negeri 3 Madiun Brillian Rosy : Universitas Negeri Surabaya Brillian Rosy : Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 92–102. http://www.jurnal.stkippgritulungagung.ac.id/index.php/jupeko/article/view/635

Sesana, I. P. (2020). Efektivitas Aplikasi Penggunaan Google Form dalam Evaluasi Pembelajaran PAT Berbasis Online di SMK 1 Tembuku. *Jurnal Widyadewata*, *3*(1), 4.

Wijayanti, R., & Hermanto, D. (2021). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Matakuliah Matematika Sekolah Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa*. *05*(01), 347–356.

Zuhriyah, S., & Pratolo, B. W. (2020). Exploring students' views in the use of quizizz as an assessment tool in english as a foreign language (efl) class. *Universal Journal of Educational Research*, *8*(11), 5312–5317. https://doi.org/10.13189/ujer.2020.081132