

Penggunaan Quizziz dalam Assesmen Siswa Pada Materi Globalisasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMAS Muhammadiyah 5 Takengon

Sastri^{1*}

SMA Swasta Muhammadiyah 5 Takengon, Aceh Tengah, Aceh, Indonesia

e-mail: sastri12@guru.sma.belajar.id

*Corresponding Author

ARTICLE INFO

Article history:

Received: September 8, 2023

Revised: September 12, 2023

Accepted: October 6, 2023

Kata Kunci:

Assesment; Globalisasi; Quizziz

Keywords:

Assessment; Globalization; Quizziz

ABSTRACT

Asesmen dalam bidang pendidikan perlu dilakukan, untuk mengetahui seberapa jauh peserta didik memahami materi Globalisasi, *Quizizz* merupakan aplikasi pendidikan game edukatif yang masih jarang dijumpai dalam pembelajaran. *Quizizz* membuat peserta didik lebih bersemangat dalam pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa, karena aplikasi ini berbasis turnamen yang memacu semangat peserta didik dalam mengerjakan soal. Penelitian ini bertujuan untuk memudahkan penjelasan pembelajaran Sosiologi di Materi Globalisasi melalui *Quizizz* dalam pelaksanaan penilaian pengetahuan peserta didik SMAS Muhammadiyah 5 Takengon. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan metode wawancara dan studi pustaka. Penelitian menemukan belajar siswa lebih berhasil terhadap materi dengan menggunakan *Quizizz*. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan pembelajaran dengan menggunakan IT melalui *Quizizz*.

Assessments in the field of education need to be carried out, to find out how far students understand Globalization material, Quizizz is an educative game educational application that is still rarely found in learning. Quizizz makes students more enthusiastic in learning and improves student learning outcomes, because this application is tournament-based which motivates students to work on questions. This study aims to facilitate the explanation of learning Sociology in Globalization Materials through Quizizz in the implementation of the knowledge assessment of SMAS Muhammadiyah 5 Takengon students. This research uses a qualitative approach. Data collection was carried out using interviews and literature study methods. The research found that students' learning was more successful with the material using Quizizz. It is hoped that the results of this research can be used as a reference for learning using IT through Quizizz.

This is an open access article under the [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



Corresponding Author:

Sastri,

SMA Swasta Muhammadiyah 5 Takengon

Jl. Mampak, Kebayakan, Aceh Tengah, Aceh, Indonesia

Email: sastri12@guru.sma.belajar.id

PENDAHULUAN

Asesmen dalam bidang pendidikan perlu dilakukan, untuk mengetahui seberapa jauh peserta didik memahami materi yang tersaji dan dijelaskan, sehingga peserta didik dalam materi Globalisasi dapat paham dengan baik. Ada berbagai alat penilaian online (permainan edukatif) yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar seperti Quizizz, Kahoot!, Menti, FlipQuiz, Duolingo, Ribbon Hero, ClassDojo, Google form dan lain-lain. Quizizz merupakan salah satu alat penilaian online yang paling sesuai dalam pengajaran dan pembelajaran Grammar. Aplikasi ini dapat diunduh dan digunakan secara gratis. Selain itu, aplikasi ini dapat digunakan sebagai alat penilaian formatif maupun sumatif sesuai kebutuhan (Azkiyyah et al., 2022).

Quizizz merupakan aplikasi pendidikan *game* edukatif yang masih jarang dijumpai dalam pembelajaran. Quizizz membuat peserta didik lebih bersemangat dalam pembelajaran, karena aplikasi ini berbasis turnamen yang memacu semangat peserta didik dalam mengerjakan soal. Quizizz memiliki kelebihan yaitu adanya batasan waktu pada soal sehingga mengajarkan peserta didik untuk berpikir secara tepat dan cepat dalam pengerjaan soal. Kelebihan lain yaitu jawaban dari soal akan ditampilkan dengan gambar dan warna serta terlihat pada komputer guru sebagai operator. Quizizz bersifat naratif dan fleksibel, artinya selain bisa digunakan sebagai penyampaian materi, namun bisa juga digunakan sebagai media evaluasi yang menarik dan menyenangkan dalam pembelajaran (Ernawati et al., 2023; Rahmadhani, 2022)”

Dewasa ini kalimat Globalisasi bukanlah kata yang tidak familiar di dalam hidup kita. Karena, Globalisasi merupakan perubahan yang nyata tampak jelas, sebagaimana kita ada saat inipun merupakan hasil dari sebuah perubahan. Cobalah lihat ke belakang kehidupan kita sangatlah berbeda dengan dahulu, begitu juga dengan alat elektronik yang semakin canggih saat ini tidak bisa kita temukan di saat dahulu, hal ini juga di dukung dengan kehidupan masyarakat yang dinamis. Pada bidang pendidikan begitu mudah terjadi perubahan yang diakibat oleh faktor kebutuhan. Untuk menggapai kebutuhan tersebut, mereka terus melakukan perubahan. Contoh: dahulu untuk melakukan asesmen pada siswa, disebarakan kertas atau wawancara. Sedangkan sekarang dengan Globalisasi telah timbul alat-alat elektronik seperti HP, laptop dan lainnya yang dirancang untuk memudahkan dalam segala hal dan informasi.

Jika persoalan ini tidak diatasi, maka akan sulit bagi seorang guru menemukan solusi untuk mengatasi siswa dalam pembelajaran Globalisasi, dan nampak kaku ketika pembelajaran yang selalu monoton hanya dengan menjelaskan, sehingga peserta didik merasa bosan jika tidak dicari alternatif yang baik untuk pembelajaran. Salah satu alternatifnya adalah menjelaskan dan memaparkan slide tentang Globalisasi melalu Quizizz, sehingga dapat membuat tes atau post tes saat pembelajaran berlangsung.

Tujuan pengajaran (*instruksional*), pengalaman belajar-mengajar (proses), dan produk berlatih adalah tiga komponen berbeda dari belajar dan mengajar menjadi suatu proses. Perubahan perilaku yang diinginkan siswa adalah inti dari tujuan instruksional. Akibatnya, perlu untuk menguji sejauh mana perilaku siswa telah berubah menjadi akibat dari proses pembelajaran dalam penilaian. Tindakan korektif dapat diambil untuk meningkatkan belajar mengajar siswa yang bersangkutan dengan menentukan apakah tujuan instruksional telah terpenuhi atau tidak. Penilaian didefinisikan menjadi proses menentukan nilai suatu objek dalam bahasa. Ukuran atau kriteria diperlukan untuk menetapkan harga atau nilai suatu objek. Akibatnya, proses pemberian atau penentuan nilai pada objek tertentu mengingat kriteria tertentu merupakan inti penilaian dan produk berlatih (Rahmadhani, 2018).

Hati (2021) menjelaskan perangkat Quizizz sebagaimana dijelaskan Purba (2019) bahwa *tool web based* ini merupakan aplikasi pendidikan yang berbasis *game*, dimana peserta didik melakukan aktivitas di ruang kelas menjadi interaktif dan menyenangkan. Melalui Quizizz juga berbagai perangkat elektronik dapat digunakan peserta didik dalam melakukan latihan di kelas. Kelebihan Quizizz dibandingkan dengan aplikasi pendidikan lainnya adalah karakteristik permainannya seperti meme, avatar, tema dan musik menghibur pada proses pembelajaran. Dalam aplikasi ini sangat dimungkinkan bagi siswa maupun guru (*test-maker*) untuk dapat saling bersaing dan memotivasi proses belajar mengajar interaktif. Pelaksanaan kuis dapat dilaksanakan pada waktu yang bersamaan dan dapat juga melihat langsung peringkat peserta didik di papan peringkat (Sudihartono, 2020). Asesmen yang meliputi non-kognitif perlu dilakukan agar pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan kondisi siswa. Hasil asesmen memberikan dasar kepada guru untuk menetapkan perlakuan atau strategi yang tepat kepada masing-masing siswa (Hati, 2021).

Ernawati et al. (2023) mengatakan evaluasi pengajaran memakai Quizizz bisa diadakan dimana saja dan kapan saja. Program Quizizz memudahkan pendidik melakukan evaluasi pengajaran karena Quizizz menyediakan data kinerja dan statistik dalam bentuk file Ms. Excel yang bisa diunduh oleh guru. Guru bisa melihat siswa saat evaluasi dengan Quizizz. Kegiatan evaluasi pengajaran memakai Quizizz menumbuhkan motivasi untuk menjadi yang terbaik saat ujian evaluasi, menarik dan menyenangkan bagi siswa, serta layak untuk dipakai. Di samping itu dikemukakan pula jika pemakaian Quizizz dapat meningkatkan rata-rata hasil belajar siswa.

Sudihartono (2020) mengatakan Pengukuran dalam bidang pendidikan terdiri dari 3 (tiga) ranah, yaitu pengukuran ranah kognitif (pengetahuan), ranah afektif (sikap) dan ranah psikomotor (keterampilan). Menurut Azkiyah (2013), evaluasi digunakan untuk menggambarkan suatu kemampuan dalam tiga ranah, yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Tidak ada gading yang tidak retak. Demikian pula aplikasi Quizizz ini memiliki kelemahan. Kelemahan aplikasi Quizizz dapat penulis rangkumkan sebagai berikut:

1. Data internet harus stabil jika tidak, maka peserta didik akan kehabisan waktu. Yang paling fatal adalah jika daya jaringan internet tidak stabil dan waktu evaluasi juga sudah tidak banyak, maka peserta didik tidak dapat mengikuti evaluasi kembali.
2. Jika menggunakan PC atau laptop siswa dapat membuka tab baru untuk mencari jawaban dari internet.

Penelitian ini bertujuan untuk memudahkan penjelasan pembelajaran sosiologi di materi Globalisasi melalui Quizizz dalam pelaksanaan penilaian pengetahuan peserta didik SMAS Muhammadiyah 5 Takengon. Serta manfaat dari penelitian ini adalah memperkenalkan suatu aplikasi online sebagai solusi dalam pelaksanaan penilaian pengetahuan peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan berbasis *online* dan jarak jauh melalui quizizz, sehingga memudahkan penulis dengan peserta didik berkomunikasi, untuk mengetahui seberapa jauh para peserta didik menyukai Materi Globalisasi dengan Quizizz. Angket yang disebar akan mengetahui seberapa jauh keaktifan peserta didik dalam belajar materi Globalisasi, dengan mengambil 6 siswa sebagai sampel untuk kepuasan belajar menggunakan Quizizz.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes, angket, dan wawancara. Teknik tes digunakan dalam bentuk tes awal dan tes akhir. Tes awal bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum menggunakan media pembelajaran Quizizz, sedangkan tes akhir dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah menggunakan media Quizizz. Teknik angket digunakan dengan menyebar angket di awal dan di akhir pembelajaran. Angket di awal bertujuan untuk mengetahui motivasi awal siswa dalam pembelajaran sebelum menggunakan media Quizizz, sedangkan angket akhir dilakukan untuk mengetahui motivasi siswa setelah pembelajaran. Teknik wawancara digunakan sebagai teknik pendukung angket, untuk menggali informasi tentang motivasi siswa.

Angket akan diisi oleh siswa dan diberi penilaian sebagai berikut: kriteria skor pertanyaan positif pertanyaan negatif Sangat Setuju (SS) 5 1 Setuju (S) 4 2 Ragu-ragu (R) 3 3 Tidak Setuju (TS) 2 4 Sangat Tidak Setuju (STS) 1 5 (Sugiyono, 2015:135). Instrumen berupa lembar tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif Quizizz.

Tabel 1. Kriteria Angket

Kriteria	Pertanyaan Positif	Pertanyaan Negatif
Sangat Setuju (SS)	5	1
Setuju (S)	4	2
Ragu-Ragu (R)	3	3
Tidak Setuju (TS)	2	4
Sangat Tidak Setuju (STJ)	1	5

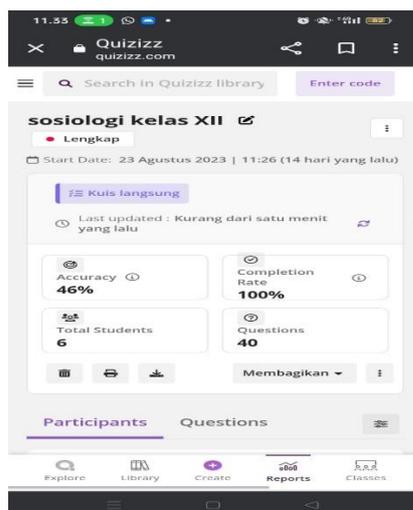
HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh hasil yaitu berupa peningkatan hasil belajar siswa dengan pemaparan sebagai berikut:

A. Hasil Belajar Siswa

Hasil Belajar siswa diperoleh melalui tes yang dilakukan siswa sebelum dan setelah menggunakan Quizizz. Hasil belajar awal didapatkan dengan membandingkan data hasil belajar awal dan data hasil belajar akhir.

1. Hasil Belajar awal

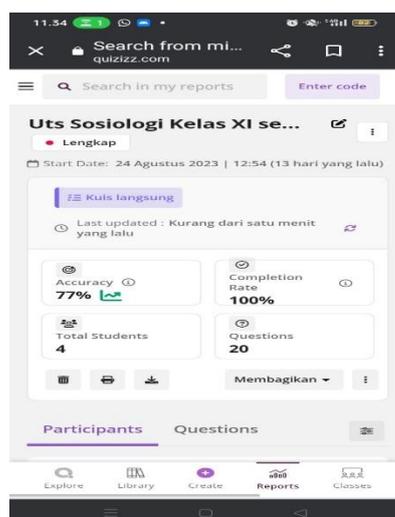


Gambar 1. Hasil Belajar siswa menjawab soal dengan menjelaskan di Papan Tulis

Pada hasil test di atas dapat diketahui bahwa nilai hasil dari belajar siswa dapat diketahui dari 40 soal yang tersedia tentang Globalisasi hanya nilai akurat 46% dari 6 siswa yang dijadikan sampling uji coba menjelaskan materi Globalisasi tanpa menggunakan media Quizizz. Sedangkan tersisa 54% siswa belum paham dengan materi Globalisasi jika tidak menggunakan Quizizz.

Perlu adanya penggunaan media yang inovatif oleh guru yang dapat membuat siswa tidak sadar bahwa ia sedang belajar sambil bermain. Perlu adanya penyesuaian media pembelajaran dengan kondisi dan kebutuhan siswa. Oleh sebab itu, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz (Hati, 2021; Solikah, 2020).

2. Hasil Belajar Akhir



Gambar 2. Hasil Belajar Siswa setelah belajar dengan Quizizz

Data di atas terlihat hasil belajar siswa meningkat dari sebelum menggunakan Quizizz, dengan keakuratan pada menjawab soal 77% dari 46 % meningkat 31% walau dengan sampling

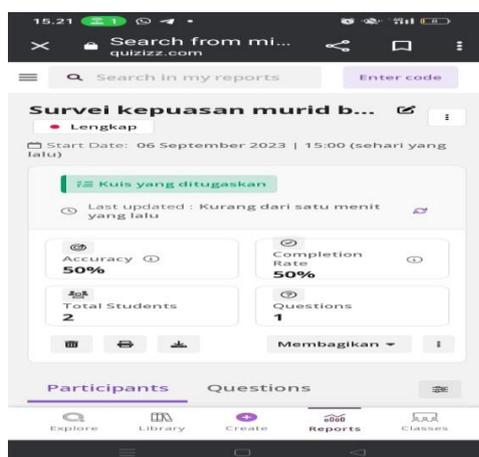
yang sebelumnya diambil 4 orang dan dengan 20 soal, sehingga Quizizz merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang baru dapat diterapkan pada siswa dengan cara online.

Berdasarkan hasil wawancara dengan sejumlah siswa kelas eksperimen, peningkatan tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu; pemberian materi yang cukup dengan menggunakan media quizizz, merasa terlatih dengan soal-soal yang diujikan di media Quizizz. Siswa kelas eksperimen memberikan respon positif terhadap media pembelajaran Quizizz yang digunakan dalam pembelajaran.

Hasil Wawancara :

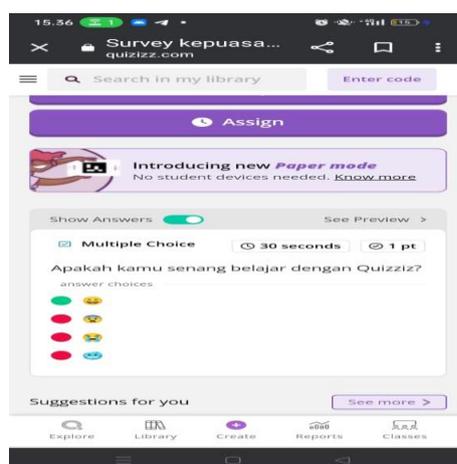
“Apakah kamu suka belajar dengan Quizizz?”

“Iya, Saya Suka karena ada animasi dan music sehingga membuat saya senang dan terhibur sehingga membuat saya semangat belajar.”



Gambar 3. Hasil Survey Kepuasan Siswa Belajar dengan Quizizz

Hasil di atas memuat beberapa siswa dengan menggunakan 2 kelompok dengan 2 komputer yang memuat senang atau pun tidak suka. Dari 10 siswa, terdapat 5 siswa yang sangat menyukai belajar dengan Quizizz. Sedangkan 5 lagi belum mengerti menggunakan Quizizz ataupun tidak menyukai memakai Quizizz. Dengan pertanyaan seperti gambar di bawah ini.



Gambar 4. Contoh Pertanyaan

Media pembelajaran yang digunakan guru dapat memengaruhi hasil belajar siswa. Dalam proses pembelajaran, guru diharuskan mampu menyusun strategi pembelajaran dan memilih media yang tepat, karena proses belajar mengajar dengan menggunakan media menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik daripada tanpa media pembelajaran (Djamarah dan Zain, 2013: 122). Pemilihan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi siswa menjadi faktor penting dalam proses pembelajaran. Semakin inovatif guru dalam menggunakan media dan menerapkan model pembelajaran, hal tersebut semakin membuat siswa merasa tertarik dan senang dalam mengikuti proses belajar mengajar (Rahmadhani, 2022; Solikah, 2020).

Penerapan Quizizz dalam pembelajaran mata pelajaran mendapat respon positif dari guru ataupun siswa. Berdasarkan wawancara dengan guru pendamping, media Quizizz layak diterapkan dalam pembelajaran karena mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, mengkondisikan siswa dalam kelas, dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Lalu bagi siswa, Quizizz dianggap menjadi media pembelajaran yang menarik, karena media Quizizz memberikan suasana baru, mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran, dan terdapat beberapa fitur yang membuat motivasi siswa menjadi meningkat. Beberapa fitur di antaranya berupa; adanya hitungan waktu mundur dalam mengerjakan soal, adanya meme berkarakter ketika siswa kurang tepat dalam menjawab soal, adanya penghargaan yang bersifat acak saat siswa menjawab soal dengan benar, serta adanya sistem peringkat sehingga siswa termotivasi untuk mengerjakan soal dengan cepat, benar, dan teliti.

Adanya sistem ranking yang ditampilkan dalam layar, hal tersebut mendorong siswa untuk menjadi pemain terbaik dalam mengerjakan kuis. Hal tersebut mendorong siswa untuk bersaing dengan teman sekelasnya. Siswa merasa tertantang dan berlomba—lomba memberikan pilihan jawaban terbaik mereka, meskipun terkadang kuis eror karena media ini merupakan media daring yang dipengaruhi oleh jaringan internet, hal tersebut tidak menurunkan semangat siswa untuk menjadi pemain terbaik dalam kuis. Hal tersebut mendorong partisipasi siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran (Aini, 2021).

KESIMPULAN

Media pembelajaran yang digunakan guru dapat memengaruhi hasil belajar siswa. Dalam proses pembelajaran, guru diharuskan mampu menyusun strategi pembelajaran dan memilih media yang tepat, karena proses belajar mengajar dengan menggunakan media menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik daripada tanpa media pembelajaran. Pemilihan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi siswa menjadi faktor penting dalam proses pembelajaran. Lalu bagi siswa, Quizizz dianggap menjadi media pembelajaran yang menarik, karena media Quizizz memberikan suasana baru, mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran, dan terdapat beberapa fitur yang membuat motivasi siswa menjadi meningkat. Beberapa fitur di antaranya berupa; adanya hitungan waktu mundur dalam mengerjakan soal, adanya meme berkarakter ketika siswa kurang tepat dalam menjawab soal, adanya penghargaan yang bersifat acak saat siswa menjawab soal dengan benar, serta adanya sistem peringkat sehingga siswa termotivasi untuk mengerjakan soal dengan cepat, benar, dan teliti

Pada analisis yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa nilai hasil dari belajar siswa dapat diketahui dari 40 soal yang tersedia tentang Globalisasi nilai akurat hanya diperoleh oleh

46% dari 6 siswa yang dijadikan sampling uji coba ketika menjelaskan materi Globalisasi tanpa menggunakan media Quizziz. Sedangkan tersisa 54% siswa belum paham dengan materi Globalisasi jika tidak menggunakan Quizziz.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, V. N. (2021). Pengaruh Quizziz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sistem Pencernaan Manusia Kelas VIII di MtSN 1 Kota Surabaya. *Jurnal Pendidikan Indonesia : Teori, Penelitian, Dan Inovasi*, 1(2), 12–19. <https://doi.org/10.59818/jpi.v1i3.42>
- Azkiyah, S. (2013). *Pengembangan buku ajar matematika materi pecahan berbasis pendekatan pendidikan matematika realistik indonesia (pmri) untuk sd/mi*. Universitas islam negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Azkiyyah, N. A., Fauzi, A. P., Sari, A. P., Fatimah, H., Akub, R. Y., & Iskandar, S. (2022). Workshop Pengabdian dalam Penyusunan Instrumen Penilaian Menggunakan Aplikasi Quizziz di UPTD SDN 1 Nagrikidul. *Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education (IJOCSEE)*, 2(1), 17–25.
- Ernawati, E., Nurwahidin, M., & Yuliyanti, D. (2023). Pemanfaatan Quizziz sebagai Media Penilaian Peserta Didik. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(2), 339–346. <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i2.6462>
- Hati, S. M. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizziz dalam Melakukan Asesmen Diagnostik Non Kognitif Siswa Kelas 12 IPS Lintas Minat di SMA YPHB Kota Bogor. *Arus Jurnal Pendidikan (AJUP)*, 1(3), 70–75. <http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajup/article/view/22>
- Rahmadhani, E. (2018). Model Pembelajaran Process Oriented Guided Inquiry Learning (POGIL): Peningkatan Disposisi Matematika dan Self-Confidence Mahasiswa Tadris Matematika. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 5(2), 159–167. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v0i0.20962>
- Rahmadhani, E. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Interactive Menggunakan Power Point dan Quizziz. *Rengganis Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 117–123.
- Solikah, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizziz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019 / 2020. *Bapala: Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1–8. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/34508>
- Sudihartono, Y. (2020). Penerapan Quizziz dalam Pelaksanaan Penilaian Pengetahuan Peserta Diklat di Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Daerah Provinsi Sumatera Selatan. *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian LPPM UM METRO*, 5(1), 1–15.