

PEMANFAATAN APLIKASI *QUIZIZZ* DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK UNTUK MENGIDENTIFIKASI HASIL BELAJAR MAHASISWA PGSD

***Imelda Free Unita Manurung **Nurhairani**

Universitas Negeri Medan

Surel: *imeldafreeunitamanurung@gmail.com **nhrani@gmail.com

Abstract: Utilization of Quizizz Applications in Thematic Learning to Identify PGSD Student Learning Outcomes. This study aims to determine student learning outcomes based on tests that have been carried out through quizizz applications by students. The technique used in sampling in this study was in the form of a purposive sampling technique so that one class was obtained as an experimental group consisting of 38 students who had tried to answer the five questions presented in the quizizz application to meet the final semester exams in thematic learning subjects. The instrument used in this study was in the form of essay tests with 5 questions. The results of this test are able to identify student learning outcomes where based on student answers the percentage obtained for each question is 68%, 74%, 55%, 37%, and 47%. While the average test results obtained that by 56.2% of all questions students were able to answer the questions correctly in the quizizz application.

Keywords: Quizizz, Thematic Learning, Learning Outcomes

Abstrak: Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Mengidentifikasi Hasil Belajar Mahasiswa PGSD. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar mahasiswa berdasarkan tes yang telah dilakukan melalui aplikasi *quizizz* oleh mahasiswa. Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel pada penelitian ini berupa teknik *purposive sampling* sehingga diperoleh satu kelas sebagai kelompok eksperimen yang terdiri dari 38 mahasiswa yang telah mencoba untuk menjawab lima pertanyaan yang tersaji dalam aplikasi *quizizz* untuk memenuhi ujian akhir semester pada mata kuliah pembelajaran tematik. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes berbentuk *essay* dengan jumlah soal sebanyak 5 soal. Hasil tes ini mampu mengidentifikasi hasil belajar mahasiswa dimana berdasarkan jawaban mahasiswa diperoleh persentase untuk setiap soal yaitu 68%, 74%, 55%, 37%, dan 47%. Sedangkan hasil rata-rata tes diperoleh bahwa sebesar 56,2 % dari keseluruhan soal mahasiswa mampu menjawab soal dengan tepat dalam aplikasi *quizizz*.

Kata Kunci : *quizizz* , Pembelajaran Tematik, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Melalui Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan Pendidikan termasuk di dalamnya perguruan tinggi dalam masa darurat penyebaran corona virus disease (COVID-19) dimana proses pembelajaran yang sebelumnya berupa tatap muka dialihkan menjadi pembelajaran jarak jauh daring/luring mengajak para tenaga pendidikan untuk melek terhadap teknologi agar proses pembelajaran tetap berlangsung.

Berdasarkan laporan riset yang dilakukan oleh *we are social* disebutkan sebanyak 175,4 juta penduduk Indonesia pada tahun 2020 merupakan pengguna internet aktif dari total populasi 271,1 juta penduduk Indonesia. Sebanyak 64% dari jumlah penduduk sudah menggunakan internet dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran yang berlangsung diharapkan dapat memfasilitasi mahasiswa untuk tetap dapat belajar sesuai dengan Surat Edaran Rektor Universitas Negeri Medan Nomor

0809/UN.33/SE/2020 bahwa pelaksanaan perkuliahan tetap harus dilakukan secara daring baik itu berupa *google classroom*, *sipda*, *edmodo*, ataupun aplikasi sejenisnya. Sebelum munculnya COVID-19 sebenarnya Universitas Negeri Medan sudah menerapkan pembelajaran daring berupa adanya aplikasi sipda yang dapat diakses oleh setiap mahasiswa dan dosen, sehingga pembelajaran daring dirasakan bukan pembelajaran yang baru lagi. *Blended learning* yang digerakkan oleh Universitas Negeri Medan dirasakan mampu memfasilitasi pembelajaran di luar kelas bagi mahasiswa. Menurut Hamida (2013), perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi harus mampu mendorong setiap individu untuk selalu kreatif dan aktif dalam potensi diri. Searah dengan pendapat Daryanto (2010), perkembangan teknologi membuka kemungkinan yang luas untuk dapat dimanfaatkan dalam bidang pendidikan.

Pembelajaran seyogyanya tidak akan pernah berhenti jika kita mampu untuk terus mencari tahu tentang sesuatu. Syaiful (2009) menyatakan membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Melalui proses pendidikan, kemampuan dan keterampilan yang diharapkan dalam pencapaian sumber daya manusia yang berkualitas akan tercapai. Meskipun dalam keadaan sulit seperti saat ini diakibatkan pandemi yang berkepanjangan, sebagai pendidik harus mampu untuk mencari solusi guna tetap berlangsungnya proses pendidikan. Arsyad (2015) menyatakan bahwa pembelajaran melalui aplikasi dapat lebih meningkatkan hasil belajar siswa karena membangkitkan semangat siswa dalam memahami materi yang diberikan dengan

adanya penyajian yang menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Melalui beberapa pendapat yang telah diutarakan dan sesuai dengan surat edaran yang ditetapkan terkait pembelajaran daring, maka salah satu solusi yang diberikan terkait aplikasi yang akan digunakan dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran adalah melalui aplikasi *quizizz*. Menurut Bahar (2017), *Quizizz* didefinisikan sebagai sebuah *web tool* untuk membuat kuis interaktif dalam pembelajaran yang dapat digunakan untuk melakukan penilaian formatif. Hal ini juga diperkuat oleh penelitian Purba (2019) bahwa aplikasi *quizizz* adalah aplikasi pendidikan yang membawa aktivitas untuk membuat latihan di sebuah kelas menjadi interaktif dan menyenangkan. Sejalan dengan pendapat Dewi (2018) bahwa *quizizz* dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

Berbagai kajian terkait pemanfaatan media *quizizz* menunjukkan kemanfaatan yang didapat dalam rangka meningkatkan kompetensi peserta didik dan kemanfaatan akan terus mengasah kompetensi pendidik dalam memanfaatkan media (Aini, 2019). Untuk itu seperti yang dinyatakan oleh Sou Yan (2018) bahwa *Quizizz* sebagai aplikasi game digital berbasis online yang digunakan dalam pembelajaran untuk dapat berlatih bersama melalui komputer, tablet dan smartphone diharapkan dapat menjadi solusi dalam pembelajaran daring terkait tes evaluasi pada saat ujian akhir semester yang akan dilaksanakan.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini bersifat deskriptif untuk melihat hasil tes yang diperoleh oleh

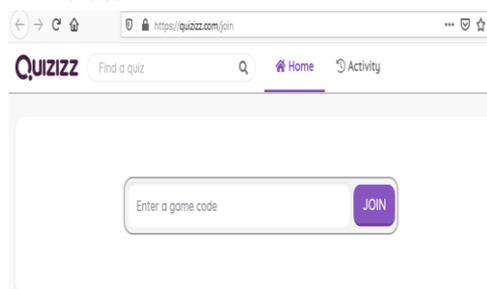
mahasiswa berdasarkan aplikasi *quizizz*. Sampel yang diambil dari penelitian ini adalah satu kelas sebagai kelompok eksperimen yang dipilih dengan teknik *purposive sampling* sehingga diperoleh satu kelas yang akan menerapkan pembelajaran UAS pada mata kuliah pembelajaran tematik di program studi PGSD kelas G angkatan 2017.

Penelitian ini akan menghasilkan presentase hasil jawaban berdasarkan pertanyaan yang diajukan dalam aplikasi *quizizz*. Instrumen penelitian berupa tes dengan teknik pengumpulan data diperoleh dari hasil analisis data yang dikumpulkan melalui tes yang dilakukan pada aplikasi *quizizz*. Teknik analisis pengolahan data dilakukan dengan metode analisis deskriptif terhadap hasil data yang diperoleh berupa tes pada aplikasi *quizizz*.

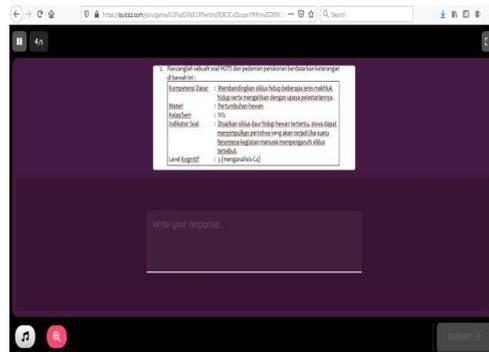
PEMBAHASAN

Aplikasi *quizizz* merupakan aplikasi yang digunakan sebagai alat evaluasi untuk melihat hasil belajar berupa tes *essay* yang disediakan dalam aplikasi. Tahapan dalam melakukan tes ini adalah sebagai berikut:

1. Membuka aplikasi <https://quizizz.com>. Aplikasi ini dapat diakses menggunakan *smartphone* atau komputer. Untuk memulai kuis, mahasiswa terlebih dahulu harus *log in* melalui aplikasi *quizizz* selanjutnya akan diarahkan untuk mengisi kode join sesuai *class*.



2. Setelah join maka akan tampil soal yang diajukan kemudian peserta dapat menjawab pada tempat yang disediakan.



Gambar di atas adalah tampilan *quizizz* dimana mahasiswa dapat menjawab soal pada kolom *write your respond* dan setelah selesai dapat menekan tombol *submit*.

Jumlah soal yang disajikan dalam aplikasi ini sebanyak 5 soal terkait pembelajaran tematik dalam satu semester. Adapun hasil nilai tes yang diperoleh oleh mahasiswa dapat secara langsung dilihat dalam aplikasi *quizizz*. Selanjutnya untuk melihat data hasil secara keseluruhan, kita dapat menekan tombol download sehingga aplikasi akan langsung menunjukkan nilai setiap mahasiswa dalam *Ms. Excel*.

Questions	# Correct	# Incorrect	# Unattempted	Adena Nuransyah Siregar	Rizka Nur Annisa Lubis	Clara Espe
1	26	12	11	Sudah dijawab	Sudah saja jawab	Sudah di jawab
2	28	10	11	Sudah dijawab	Sudah saja jawab	Sudah di jawab
3	21	17	14	Sudah dijawab	Sudah saja jawab	Sudah di jawab
4	14	24	15	Sudah dijawab	Sudah saja jawab	Sudah di jawab
5	18	20	14	Sudah dijawab	Sudah saja jawab	Sudah di jawab

Berdasarkan tabel diatas dapat terlihat bahwa pemahaman mahasiswa pada soal nomor 1 terkait mengamati video yang ada di *youtube*, kemudian mahasiswa diminta untuk menuliskan hasil pengamatan terhadap video tersebut dalam sebuah tabel. Dari hasil jawaban yang telah di submit oleh mahasiswa

dapat terlihat bahwa sebesar 68% mahasiswa mampu untuk menjawab pertanyaan yang diajukan dengan cukup baik artinya sebanyak 38 mahasiswa mampu menjawab soal akan tetapi jika dilihat berdasarkan ketepatan dalam menjawab, terlihat dari tabel *Ms. Excel* hanya 26 orang mahasiswa yang mampu menjawab dengan benar soal yang diberikan, dan sebanyak 12 mahasiswa memberikan jawaban yang kurang tepat.

Selanjutnya pada pertanyaan nomor 2 terkait merancang sebuah soal HOTS dan membuat pedoman penskoran berdasarkan data yang telah disajikan. Berdasarkan data *quizizz* diperoleh 74% mahasiswa mampu menjawab pertanyaan terkait soal yang diajukan artinya sebanyak 38 mahasiswa mampu menjawab soal akan tetapi jika dilihat berdasarkan ketepatan dalam menjawab, terlihat dari tabel *Ms. Excel* hanya 28 orang mahasiswa yang mampu menjawab dengan benar soal yang diberikan, dan sebanyak 10 mahasiswa memberikan jawaban yang kurang tepat.

Sedangkan pada soal nomor 3 terkait format penilaian otentik pada aspek penilaian keterampilan pada metode proyek berdasarkan data yang ditampilkan diperoleh hasil sebanyak 55% mahasiswa mampu menjawab soal artinya sebanyak 36 mahasiswa mampu menjawab soal akan tetapi jika dilihat berdasarkan ketepatan dalam menjawab, terlihat dari tabel *Ms. Excel* hanya 21 orang mahasiswa yang mampu menjawab dengan benar soal yang diberikan, dan sebanyak 17 mahasiswa memberikan jawaban yang kurang tepat.

Pada soal nomor 4 terkait merancang sebuah instrumen penilaian sikap sosial melalui kegiatan observasi dengan petunjuk sesuai data yang diberikan terlihat bahwa sebanyak 37% mahasiswa mampu menjawab soal

artinya sebanyak 35 mahasiswa mampu menjawab soal akan tetapi jika dilihat berdasarkan ketepatan dalam menjawab, terlihat dari tabel *Ms. Excel* hanya 14 orang mahasiswa yang mampu menjawab dengan benar soal yang diberikan, dan sebanyak 24 mahasiswa memberikan jawaban yang kurang tepat.

Selanjutnya pada soal nomor 5 diperoleh sebanyak 47% mahasiswa mampu menjawab soal artinya sebanyak 36 mahasiswa mampu menjawab soal akan tetapi jika dilihat berdasarkan ketepatan dalam menjawab, terlihat dari tabel *Ms. Excel* hanya 18 orang mahasiswa yang mampu menjawab dengan benar soal yang diberikan, dan sebanyak 20 mahasiswa memberikan jawaban yang kurang tepat terkait soal menganalisis kelemahan dan kelebihan rencana pelaksanaan pembelajaran yang disajikan dalam soal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang diperoleh berdasarkan hasil tes menggunakan aplikasi *quizizz* diperoleh berupa nilai presentase pengerjaan soal yang dilakukan oleh mahasiswa per item soal yaitu pada soal 1 sebesar 68% mahasiswa mampu menggunakan aplikasi *quizizz*, pada soal 2 sebesar 74% mahasiswa mampu menggunakan aplikasi *quizizz*, pada soal 3 sebesar 55% mahasiswa mampu menggunakan aplikasi *quizizz*, pada soal 4 sebesar 37% mahasiswa mampu menggunakan aplikasi *quizizz*, pada soal 5 sebesar 47% mahasiswa mampu menggunakan aplikasi *quizizz*. Berdasarkan hasil rata-rata diperoleh bahwa sebesar 56,2 % dari keseluruhan soal mahasiswa mampu menggunakan aplikasi *quizizz*.

DAFTAR RUJUKAN

- Aini. 2019. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu*. Bengkulu : Jurnal Kependidikan.
- Arsyad. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta:Rajawali Pers.
- Bahar, Ayunara. 2017. *Membuat Kuis Interaktif Kelas dengan Quizizz*.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dewi, Kurnia, C. 2018. *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada*
- Purba, L. S. L. 2019. *Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I*. JDP: Jakarta.
- Sagala, Syaiful. 2006. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabet.
- Suo Yan mei, S. Y. 2018. *Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom*. Journal of Social Sciences Education and Research
- Pembelajaran Matematika Kelas X*. Raden Intan.
- Hamida, Naba, dkk. 2011. *Studi Komparasi Penggunaan Laboratorium Virtual dan Laboratorium Riil Dalam Pembelajaran Student Teams Achievement Division (STAD) Terhadap Prestasi Belajar Ditinjau dari Kreativitas Mahasiswa Pada Materi Pokok Sistem Koloid Kelas XI Semester Genap SMA Negeri 1 Banyudono Tahun Pelajaran 2011/2012*. Jurnal Pendidikan Kimia : Universitas Sebelas Maret.