

Pemanfaatan Quizizz dalam Penilaian Pembelajaran pada Materi Keanekaragaman Hayati Peserta Didik Kelas X6 SMA Negeri 1 Sewon

Zulfa Nabila Putri¹, Frida Nora Ayu Basri²

¹Universitas Ahmad Dahlan, ²Universitas Ahmad Dahlan

Key Words:

Penggunaan *quizizz*, penilaian, hasil belajar

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Quizizz terhadap hasil belajar biologi materi keanekaragaman hayati pada peserta didik. Penelitian ini termasuk penelitian deskriptif. Penelitian dilakukan oleh peserta didik dari kelas X6 SMA N 1 Sewon menggunakan Teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Pada pembelajaran keanekaragaman hayati diberikan soal evaluasi melalui media Quizizz. Instrumen yang digunakan berupa lembar tes yang telah divalidasi oleh ahli. Teknik analisis data yang digunakan yaitu deskriptif kuantitatif. Berdasarkan hasil ketercapaian KKM dalam soal pilihan ganda tanpa Quizizz sebesar 30% sedangkan menggunakan Quizizz sebesar 45%. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan persentase ketercapaian KKM dengan pemanfaatan media Quizizz pada materi keanekaragaman hayati kelas X.6 SMA N 1 Sewon

How to Cite: Putri, Zulfa Nabila. (2022). Penggunaan Quizizz dalam Penilaian Pembelajaran pada Materi Keanekaragaman Hayati untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas X.6 SMA Negeri 1 Sewon. *Seminar Nasional Pengenalan Lapangan Persekolahan UAD*.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah proses pemberdayaan dan pengembangan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran yang bertahan selamanya (Syahmina et al., 2020). Dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung di sekolah memiliki proses atau proses belajar pembelajaran yang melibatkan guru dan peserta didik dalam menjalankan proses pembelajaran (Rohani, 2019). Pembelajaran memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik secara optimal yang harus dilakukan melalui langkah-langkah terstruktur dan terukur (Setiawan, 2019). Struktur belajar yang baik diimplementasikan langkah demi langkah dari yang sederhana hingga yang kompleks, setiap langkah dibuat untuk mengukur implementasi dan keberhasilan. Hal ini secara umum berlaku termasuk pembelajaran Sains (IPA) biologi, fisika, kimia, geologi, dan astronomi (Setiawan, 2019).

Dalam bidang pendidikan modern, dimensi perkembangan meliputi dimensi kognitif, emosional, psikomotorik, dan sosial. Pengembangan keseimbangan dari waktu ke waktu keterampilan kognitif dan psikomotorik tidak proporsional sempurna. Anak yang cerdas dan khususnya berbakat belum berkembang secara optimal (Rahmad, 2013). Keberhasilan dalam sebuah pembelajaran di sekolah dipengaruhi oleh komponen-komponen pembelajaran. Komponen tersebut terdiri atas guru, peserta didik, tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi pembelajaran. Peran seorang guru di dalam kelas tidak hanya sebagai pengendali utama tetapi sebagai rekan belajar, pembimbing fasilitator dan orang yang berpengaruh dalam keberhasilan peserta didik.

Keefektifan pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika pembelajaran tidak berfokus pada tujuan yang ingin ditempuh oleh peserta didik melainkan bagaimana pembelajaran tersebut dapat mengubah perilaku dan membentuk karakter pada peserta didik (Albab, 2017). Peningkatan kualitas pendidikan dilaksanakan dengan memperbaiki proses pembelajaran.

Evaluasi proses pembelajaran dapat dilihat yang terjadi dibandingkan dengan keadaan sebelumnya. Penilaian hasil belajar merupakan bagian penting dari kegiatan pembelajaran. Upaya untuk peningkatan kualitas pembelajaran dapat dilakukan dengan meningkatkan kualitas sistem penilaian.

Instrumen hasil belajar harus memperhatikan perkembangan dan kemampuan peserta didik. Sebagian besar guru menggunakan penilaian dalam bentuk ujian tertulis. Dengan menggunakan tes tersebut, hasil belajar peserta didik buruk karena tes tertulis tidak membuat mereka terkesan. Penggunaan penilaian dapat berupa Quizizz sebagai stimulan yang bersifat “*fun*” tetapi tetap “*learning*” yang dapat membuat ingatan menjadi lebih segar, menarik, dan memberikan kesan yang baik dalam memori otak peserta didik. Harapannya dengan menggunakan Quizizz sebagai instrumen penilaian dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Quizizz adalah aplikasi pembelajaran berbasis game yang menghadirkan aktivitas multipemain ke dalam kelas dan membuat praktek kelas menjadi menyenangkan dan interaktif. Quizizz memungkinkan peserta didik untuk menyelesaikan latihan di kelas menggunakan perangkat elektronik. Tidak seperti aplikasi pendidikan lainnya, Quizizz memiliki fitur permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik yang menyenangkan untuk dipelajari. Quizizz juga memungkinkan peserta didik untuk bersaing satu sama lain dan memotivasi mereka untuk belajar. Peserta didik berpartisipasi dalam kuis pada waktu yang sama di kelas, mereka dapat secara langsung melihat peringkat di papan atau di layar proyektor (Purba, 2019).

Quizizz bisa menjadi strategi belajar yang hebat dan menyenangkan tanpa menghilangkan esensi dari belajar terus menerus. Strategi ini juga dapat mencakup partisipasi aktif peserta didik sejak awal. Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) mendorong setiap orang untuk selalu kreatif dan proaktif dalam mewujudkan potensi yang dimiliki. Untuk mencapai seluruh potensi kognitif, emosional dan psikomotorik seorang peserta didik, dunia pendidikan harus melalui proses pembelajaran. Apalagi tuntutan era Revolusi Industri 4.0 menuntut berbagai bidang kehidupan, termasuk sektor pendidikan, dan reorientasi dalam menentukan arah kebijakan pendidikan untuk menjawab tantangan Revolusi Industri 4.0. Dan membutuhkan perbaikan yang signifikan dan komprehensif dalam kinerja individu. Melalui berbagai peningkatan efisiensi dalam dunia pendidikan. Sistem pendidikan yang memasukkan teknologi ke dalam proses pembelajaran.

Tujuan dari penggunaan media pembelajaran quizizz ini untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik serta menumbuhkan semangat belajar peserta didik agar dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan semangat peserta didik dalam belajar (Irawati, 2018).

METODE

Penelitian ini termasuk penelitian deskriptif. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Sewon dengan subjek penelitian adalah peserta didik kelas X.6 SMA Negeri 1 Sewon. Objek penelitian adalah tentang pemanfaatan *quizizz* dalam penilaian pembelajaran materi keanekaragaman hayati. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu tes penguasaan materi keanekaragaman hayati lewat media *quizizz*. Instrumen yang digunakan berupa lembar tes / penilaian. Instrumen telah melalui proses validasi secara expert judgment oleh dua dosen ahli dan dinyatakan valid. Teknik analisis data yang digunakan yaitu Teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Data hasil belajar peserta didik kemudian dianalisis tingkat ketuntasan berdasarkan hasil tes berupa nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik pada setiap tes yang dilakukan serta tingkat persentase ketuntasan belajar. Untuk menganalisis tingkat persentase ketuntasan belajar peserta didik digunakan rumus :

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan :

P = Persentase mahapeserta didik yang tuntas

F = Jumlah mahapeserta didik yang memperoleh nilai ≥ 75

N = Jumlah mahapeserta didik yang mengikuti tes
(Djamarah, 2010)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terkait penggunaan quizizz dalam penilaian pembelajaran pada materi keanekaragaman hayati untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X.6 SMA Negeri 1 Sewon disajikan pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi hasil belajar peserta didik dengan menggunakan instrumen penilaian yang berbeda pada materi Keanekaragaman Hayati

Komponen	Bentuk Instrumen	
	Soal pilihan ganda	Menggunakan <i>quizizz</i>
Nilai terendah	30	40
Nilai tertinggi	80	95
Rata-rata	62,25	65,75
Ketercapaian KKM	30%	45%

Sumber: Diolah dari data penelitian, 2022



Gambar 1. Penilaian siswa di Kelas X6 SMAN 1 Sewon

Pembahasan

Berdasarkan tabel hasil belajar peserta didik dengan menggunakan instrumen penilaian yang berbeda pada materi keanekaragaman hayati yang diteliti menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar pada peserta didik menggunakan quizizz dibuktikan dengan ketercapaian KKM menggunakan Quizizz lebih tinggi yaitu sebesar 45% dibandingkan dengan

menggunakan penilaian tertulis dengan bentuk soal pilihan ganda yaitu sebesar 35% terdapat selisih sebesar 10% antar keduanya. Selain itu juga dapat dilihat dari perolehan nilai terendah dan perolehan nilai tertinggi antara kedua instrumen, dengan menggunakan bentuk instrumen soal pilihan ganda nilai terendah yang diperoleh peserta didik yaitu 30 sedangkan nilai terendah yang diperoleh peserta didik dengan bentuk instrumen menggunakan Quizizz yaitu sebesar 40. Selanjutnya dengan menggunakan bentuk instrumen soal pilihan ganda nilai tertinggi yang diperoleh peserta didik yaitu 80 sedangkan nilai terendah yang diperoleh peserta didik dengan bentuk instrumen menggunakan Quizizz yaitu sebesar 95. Berdasarkan hal tersebut dapat dilihat bahwa penggunaan aplikasi Quizizz berperan besar dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sejalan dengan penelitian Noor (2020) bahwa Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar karena dengan menggunakan Quizizz penilaian pembelajaran menjadi sangat menarik dan menyenangkan sehingga peserta didik termotivasi dalam proses pembelajaran.

Media Quizizz juga dilengkapi dengan berbagai fitur-fitur menarik seperti dapat menampilkan papan peringkat berdasarkan nilai tes yang telah dikerjakan oleh peserta didik hal ini dapat menumbuhkan motivasi dan jiwa berkompetisi pada diri peserta didik dalam mengerjakan soal dengan tepat (Zainuddin, 2020). Dengan pembelajaran melalui Quizizz peserta didik terpacu memahami materi yang dipelajari secara komprehensif dan mendalam sehingga peserta didik dapat lebih menguasai materi dengan baik dan melalui Quizizz peserta didik mampu menerapkan pembelajaran berbasis digital melalui gadget yang mereka miliki sehingga pembelajaran menjadi lebih inovatif dan menyenangkan (Amri, 2020). Atmosfer pembelajaran yang menyenangkan dan akan membuat daya tarik tersendiri bagi peserta didik untuk terlibat secara aktif, sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal (Trinova, 2012). Berdasarkan hal tersebut Quizizz dapat menjadi solusi alternatif yang dapat digunakan oleh guru dalam melakukan penilaian dalam proses pembelajaran, agar nantinya suasana pada saat dilakukannya penilaian tidak terkesan mencekam dan sebaliknya tercipta suasana yang menyenangkan. Selain itu Ekayana (2021) dan Mulatsih (2020) mengungkapkan bahwa peserta didik akan mudah mengingat kembali materi yang telah dipelajari ketika konsep atau materi dibangun secara mandiri dan dipelajari secara menyenangkan oleh peserta didik.

Supartini (2021) menjabarkan pada penelitiannya, persentase terbesar dari hasil kuesioner yang diedarkan ke peserta didik menunjukkan hasil bahwa dengan menggunakan aplikasi Quizizz dapat memudahkan peserta didik untuk memahami kembali materi pembelajaran yang telah dipelajari dengan baik. Selain itu juga pembelajaran menggunakan media quizizz dapat membantu guru mengasah kreativitas dalam membuat berbagai bentuk soal tes yang sesuai untuk peserta didiknya. Selain itu, guru juga dapat memonitor pelaksanaan tes atau penilaian yang berlangsung dengan lebih mudah. Aplikasi Quizizz juga dilengkapi dengan fitur pembahasan materi untuk setiap soal yang diberikan, dengan fitur ini guru dapat mengevaluasi capaian penguasaan materi peserta didik (Pusparani, 2020). Dengan demikian, guru dapat terus memonitor peserta didik secara terarah dalam hal penguasaan materi, sehingga guru dapat membantu peserta didik yang kesulitan dalam proses pembelajaran. Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik diantara penelitian tersebut yaitu penelitian yang dilakukan Afiani (2021) bahwa dalam masa pandemi Aplikasi Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa PGSD. Kemudian penelitian yang dilakukan Hidayati (202) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz efektif terhadap perkembangan pengetahuan peserta didik. Selanjutnya penelitian yang dilakukan Supartini (2021) menyebutkan bahwa hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran bahasa inggris meningkat akibat penggunaan Quizizz. Sejalan dengan hasil penelitian yang lainnya, penggunaan Quizizz untuk penilaian dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya pada materi keanekaragaman hayati, hal ini diperoleh dari data hasil penelitian

bahwa terjadi peningkatan hasil yang ditunjukkan dengan kenaikan rata-rata nilai dan meningkatnya persentase ketuntasan minimal belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar biologi peserta didik pada materi keanekaragaman hayati kelas X.6 SMA N 1 Sewon. Dibuktikan dengan ketercapaian KKM menggunakan *Quizizz* lebih tinggi yaitu sebesar 45% dibandingkan dengan menggunakan penilaian tertulis dengan bentuk soal pilihan ganda yaitu sebesar 35%.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih disampaikan kepada semua pihak yang telah membantu dalam penelitian kami mengenai penggunaan aplikasi *quizizz* sebagai alat evaluasi peserta didik pada materi keanekaragaman hayati. Sehingga dapat mengetahui peningkatan peserta didik pada hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiani, K. D. A., & Faradita, M. N. (2021). Penggunaan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa PGSD Pada Masa Pandemi Covid-19. *PROCEEDING UMSURABAYA*, 1(1).
- Albab, A. O. U. (2017). PELAKSANAAN PEMBELAJARAN PUISI SISWA KELAS X KELAS KHUSUS OLAHRAGA (KKO) DI SMA NEGERI 2 NGAGLIK. *Pend. Bahasa dan Sastra Indonesia-S1*, 6(7), 859-869.
- Amri, M., & Shobri, Y. A. (2020). Persepsi mahasiswa terhadap penggunaan quizizz dalam pembelajaran akuntansi konsolidasi Bank Syariah di IAIN Ponorogo. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 13(1), 128-136.
- Ekayana, A. A. G. (2021). User Experience Penggunaan Google Classroom dan Quizizz dalam Pembelajaran Blended Learning Program Studi Sistem Komputer. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*, 13(1), 23-34.
- Hidayati, I. D., & Aslam, A. (2021). Efektivitas media pembelajaran aplikasi quizizz secara daring terhadap perkembangan kognitif siswa. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(2).
- Irawati, M. (2018). Profil Minat dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Kelas VII I SMP Negeri 5 Yogyakarta Pada Pokok Bahasan Penyajian Data dengan Menggunakan Media Pembelajaran Kahoot. *Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta*, 42.
- Mulatsih, B. (2020). Application Of Google Classroom, Google Form And Quizizz In Chemical Learning During The Covid-19 Pandemic. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1), 16-26.
- Noor, S. (2020). Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1-7.
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahapeserta didik Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29.
- Pusparani, H. (2020). Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI di SDN Guntur Kota Cirebon. *Tunas Nusantara*, 2(2), 269-279.

- Setiawan, A. R. (2019). Efektivitas pembelajaran biologi berorientasi literasi saintifik. *Thabiea: Journal of Natural Science Teaching*, 2(2), 83-94.
- Supartini, N. L., & Susanti, L. E. (2021). Implementasi Penggunaan Quizizz dalam Evaluasi Pembelajaran Online English For Food and Beverage Service. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(3).
- Syahmina, I., Tanjung, I. F., & Rohani, R. (2020). Efektivitas Pembelajaran Biologi Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Madrasah Negeri Medan. *Jurnal Biolokus: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi dan Biologi*, 3(2), 320-327
- Trinova, Z. (2012). Hakikat belajar dan bermain menyenangkan bagi peserta didik. *Al-Ta Lim Journal*, 19(3), 209-215.
- Zainuddin, Z., Shujahat, M., Haruna, H., & Chu, S. K. W. (2020). The role of gamified e-quizzes on student learning and engagement: An interactive gamification solution for a formative assessment system. *Computers & Education*, 145, 103729.