

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN TES ONLINE BERBASIS QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA TEMA BENDA-BENDA DI SEKITAR KITA

Thowijah, Peni Susapti

Institut Agama Islam Negeri Salatiga

e-mail: thowikhoirulummah@gmail.com; peni.susapti@iainsalatiga.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan tes online berbasis Quizizz yang bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dan dapat membantu guru dalam pelaksanaan evaluasi dengan mudah.

Jenis penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan rancangan pretest posttest with control group. Penelitian dilakukan terhadap 40 siswa, Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dan jenis instrumen yang digunakan menggunakan angket, lembar validasi para ahli dan catatan wawancara dan tes. Uji coba dilakukan dikelas V berjumlah 40 siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Efektivitas Penggunaan Tes Online Berbasis Quizizz Pada Tema Benda-benda disekitar kita adalah efektif. Hal ini ditunjukkan dari hasil penelitian,, dengan perolehan presentasi 90.6% dari ahli materi, sedangkan dari ahli media memperoleh hasil 87.5%, dan data uji coba lapangan mendapatkan rata-rata skor sebesar 68 dengan persentase 88%. hasil uji independen sample t test diperoleh nilai t hitung 2,238 dengan probabilitas (signifikansi) 0,031 yang kurang dari 0,05, sehingga mampu menerima H_a dan menolak H_0 , berdasarkan data tersebut berarti penggunaan tes online berbasis quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas V pada tema benda-benda sekitar kita efektif terhadap hasil belajar siswa. Hasil ini menunjukkan pengembangan quiz melalui media online sangat layak digunakan.

Kata Kunci : Tes Online Berbasis Quizizz, Hasil Belajar

Abstract

The type of research used is a quasi-experimental design with a pretest posttest with control group. The research was conducted on 40 students. The data analysis technique used descriptive analysis and the types of instruments used were questionnaires, expert validation sheets and interview and test notes. The trial was conducted in class V totaling 40 students. Data analysis technique using normality test, and effectiveness test. The results showed that the Effectiveness of Using Quizizz-Based Online Tests on the Theme of Objects around us was effective. This is shown from the results of the study, with a 90.6% presentation from material experts, while from media experts it obtained 87.5% results, and field trial data got an average score of 68 with a percentage of 88%. the results of the independent sample t test obtained a t-count value of 2.238 with a probability (significance) of 0.031 which is less than 0.05, so as to be able to accept H_a and reject H_0 , based on these data means the use of quizizz-based online tests on the learning outcomes of class V students on the object theme -objects around us are effective on student learning outcomes. These results show the development of quizzes through online media is very feasible to use.

Keywords: Quizizz-Based Online Test, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi didunia ini sudah semakin meningkat, hampir seluruh kegiatan yang dilakukan sehari-hari memakai sistem teknologi. Begitu pula dengan pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan. Seperti yang diungkapkan oleh Getuno dkk, bahwa belajar dan mengajar diseluruh dunia telah melalui transformasi yang bisa dilihat melalui penyajian pembelajaran tradisional yang ditambah dengan

penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi.¹

Tes online dipilih karena mampu secara cepat melakukan penilaian dan sekaligus menampilkan nilai perolehan. Sehingga guru lebih cepat mengetahui kemampuan siswa dan segera melakukan perbaikan bagi yang belum berhasil dan memberikan

¹ Getuno, D. M., Kiboss, J.K., Changeeywo, J.M, & Ogola, L.B. Effects of an E-Learning Module on Students' Attitudes in an Electronics Class. *Jurnal of Education and Practice* (2015) hal 80-86

Efektivitas Penggunaan Tes Online Berbasis Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Tema Benda-benda di Sekitar Kita

penghargaan bagi yang berhasil. Dari siswa ,sebenarnya sudah tidak masalah lagi dengan tes online karena mereka sehari-hari sudah akrab dengan internet, game oline dan sosial media.²

Aplikasi Quizizz merupakan aplikasi yang mendukung pembelajaran, dari pembuatan materi, latihan, dan kuis dengan visual yang menarik. (Fazriyah , 2020). Pembuatan latihan atau kuis dengan visual yang dimaksud adalah guru dapat menambahkan gambar dalam soal. Penambahan gambar dalam soal membuat peserta didik lebih paham mengenai materi dan mudah untuk menjawabnya. Dalam aplikasi Quizizz ini juga peserta didik dapat melihat peringkat yang dicapai sehingga mampu memotivasi siswa untuk meraih hasil belajar yang memuaskan (Rajagukguk, 2021)

Dengan memahami tujuan evaluasi pembelajaran seorang guru harus merumuskan cara yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan metode, media dan sumber tidak selalu sama dalam setiap materi. Dengan kata lain penggunaan media dan lainnya haruslah tepat sehingga dapat

² Alifiani,Nahnu Robid Jiwandono, Pengembangan tes online menggunakan thatquiz pada bidang studi matematika JPM,2017, Hal.11

membantu pelaksanaan kegiatan evaluasi pembelajaran .³

Allah SWT juga menjelaskan di dalam Al-Qur'an surat Al-Mulk ayat 2, yaitu :

الَّذِي خَلَقَ الْمَوْتَ وَالْحَيَوَةَ لِيَبْلُوَكُمْ
أَيُّكُمْ أَحْسَنُ عَمَلًا ۗ وَهُوَ الْعَزِيزُ الْعَفُورُ

Artinya : *"Yang menciptakan mati dan hidup, untuk menguji kamu, siapa diantara kamu yang lebih baik amalnya. Dan Dia Maha perkasa, Maha perkasa, Maha Pengampun"*⁴

Berdasarkan ayat di atas, Allah SWT akan menguji setiap umatnya dan akan dipertimbangkan siapa diantara umatnya yang lebih banyak amalnya. Berkaitan dengan tes evaluasi dapat dipahami bahwa tes evaluasi merupakan suatu pembelajaran untuk memikirkan, memperkirakan, menimbang, mengukur, dan menghitung aktifitas yang telah dikerjakan, dikaitkan dengan tujuan untuk meningkat pembelajaran dan aktifitas menuju tujuan yang lebih baik diwaktu mendatang. Segi-segi yang mendukung dapat dikembangkan dan segi-segi yang menghambat bisa ditinggalkan, sehingga tercapailah suatu tujuan.

³ Yahya Hairun, Evaluasi dan Penilaian Dalam Pembelajaran, Yogyakarta (2020), hal.29

⁴ Kementerian Agama Republik Indonesia Al Quran Al Karim dan Terjemahannya , Halim Surabaya .(2014),hal.562

Penelitian yang telah dilakukan Chih Chang, Wen, bahwa : *Using S-P Chart and Bloom Taxonomy to Develop Intelligent Formative Assessment*, merupakan penilaian dan tes formatif berbantuan komputer tidak hanya memandu siswa dalam pembelajaran, mendiagnosa kesenjangan ketrampilan dan pengetahuan, tetapi juga mengukur kemajuan dan tes evaluasi.⁵

Quizizz adalah alat atau media pembelajaran yang dipercaya dapat memberikan motivasi siswa dalam evaluasi pembelajaran dengan fitur-fitur menarik, Quizizz merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif multiplayer dengan yang dapat diakses melalui perangkat apapun seperti komputer, smartphone, atau tablet untuk menyelesaikan kuis tersebut.⁶ Sedangkan menurut Suo Yan Mei (Tahun 2018) , Quizizz adalah salah satu alat evaluasi berbasis *e-learning* yang sangat cocok dipakai untuk

mengevaluasi dengan cepat dan langsung memberi hasil kepada guru untuk mengambil tindakan kepada siswa, apakah perlu mengulang evaluasi lagi atau tidak , agar bisa melanjutkan ke kompetensi dasar selanjutnya.⁷

Menurut Filippova, Pembelajaran dan evaluasi secara *online* memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya adalah dapat mengerjakan lebih cepat dan dapat mengetahui hasilnya serta pembelajaran yang lebih murah. Namun terdapat pula beberapa kekurangan dari pembelajaran secara online seperti kurangnya komunikasi langsung (*face to face*) antara siswa dengan pengajar, serta membutuhkan akses Internet dan perangkat pendukung (komputer atau *smartphone*)⁸

Bahwasannya tes tertulis masih banyak dilakukan oleh seorang pengajar , dengan tes tertulis yang memungkinkan siswa untuk melakukan kecurangan dengan tidak jujur. Sistem tes online pada soal

⁵ Wen Chih Chang, Using S-P Chart and Bloom Taxonomy to Develop Intelligent Formative Assessment Tool. Journal of Taiwan University. Taiwan, 2011 7: 1-16. <https://www.igi-global.com/chapter/using-chart-bloom-taxonomy-develop/53528>

⁶ Amornchewin, Ratchadaporn. "The Development of SQL Language Skill in Data Definition and Data Manipulation Languages Using Exercises with Quizizz for Students' Learning Engagement". Indonesian Journal Of Informatics Education. (2018). Vol.2, issue 2, pp 85-90.

⁷Me,Suo Yan, *Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom*. European Journal of Social Sciences Education and Research. (2018).Vol.5 No. 1.ISSN : 2312-8429.

⁸ Filippova, Tatyana. "Priority Fields of E-Learning Development in Russia." *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 206 November 2015.Elsevier B.V.:348-53. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.10.063>

Efektivitas Penggunaan Tes Online Berbasis Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Tema Benda-benda di Sekitar Kita

pilihan ganda memungkinkan siswa mengerjakan tes dengan jujur. Hal ini dikarenakan, pada sistem tes online soal pilihan ganda terdapat batas waktu pengerjaan soal dan merancang paket soal secara acak sehingga satu siswa dengan yang lain berlainan soal pada nomor pengerjaan yang sama. Jadi dapat mendukung berbagai macam jenis tes dan mudah penggunaan dan pembuatannya terutama dengan menggunakan Tes Quiz Online .

Berdasarkan observasi dan wawancara di MI Qurani Karmaini Desa Gondoharum Kecamatan Jekulo, dengan Kepala Madrasah bapak Achmad Noor Alim , S.Ag “ Mengatakan bahwa fasilitas internet di Madrasah sudah ada, hanya saja fasilitas belum dimanfaatkan oleh guru secara keseluruhan untuk pelaksanaan evaluasi pada akhir pembelajaran. Guru masih suka menggunakan tes evaluasi secara konvensional yaitu menggunakan *paper test* (menggunakan kertas)”. Berdasarkan wawancara kepada salah satu siswa MI Qurani Karmaini Desa Gondoharum Kecamatan Jekulo bernama M. Fatkhur Rozaq “Mengatakan bahwa saat evaluasi siswa cenderung jenuh dan kurang menarik dengan bentuk tes yang kurang bervariasi”.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil uji coba lapangan terhadap penggunaan Quizizz berbasis media online menunjukkan sangat layak untuk digunakan. Hasil uji coba yang menunjukkan mendapatkan rata-rata skor sebesar 68 dengan persentase 88%. Hasil ini menunjukkan penggunaan quiz melalui media online sangat layak digunakan. maka dilakukan uji efektifitas dengan uji independet t test yang diteruskan uji besaran pengaruh (*effect size*).

Hasil uji independen sample t test diperoleh nilai t hitung 2,238 dengan probabilitas (signifikansi) 0,031 yang kurang dari 0,05, sehingga mampu menerima H_a dan menolak H_o . Berdasarkan data ini berarti penggunaan tes online berbasis Quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas V pada tema benda-benda sekitar kita efektif terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa dengan menggunakan media berbasis Quizizz maka dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar kelas V setelah penggunaan media berbasis quizizz berada pada kategori cukup.

Hal ini juga sejalan dengan dengan kajian penelitian sebelumnya, dari Rini Agraini, yang mengemukakan kesimpulan yang senada, bahwa penggunaan media berbantuan Quizizz terbukti efektif digunakan dalam pembelajaran dan berpengaruh terhadap hasil

belajar serta memudahkan pengajaran bagi guru karena dengan bantuan media dapat menyederhanakan kerumitan materi yang disajikan dalam pembelajaran dan proses belajar mengajar akan berjalan dengan efektif.⁹

Menurut M. Naufal Cakra Satria dalam penelitiannya, penggunaan quizizz sangat membantu guru dalam memberikan kegiatan penilaian yang lebih kreatif, dan menyenangkan bagi peserta didik.¹⁰

Penelitian relevan lainya dari penelitian Unik Hanifa dkk (2020) dalam jurnalnya yang berjudul "*Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA*" menyatakan bahwa Quizizz menjadi alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran terhadap siswa dikarenakan media ini mampu

menarik serta memotivasi cara kerja otak dan olah manajemen waktu.¹¹

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan ini, dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil belajar peserta didik kelas V pretest sebelum menggunakan media tes online berbasis Quizizz, untuk kelompok kontrol diketahui 1 orang (5,8%) dalam kategori baik, 8 orang (47,1%) dalam kategori cukup dan 8 orang lagi (47,1%) dalam kategori kurang.
2. Hasil belajar peserta didik kelas V yang *posttest* hasil belajar rata-rata pada kelas untuk kelompok eksperimen 3 orang (13%) berada dalam kategori sangat baik, 9 orang (47,1%) dalam kategori baik dan 11 orang (47,9%) dalam kategori cukup.
3. Penggunaan media tes online berbasis quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas V pada tema benda benda disekitar kita, maka dilakukan uji efektifitas dengan uji independet t test yang hasil uji independen sample t test diperoleh

⁹ Rini Angraini, EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MURDER BERBANTUAN QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA (Studi Eksperimen Kuasi dalam Pembelajaran PPKn di Kelas VIII MTS YAPIQ, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Pendidikan Indonesia . Tahun 2021

¹⁰ M. Naufal CakraSatria, Menganalisis, Menganalisisn EfektivitasMedia Quizizz Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Pada Masa Pembelajaran Jarak Jauh, Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Copyright © 2020, PEJ, e-ISSN : 2598-2206

¹¹ Unik H.S, Iefone S.H, Isti L.A, Nur A.I, Salsabila D.. "Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa SMA". Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi, 4(2):1-14. 2020

<https://online-journal.unja.ac.id/IITUIJ/article/view/11605>

Efektivitas Penggunaan Tes Online Berbasis Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Tema Benda-benda di Sekitar Kita

nilai t hitung 2,238 dengan probabilitas (signifikansi) 0,031 yang kurang dari 0,05, sehingga mampu menerima H_a dan menolak H_0 , berdasarkan data tersebut berarti penggunaan tes online berbasis quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas V pada tema benda-benda sekitar kita cukup efektif terhadap hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Amzal Heri dan Nasrul Ikhsan. "Peranan Pemberian Quiz Qnline terhadap motivasi belajar fisika", *Jurnal IPA*, Tahun 2014
- Alifiani, Nahnu Robid Jiwandono, Pengembangan tes online menggunakan thatquiz pada bidang studi matematika, *JPM*, 2017
- Amornchewin, Ratchadaporn. "The Development of SQL Language Skil in Data Definition and Data Manipulation Languages Using Exercises with Quizizz for Students' Learning Engagement". *Indonesian Journal of Informatics Education*. Vol. 2, Issue 2, pp 85-90. 2018
- Aini, Y. I, Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu oleh: Kependidikan, 2(25), 1-6. 2019
- Budiyono, Saputro, *Manajemen Penelitian Pengembangan* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2017)
- Wen Chih Chang,. Using S-P Chart and Bloom Taxonomy to Develop Intelligent Formative Assessment. *Journal of Taiwan University. Taiwan*, 7: 1-16. <https://www.igi-global.com/chapter/using-chart-bloom-taxonomy-develop/53528>. 2011
- Djemari Mardapi, *Pengukuran Penilaian dan Evaluasi Pendidikan*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012).
- Filippova, Tatyana.. "Priority Fields of E-Learning Development in Russia." Elsevier B. V. : 348-53. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.10.063>. 2015
- Firmansyah, D., & Primandhika, R. B. Pemanfaatan Microsoft Office pada Mata Kuliah Aplikasi TIK Pendidikan Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Artikel Ilmiah pada Mahasiswa. Parole (*Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2018).
- Fazriyah, N., Carton, C., & Awangga, R. M. Pelatihan Aplikasi Pembelajaran Quizizz di Sekolah Dasar Kota Bandung. *ETHOS: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat*.

- <https://doi.org/10.29313/Ethos.V8i2.5429>. 2020
- Getuno, D.M., Kiboss, J.K., Changeeywo, J.M., & Ogola, L.B. (2015). Effects of an E-Learning Module on Students' Attitudes in an Electronics Class. *Jurnal of Education and Practice* (2015)
- Haryanto Atmowardoyo. *Research Methods in Tefl Studies: Descriptive Research, Case Study, Error Analysis, and R & D*. Journal of Language Teaching and Research. 2018, Vol. 9 No.1, pp. 197-204, ISSN : 1798-4769: Indonesia
- Kementerian Agama Republik Indonesia, Al Quran Al Karim dan Terjemahannya, Halim Surabaya, 2014
- Komang Setemen, "Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Online". *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, Jilid 43. No.3, (Oktober 2010),
- Lutfi Rohmawati, Jazilatus Sa'adah, *Efektivitas Penerapan Media Sosial Whatsapp Terhadap Hasil Belajar Siswa*, Jurnal Sinau Vol.7 no.1 April 2021
- Me, Suo Y. *Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom*. *European Journal of Social Sciences Education and Research*. Vol. 5 No. 1. ISSN : 2312-8429. 2018
- Maulidi, Achmad. "Pengertian Belajar Online." Kanal Pengetahuan. 2015.
- <https://www.kanal.web.id/2015/09/pengertian-belajar-online.html>.
- Muhammad Awin Alaby, *Media Sosial WhatsApp sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Mata Kuliah Ilmu Sosial Budaya Dasar (ISBD)*, Jayapangus Press ISSN 2615-0913 (E) Vol. 3 No. 2 (2020)
- M. Naufal CakraSatria, *Menganalisis, Menganalisis Efektivitas Media Quizizz Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Pada Masa Pembelajaran Jarak Jauh*, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Copyright © 2020, PEJ, e-ISSN : 2598-2206.
- Rajagukguk, M., *Inovasi Penilaian Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Era Revolution Industri 4.0*. *Bahasa dan Sastra Indonesia (Semnas PBSI)*. 2021
- R. Benny A. Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Dian Rakyat, 2010).
- Ricardo, R., & Meilani, R. I, *Impak Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*.
<https://doi.org/10.17509/Jp.m.V2i2.8108>, 2017
- Rini Angraini, *EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF*

Efektivitas Penggunaan Tes Online Berbasis Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Tema Benda-benda di Sekitar Kita

- TIPE MURDER BERBANTUAN QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA (Studi Eksperimen Kuasi dalam Pembelajaran PPKn di Kelas VIII MTS YAPIQ, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Pendidikan Indonesia . Tahun 2021
- Sugiyono. Metode *Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D)*. Bandung: ALVABETA cv. 2015.
- Sudjana, N, Penilaian Hasil Belajar, Jakarta
- Sudijono, Pengantar Statistik Pendidikan, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008
- Teguh Prasetyo, Zulela, M.S., Proses Pembelajaran Daring Guru Menggunakan Aplikasi WhatsApp Selama Pandemi Covid-19, *Jurnal Elementaria Edukasia*, Vol.4, No, 1. 2021. 140. P-ISSN 2615-4625 e-ISSN 2655-0857
- Thalita Ilenia Afrillian, Pengaruh Media Online Quiz (quizizz) dan Non-Quiz terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Matematika selama Pembelajaran Daring kelas 2 SD Muhammadiyah 14 Surabaya, PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (thalita.17010644103@unesa.ac.id), JPGSD Volume 9 Nomor 8 Tahun 2021, 3083-3092
- Unik H.S, Iefone S.H, Isti L.A, Nur A.I, Salsabila D.. "Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa SMA". *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2):1-14. 2020 ,<https://online-journal.unja.ac.id/IITUI/article/view/11605>
- Yahya Hairun, Evaluasi dan Penilaian dalam Pembelajaran, Yogyakarta, CV Budi Utama, 2020