



Accepted: Januari 2022	Revised: Februari 2022	Published: Februari 2022
----------------------------------	----------------------------------	------------------------------------

Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Evaluasi Pembelajaran Matematika pada Siswa Sekolah Dasar

Abu Zaeni

Institut Agama Islam Faqih Asy'ari Kediri, Indonesia

e-mail: abuzaeni@gmail.com

Abstract

The advancement of information and communication technology has significantly impacted the field of education, particularly at the elementary school (SD) level. In this context, the utilization of educational applications such as Quizizz as an evaluation tool in mathematics learning becomes an intriguing and relevant alternative. This research aims to achieve two main objectives: 1) To identify the ways Quizizz is used as an evaluation tool in mathematics learning, and 2) To analyze inhibiting factors that impede the optimization of Quizizz application utilization. To attain these goals, the research adopts a qualitative descriptive approach with data collection techniques through observation, interviews, and documentation. The research findings indicate that 1) teachers can create mathematics quizzes with various question formats, including multiple-choice, jumble, and true/false, and incorporate images or videos as supporting materials. Students can access the quizzes using specific codes provided by the teachers. 2) There are inhibiting factors such as dependence on network or internet connectivity, potential for cheating, challenges in time management, and difficulties in finding suitable time, which need to be addressed to ensure that the application can provide maximum benefits in mathematics learning at the elementary school level.

Keywords: *Quizizz Application, Learning Evaluation, Mathematics*

Abstrak

Peningkatan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa dampak signifikan pada dunia pendidikan, khususnya di tingkat sekolah dasar (SD). Dalam konteks ini, pemanfaatan aplikasi pendidikan seperti Quizizz sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran matematika menjadi pilihan yang menarik dan relevan. Penelitian ini diarahkan untuk mencapai dua tujuan utama: 1) Mengidentifikasi cara penggunaan Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran matematika, dan 2) Menganalisis faktor-faktor yang menghambat pemanfaatan aplikasi Quizizz. Untuk mencapai tujuan ini, penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) guru dapat menciptakan kuis matematika dengan variasi pertanyaan, termasuk pilihan ganda, jumble, dan true/false, serta menyisipkan gambar atau video sebagai pendukung. Siswa dapat mengakses kuis tersebut melalui kode khusus yang diberikan oleh guru. 2) Adanya faktor-faktor penghambat seperti ketergantungan pada jaringan atau internet, potensi kecurangan, tantangan manajemen waktu, dan kesulitan menemukan waktu yang sesuai, yang perlu diperhatikan dan diatasi agar aplikasi ini dapat memberikan manfaat maksimal dalam pembelajaran matematika di tingkat SD

Kata Kunci: Aplikasi Quizizz, Evaluasi Pembelajaran, Matematika

Pendahuluan

Pendidikan adalah tindakan yang dilakukan dengan sengaja dan penuh tanggung jawab oleh individu dewasa kepada anak, dengan tujuan menciptakan interaksi antara keduanya agar anak dapat mencapai kedewasaan yang diinginkan, dan proses ini berlangsung secara berkelanjutan (Ahmadi, 2007:70).

Memasuki era saat ini, kemajuan teknologi yang merambah secara global telah memberikan dampak signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk politik, ekonomi, kebudayaan, seni, dan khususnya di bidang pendidikan. Perkembangan zaman ini telah membawa dampak positif dalam kehidupan sehari-hari, dan tidak dapat dihindari mengingat keterkaitannya dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Di bidang pendidikan, teknologi memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan ilmu pengetahuan. Melalui pendekatan ini, peserta didik diajarkan tentang gejala dan fakta alam, dan teknologi menjadi alat yang efektif untuk menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari (Rahadian, 2017:34-54). sehingga teknologi telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari proses pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran memiliki potensi besar

untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pengajaran serta memfasilitasi pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Matematika memiliki peran yang sangat penting dalam dunia pendidikan, dimulai dari tingkat sekolah dasar hingga menengah. Pengembangan pembelajaran matematika dianggap esensial karena disadari bahwa matematika senantiasa hadir dalam kehidupan sehari-hari. Matematika tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi yang kuat dan jelas, tetapi juga dapat digunakan untuk menyajikan informasi secara beragam. Kemampuan logis, ketelitian, kesabaran, dan kesadaran dapat ditingkatkan melalui pembelajaran matematika, yang pada gilirannya memberikan kepuasan dalam menanggapi tantangan memecahkan masalah yang kompleks. Selain memberikan kemampuan, studi matematika juga bermanfaat untuk menanamkan dan memperkuat sikap-sikap tertentu (Hasratuddin, 2012:135).

Walaupun matematika dianggap sebagai subjek yang sangat krusial, sebagian siswa masih menganggapnya sebagai bidang pelajaran yang sulit. Guna untuk mengembangkan sistem pendidikan yang berkualitas dan progresif, perlu diperhatikan peningkatan pada metode pembelajaran dan evaluasi pembelajaran. Keberhasilan suatu sistem pendidikan dapat diukur melalui hasil evaluasi pembelajaran. Evaluasi ini melibatkan berbagai aspek, seperti pengamatan terhadap sikap, ujian harian, tugas, penilaian tengah semester, penilaian akhir semester, dan komponen lainnya.

Menurut Bovard, Cozens, dan Hagman, proses evaluasi mencakup tiga tahap. Tahap awal adalah menetapkan dan menilai tujuan, dengan maksud bahwa penentuan dan penilaian tujuan tersebut didasarkan pada keyakinan bahwa nilai dan tujuan terkait pendidikan sudah sepenuhnya dipahami. Prinsip dasar evaluasi adalah melaksanakan tujuan guna mencapai pencapaian yang diinginkan, dan hal ini perlu dinilai secara bernilai (Ngatman, 2017: 1). Tahap kedua melibatkan pengumpulan data atau informasi, di mana seluruh prosedur evaluasi mencakup baik metode kuantitatif maupun kualitatif. Proses ini dirancang untuk mengumpulkan data yang diperlukan guna mengevaluasi sejauh mana tujuan-tujuan pendidikan dapat tercapai. Adapun langkah ketiga melibatkan pertimbangan makna pendidikan dari perspektif tujuan-tujuan yang ingin dicapai, berdasarkan pada keterangan-keterangan dan data yang berhasil dikumpulkan (Ngatman, 2017: 2).

Dalam beberapa tahun terakhir, aplikasi Quizizz telah menjadi populer di kalangan pendidik sebagai sarana evaluasi yang menarik dan interaktif. Quizizz adalah platform yang memungkinkan guru membuat kuis dan ujian online yang

dapat diakses oleh siswa melalui perangkat mereka, seperti komputer atau ponsel pintar (Guru Inovatif, 2022).

Dalam evaluasi pembelajaran, penting untuk mencari evaluasi pembelajaran yang efisien untuk peserta didik, terutama dalam mata pelajaran Matematika. Salah satu alat evaluasi yang dapat digunakan adalah evaluasi pembelajaran menggunakan Quizizz. Quizizz adalah sebuah aplikasi web dan mobile yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan mengambil kuis interaktif. Quizizz dapat digunakan untuk berbagai tujuan, termasuk pembelajaran, evaluasi, dan hiburan. Quizizz ini efektif untuk dicoba agar guru mudah untuk menganalisis butir soal yang diberikan. Penelitian tentang penerapan pemanfaatan Quizizz sudah sering dilakukan. Penelitian yang dilakukan oleh Megarizki Ramadhan dan rekan-rekan dengan judul "Efektivitas Penggunaan Media Quizizz sebagai Alat Evaluasi dalam Pembelajaran Akuntansi Dasar" menghasilkan temuan menarik. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan media Quizizz sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran akuntansi dasar memberikan hasil yang bervariasi menurut tanggapan peserta didik. Dari total 58 peserta didik yang menjadi responden, sebanyak 7 peserta didik mengindikasikan penggunaan Quizizz secara rutin, sementara sisanya (51 peserta didik) menggunakan media pembelajaran ini secara jarang. Hasil ini menggambarkan bahwa Quizizz mungkin lebih sering digunakan dalam konteks pembelajaran tertentu. Menariknya, menurut pandangan peserta didik, penggunaan Quizizz dapat mengurangi intensitas mencontek karena adanya pengacakan waktu pengerjaan dan soal, menciptakan situasi yang sulit bagi mereka untuk melakukan kecurangan. Temuan ini memberikan wawasan yang berharga terkait efektivitas Quizizz dalam meningkatkan keterlibatan dan mengurangi kecurangan dalam pembelajaran akuntansi dasar (Ramadhani, 2022: 142).

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penulis tertarik untuk meneliti lebih dalam tentang bagaimana pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai evaluasi pembelajaran matematika. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan wawasan dan pemahaman yang lebih dalam tentang pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai evaluasi pembelajaran matematika pada siswa SD. Penelitian ini juga dapat memberikan informasi bagi guru dalam mengimplementasikan penggunaan Quizizz sebagai alat evaluasi serta mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung dan menghambat pemanfaatan aplikasi Quizizz.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan kualitatif deskriptif adalah metode yang bertujuan menjelaskan, mendeskripsikan, dan menguraikan pokok permasalahan yang dibahas, serta menyimpulkan secara deduktif. Penelitian kualitatif deskriptif dapat melibatkan satu variabel atau lebih dari satu variabel. Penelitian ini dimulai dengan mengidentifikasi masalah dan menentukan jenis informasi yang diperlukan. Selanjutnya, prosedur pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang fenomena yang diteliti.

Dalam konteks ini, peneliti memilih metode deskriptif kualitatif untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam. Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi langsung melalui penelitian lapangan mengenai guru yang menggunakan aplikasi quizizz sebagai evaluasi pembelajaran matematika pada siswa SD. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung dan menghambat pemanfaatan aplikasi quizizz. Melalui metode deskriptif kualitatif, penulis berupaya menjelaskan secara rinci dan mendalam mengenai peran guru serta faktor-faktor yang memengaruhi pemanfaatan aplikasi quizizz di sekolah tersebut.

Temuan dan Pembahasan

Aplikasi Quizizz sebagai Evaluasi pembelajaran

Dalam konteks kegiatan belajar mengajar, penilaian (evaluasi) merupakan salah satu aspek penting yang harus dipenuhi. Di Inggris, istilah evaluasi memiliki kesamaan makna dengan penilaian, sedangkan dalam bahasa Arab disebut *Al taqdir*. Dalam bahasa Indonesia, penilaian merujuk pada kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan nilai dari objek dalam dunia pendidikan, sebagai ukuran antara baik dan buruk. Penting dicatat bahwa nilai bukanlah tujuan utama dalam pendidikan, melainkan merupakan sarana untuk mencapai tujuan tersebut. Penilaian dapat dilakukan melalui tes tulis, tes lisan, penugasan, dan sebagainya (Netriwati, 2020: 1).

Evaluasi menurut Gronlund, diartikan sebagai suatu proses yang sistematis untuk menentukan atau membuat keputusan sejauh mana tujuan program telah tercapai (Hamzah, 2014: 12). Senada dengan Gronlund, Menurut Davies, evaluasi dijelaskan sebagai suatu proses sederhana pemberian nilai pada sejumlah tujuan, kegiatan, keputusan, kinerja, proses, orang, objek, dan berbagai elemen lainnya (Dimiyati, 2013: 190-191).

Evaluasi merupakan komponen krusial dan tahapan yang harus dilalui oleh seorang guru guna menilai efektivitas pembelajaran. Hasil evaluasi dapat berfungsi sebagai umpan balik (feedback) yang berguna bagi guru dalam upaya perbaikan dan penyempurnaan program serta kegiatan pembelajaran (Arifin, 2009: 2). Evaluasi pembelajaran merupakan bagian penting dalam proses pendidikan yang bertujuan untuk mengukur pemahaman dan keterampilan siswa terhadap materi pembelajaran. Dalam era digital saat ini, penggunaan teknologi dalam evaluasi pembelajaran semakin populer, salah satunya adalah melalui pemanfaatan aplikasi Quizizz.

Menurut Amornchewin, Quizizz dianggap sebagai sarana atau media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa dalam proses belajar. Aplikasi ini memiliki fitur-fitur menarik yang dapat menggugah minat siswa. Quizizz adalah suatu platform yang memungkinkan pembuatan kuis interaktif multiplayer. Keunggulan lainnya adalah aplikasi ini dapat diakses melalui berbagai perangkat, termasuk komputer, *smartphone*, atau tablet, memudahkan siswa untuk mengikuti dan menyelesaikan kuis (Ahmad, 2021: 103).

Quizizz menjadi salah satu bentuk pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi pada era Revolusi Industri 4.0. Sebagai aplikasi pembelajaran berbasis game, Quizizz sering digunakan, terutama dalam konteks pembelajaran jarak jauh. Aplikasi ini memungkinkan akses gratis melalui berbagai perangkat, baik dalam bentuk aplikasi maupun melalui situs web. Quizizz memberikan solusi kreatif dengan menyajikan tes dalam bentuk permainan interaktif, sehingga tidak hanya menjadi sarana evaluasi hasil belajar siswa tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik (Nurrahmawati, 2021: 337).

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa Quizizz adalah sebuah aplikasi pembelajaran berbasis game yang dapat digunakan untuk berbagai tujuan, termasuk pembelajaran, evaluasi, dan hiburan. Aplikasi ini memberikan solusi kreatif dengan menyajikan tes dalam bentuk permainan interaktif, sehingga tidak hanya menjadi sarana evaluasi hasil belajar siswa tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik.

Cara Daftar Akun dan Mengoprasikan Aplikasi Quizizz

Pembuatan soal evaluasi menggunakan aplikasi Quizizz dapat dilakukan dengan sangat mudah. Langkah pertama adalah menyiapkan materi pembelajaran dalam bentuk pertanyaan dan jawaban alternatif. Setelah materi selesai disusun dengan seluruh kontennya, langkah berikutnya adalah membuka aplikasi Quizizz melalui situs webnya di www.Quizizz.com menggunakan laptop, khusus untuk guru hanya

bisa dibuka melalui mode desktop. Untuk langkah detailnya ikuti berikut ini (Edukasi, 2022):

1. Untuk memulai perjalanan Anda dalam memanfaatkan aplikasi Quizizz, langkah pertama yang harus Anda lakukan adalah mengunjungi laman resmi mereka di <https://quizizz.com>, di mana berbagai fitur dan fungsi menarik menanti untuk ditemukan dan dieksplorasi.
2. Setelah Anda sampai di laman tersebut, perhatikan opsi "*Get Started*" atau "*Sign Up*" yang terpampang di pojok kanan atas. Inilah langkah awal yang perlu diambil untuk mengakses dan menggunakan layanan yang disediakan oleh Quizizz.
3. Proses pendaftaran terbilang sangat fleksibel, menyediakan tiga pilihan cara yang dapat Anda pilih sesuai kebutuhan Anda. Anda dapat mendaftar menggunakan akun Google, akun Microsoft, atau memilih alternatif menggunakan alamat email Anda. Untuk mempermudah penjelasan, mari kita ambil contoh penggunaan akun Google dengan mengklik opsi "*Continue with Google*."
4. Selanjutnya, Anda akan diarahkan untuk memilih akun Google yang ingin Anda gunakan untuk pendaftaran. Jika Anda belum masuk ke akun Google yang sesuai, Anda dapat memilih opsi "*Use Another Account*" untuk memasukkan alamat email dan kata sandi yang tepat.
5. Pada langkah berikutnya, Anda diminta untuk mengidentifikasi tujuan penggunaan Quizizz. Jika Anda berniat menggunakan aplikasi ini untuk keperluan pendidikan, sangat dianjurkan untuk memilih opsi "*At a school*" untuk menyelaraskan pengalaman penggunaan dengan konteks pendidikan.
6. Setelah Anda menetapkan tujuan, langkah selanjutnya adalah menentukan peran Anda di dalam platform ini. Jika Anda adalah seorang guru, pilih dengan yakin opsi "*Teacher*," yang akan membuka pintu menuju berbagai fitur khusus untuk pengelolaan kelas dan pembelajaran.
7. Dengan berhasil melewati serangkaian langkah-langkah tersebut, kini akun Quizizz Anda telah resmi terdaftar. Dengan demikian, pintu terbuka lebar bagi Anda untuk menggali kemungkinan penggunaan aplikasi ini dalam membuat kuis yang menarik dan presentasi interaktif yang memikat, semuanya tanpa dikenai biaya.

Setelah berhasil membuat akun di Quizizz, langkah selanjutnya adalah memahami tata cara pengoperasian aplikasi ini agar Anda dapat memaksimalkan

penggunaannya dalam proses pembelajaran. Berikut adalah panduan langkah demi langkah untuk mengoperasikan aplikasi Quizizz (Pangkat, 2022):

1. Langkah awal dalam memanfaatkan semua fitur yang disediakan oleh Quizizz adalah dengan membuka situs resminya di www.quizizz.com. Di sana, Anda akan menemukan berbagai kemudahan untuk membuat kuis interaktif dan pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan.
2. Setelah sampai di situs tersebut, jangan lewatkan untuk mengklik opsi '*Log In*', yang terletak dengan jelas untuk memulai sesi masuk ke akun Anda. Ini merupakan tahapan kritis untuk memastikan bahwa semua kuis dan progres pembelajaran Anda dapat dengan mudah diselaraskan.
3. Sebagai seorang pengajar, tentu pilih opsi '*Teacher*' setelah berhasil masuk ke akun Anda. Ini membuka pintu ke berbagai fitur khusus yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan pengajaran dan pembelajaran Anda.
4. Selanjutnya, lengkapi identitas diri Anda dengan memasukkan informasi seperti 'username, email, dan password'. Proses ini penting untuk mengamankan akses ke akun dan mengidentifikasi Anda sebagai pengguna yang sah.
5. Setelah melewati proses masuk, mari berkreasi dengan membuat kuis. Klik opsi '*Create a Quiz*' untuk memulai perjalanan menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan informatif.
6. Anda akan dihadapkan pada tampilan yang meminta Anda untuk memberi nama pada kuis yang akan dibuat. Sebagai contoh, Anda dapat menamainya "Pelajaran Matematika" untuk memberikan gambaran singkat tentang isi kuis tersebut.
7. Jangan lupa untuk menyimpan kuis baru Anda dengan mengeklik '*Save*'. Ini adalah langkah penting untuk memastikan bahwa semua pekerjaan keras Anda terjaga dengan aman.
8. Selanjutnya, pada tampilan "*Let's Create a Quiz*", Anda dapat dengan cermat menambahkan pertanyaan-pertanyaan yang ingin Anda sertakan dalam kuis. Setiap pertanyaan dapat disusun dengan menggunakan opsi multiple choice, dan jawaban yang benar dapat ditandai dengan tanda centang.
9. Setelah menyusun pertanyaan, aturlah durasi pengerjaan untuk setiap soal agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Anda. Ini memastikan bahwa siswa memiliki waktu yang cukup untuk menjawab setiap pertanyaan dengan cermat.
10. Klik '*Save*' untuk menyimpan konfigurasi pertanyaan Anda. Ini memungkinkan Anda untuk melihat dan memodifikasi setiap detail sebelum kuis benar-benar dipublikasikan.

11. Setelah selesai menambahkan pertanyaan, pilih '*Finish Quiz*' untuk menyelesaikan proses pembuatan kuis. Ini membuka pintu ke tampilan detail kuis yang memungkinkan Anda untuk menyesuaikan pengaturan tambahan.
12. Pada tampilan detail kuis, atur kelas yang akan dituju oleh kuis Anda dan pastikan untuk menyimpan detail tersebut dengan mengklik '*Save Details*'.
13. Pilih jenis penggunaan kuis, apakah sebagai tugas rumah ('*Homework*') atau digunakan secara langsung ('*Play Live*') sesuai dengan keperluan dan tujuan pembelajaran Anda.
14. Tentukan batas waktu pengerjaan kuis dengan memasukkan tanggal dan jam yang sesuai, lalu lanjutkan dengan mengklik '*Proceed*'. Ini memberikan pengaturan yang lebih terstruktur untuk pengalaman pembelajaran Anda.
15. Dalam langkah berikutnya, akan muncul tampilan dengan kode unik yang dapat digunakan oleh siswa untuk mengakses dan mengerjakan kuis tersebut. Pastikan untuk menyampaikan informasi ini kepada siswa Anda.
16. Sebagai langkah akhir, buka link "<http://quizizz.com/admin/>" untuk mengakses halaman administratif kuis, di mana Anda dapat melihat data dan statistik yang relevan dengan perkembangan kuis yang telah Anda buat.

Dengan langkah-langkah ini, Anda telah berhasil melewati proses pembuatan kuis yang komprehensif dan siap digunakan untuk meningkatkan interaksi dan pemahaman siswa dalam proses serta evaluasi pembelajaran.

Kelebihan Aplikasi Quiziz

Aplikasi ini memiliki sejumlah keunggulan yang dapat mendukung keberhasilan evaluasi pembelajaran bagi siswa (Salsabila, 2020: 170):

1. Alat Bantu Guru/Pendidik:

Aplikasi ini membantu guru atau pendidik dalam menyusun soal ujian atau kuis dengan lebih efisien. Dengan fitur-fitur yang disediakan, proses pembuatan soal dapat dilakukan secara cepat dan efektif, membebaskan waktu bagi guru untuk fokus pada aspek-aspek lain dari pembelajaran.

2. Pemberian Poin dan Ranking Siswa:

Saat siswa berhasil menjawab soal atau kuis dengan benar, aplikasi memberikan umpan balik berupa informasi poin yang diperoleh untuk setiap soal. Selain itu, kemampuan aplikasi untuk menampilkan peringkat atau ranking siswa dalam menjawab kuis memberikan motivasi tambahan bagi siswa untuk berprestasi lebih baik.

3. Koreksi Mandiri:

Apabila siswa menjawab kuis dengan kesalahan, aplikasi ini menyajikan jawaban yang benar. Ini bukan hanya sebagai koreksi, tetapi juga sebagai sarana mandiri bagi siswa untuk memahami dan memperbaiki kesalahan mereka sendiri, mendorong pembelajaran yang lebih mendalam.

4. Review Question pada Akhir Sesi:

Sebelum sesi pembelajaran diakhiri, aplikasi menampilkan review pertanyaan yang telah dijawab. Hal ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk merenungkan dan merefleksikan jawaban mereka, membantu mereka memperkuat pemahaman konsep yang mungkin belum sepenuhnya tertanam.

5. Variasi Soal Melalui Pengacakan Otomatis:

Aplikasi ini memastikan bahwa setiap siswa menerima kumpulan soal kuis yang berbeda-beda melalui pengacakan otomatis. Dengan demikian, keberagaman soal tidak hanya menciptakan tantangan yang berbeda untuk setiap siswa, tetapi juga mengurangi potensi tindakan tidak etis atau kecurangan selama ujian.

Faktor penghambat Aplikasi Quizizz

Berdasarkan hasil temuan peneliti, kendala yang menghambat pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai evaluasi pembelajaran diantaranya:

1. Ketergantungan pada Jaringan atau Internet:

Keberhasilan penggunaan aplikasi ini sangat tergantung pada ketersediaan dan kestabilan jaringan internet. Dalam situasi di mana jaringan bermasalah, siswa mungkin mengalami kesulitan dalam mengakses konten atau menyelesaikan kuis secara lancar.

2. Potensi untuk Kecurangan:

Kemampuan siswa untuk membuka tab baru selama mengerjakan kuis dapat menjadi potensi kecurangan, karena mereka dapat mencari jawaban di luar konteks kuis. Hal ini mengharuskan pengembangan strategi keamanan yang lebih baik untuk memastikan integritas proses evaluasi.

3. Manajemen Waktu yang Tepat:

Dalam menghadapi batasan waktu pada kuis, ada risiko bahwa siswa yang sebelumnya berhasil mendapatkan peringkat tinggi dapat mengalami penurunan peringkat karena manajemen waktu yang kurang efektif. Diperlukan pembelajaran dan bimbingan yang mendalam mengenai manajemen waktu bagi siswa.

4. Kesulitan dalam Menemukan Waktu yang Sesuai:

Kesibukan siswa dapat menjadi hambatan dalam menemukan waktu yang sesuai untuk menggunakan aplikasi pembelajaran. Oleh karena itu, perlu adanya pendekatan yang fleksibel, serta penyediaan sumber daya atau materi yang dapat diakses kapan pun diperlukan, untuk memfasilitasi pembelajaran di tengah kesibukan siswa.

Penutup

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan pada SDN Tambaksari, Peneliti menyimpulkan beberapa hasil penelitian sebagai berikut: Quizizz adalah platform pembelajaran yang menghadirkan konsep evaluasi pembelajaran melalui kuis interaktif. Proses pengoperasiannya dimulai dengan guru yang membuat kuis menggunakan berbagai jenis pertanyaan, seperti pilihan ganda, pengurutan kata (jumble), dan pertanyaan benar/salah. Guru kemudian memberikan kode khusus kepada siswa untuk mengakses kuis tersebut. Selama sesi kuis, siswa dapat menjawab pertanyaan dengan memilih opsi jawaban yang disediakan, dan hasil evaluasi ditampilkan secara langsung setelah setiap jawaban. Kelebihan utama dari Quizizz terletak pada kemampuannya memberikan umpan balik instan kepada siswa, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Hasil kuis disimpan oleh platform, memudahkan guru untuk melacak perkembangan individu siswa dan mengidentifikasi area yang memerlukan perhatian lebih lanjut. Selain itu, keberagaman jenis pertanyaan dan kemungkinan penyisipan gambar atau video menjadikan Quizizz sebagai alat evaluasi yang lebih dinamis.

Penggunaan teknologi ini tidak hanya membantu dalam mengukur pemahaman siswa tetapi juga menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan. Platform ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dari kesalahan mereka secara langsung, menjembatani kesenjangan pemahaman, dan memberikan dorongan positif dalam proses belajar-mengajar. Dengan demikian, Quizizz menjadi alat evaluasi pembelajaran yang efektif, menggabungkan pendekatan yang interaktif dan progresif dalam menilai pemahaman siswa di berbagai tingkat pendidikan.

Sedangkan faktor penghambat yang dialami pemanfaatn aplikasi quizizz adalah 1) Ketergantungan pada jaringan atau internet menjadi elemen kritis, di mana ketersediaan dan stabilitas jaringan dapat menjadi kendala saat mengakses konten atau menyelesaikan kuis. Upaya perbaikan infrastruktur dan penanganan masalah jaringan perlu diperhatikan untuk memastikan pengalaman pembelajaran yang

lancar. 2) Potensi kecurangan oleh siswa, yang dapat membuka tab baru selama kuis, menyoroiti perlunya pengembangan strategi keamanan yang lebih efektif, seperti penggunaan pengawasan online atau peningkatan fitur pengamanan. 3) Manajemen waktu yang tepat menjadi aspek krusial karena risiko penurunan peringkat siswa akibat kurangnya efisiensi waktu dalam menjawab kuis. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran khusus yang melibatkan siswa dalam praktik manajemen waktu yang baik. 4) Kesulitan dalam menemukan waktu yang sesuai untuk penggunaan aplikasi juga menjadi hambatan, mendorong perlunya penyediaan materi yang dapat diakses fleksibel dan pembelajaran mandiri untuk menyesuaikan dengan jadwal yang padat. Dengan mengidentifikasi dan mengatasi tantangan-tantangan ini, aplikasi pembelajaran dapat menjadi alat yang lebih efektif dalam mendukung proses pembelajaran siswa di berbagai konteks pendidikan.

Daftar Pustaka

- Abu Ahmadi, H., & Nur Uhbiyati. 2007. *Ilmu Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Ngatman. 2017. *Evaluasi Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jawa Tengah: CV. Sarnu Untung.
- Ibid. 2017. *Evaluasi Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jawa Tengah: CV. Sarnu Untung.
- Netriwati, Sri Lena Mai, & Yumn Jamilah. 2020. *Evaluasi Proses Pembelajaran Matematika*. Bandar Lampung: Pusaka Media.
- Hamzah, Ali. 2014. *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dimyati, & Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arifin, Zainal. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Ahmad, Herlina, dkk. 2021. *Media Quizizz Sebagai Aplikasi Assessment Pembelajaran*. Makassar: PT Nas Media Indonesia.
- Nurrahmawati, Alifia, dkk. 2021. *Menjadi Guru Profesional Inovatif dalam Menghadapi Pandemi*. Yogyakarta: UAD Press.
- Infodunia Edukasi, *Cara mendaftar Quizizz*, www.infoduniaedukasi.com diakses Juli 2022
- Naik Pangkat, *Cara Membuat Akun ,Pengoperasian Aplikasi Quizizz dan Fitur Lengkap Di dalamnya*, naikpangkat.com, Diakses juli 2022

- Hasratuddin, *Membangun Karakter Melalui Pembelajaran Matematika*, Dalam Jurnal Pendidikan Matematika PARADIKMA, Vol 6 No.2, hal.135
- Unik Hanifah Salsabila, dkk, *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA*, Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi, Vol.4 No.2, 2020, hlm.170
- Ramadhani, Megarizki, dkk, Efektifitas Penggunaan Media Quizizz Sebagai Alat Evaluasi Dalam Pembelajaran Akuntansi Dasar, Prosiding National Seminar on Accounting, Finance, and Economics (NSAFE), Vol.2, No.3, 2022, hlm. 142
- Dian Rahadian, “Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Dan Kompetensi Teknologi Pembelajaran Untuk Pengajaran Yang Berkualitas,” Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran 2, no. 1 (2017): 234–54.
- Guru Inovatif, *Cara membuat soal dalam hitungan detik*, www.guruinovatif.id
Diakses Juni 2022