

Persepsi Peserta Didik Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa di SMK Taruna Satria Pekanbaru

Naila Fauza^{1*}, Dina Syaflita¹⁾, Wika Yunilita¹⁾, Hary Seciowati²⁾

¹⁾Program Studi Pendidikan Fisika FKIP Universitas Riau, Indonesia

²⁾SMK Taruna Satria Pekanbaru Riau, Indonesia

*Email : nailafauza@lecturer.unri.ac.id

ABSTRACT

One of applications for evaluating student learning outcomes is quizizz. In the current era of technological development, students are familiar with the use of smartphones in daily activities, both for school activities and outside of school. Not only students but educators are also required to be able to use smartphones to generate interest in student learning. In this way, educators invite students to use technology as a medium for evaluating learning outcomes, especially learning physics. Researchers conducted research at SMK Taruna Satria Pekanbaru on Jl Delima No. 5 Kec. Tampan, Pekanbaru, Riau. When PLP activities with class X with 20 students which coincided in the odd semester of the academic year 2021/2022. This study aims to determine the responses or perceptions of students after using the quizizz application. The method used quantitative method using a questionnaire for data collection. The data analysis technique uses a questionnaire. The results of the questionnaire were analyzed descriptively using percentages. The results of this study are that students have a response that strongly agrees with the use of the Quizizz application as an evaluation medium. Perception which includes three aspects, namely goals, interests and attitudes. This shows that the use of the Quizizz application is considered to have a good response from students as a medium for evaluating physics learning outcomes.

Keywords : *Perception; Quiziz; Evaluation*



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2022 by author and Universitas Negeri Padang.

PENDAHULUAN

Seiring perkembangan teknologi informasi serta komunikasi di era revolusi 4.0 mengakibatkan penggunaan internet semakin meningkat dan tidak dapat dipisahkan dengan kehidupan manusia. Hal ini dikarenakan era revolusi 4.0 menuntut manusia untuk menggunakan internet untuk memperoleh berbagai informasi sehingga dapat membawa perubahan terhadap perekonomian dunia dan kualitas kehidupan secara signifikan. Era revolusi 4.0 juga ikut berkembang didalam dunia pendidikan (Puspita et al., 2020).

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan sangat berpengaruh terutama pada bidang pembelajaran dan pengajaran (Fauza & Syaflita, 2021). Sehingga terjadinya perubahan metode belajar peserta didik. Perubahan metode belajar peserta didik tidak lepas dari peran tenaga pendidik, sehingga tenaga pendidik dituntut untuk menggunakan teknologi dan harus mengembangkan kemampuan TIK sehingga memperoleh pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi peserta didik (Arifin & Setiawan, 2020).

Untuk memenuhi kebutuhan pendidikan yang mengharuskan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi maka tenaga pendidik menggunakan pembelajaran berbasis e-learning. Pembelajaran e-learning merupakan pembelajaran yang dapat dilakukan jarak jauh atau

tanpa harus tatap muka dengan bantuan perangkat elektronik seperti *smartphone*, komputer, laptop dan lain-lain(Nurkolis & Muhti, 2020). E-learning merupakan penemuan yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, tidak hanya dalam penyampaian materi pembelajaran, namun juga perubahan dalam kemampuan aneka macam kompetensi peserta didik (Fauza et al., 2020). E-learning artinya suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa menggunakan media internet atau media jaringan komputer lainnya yang bisa diakses kapanpun serta dimanapun(Astini, Sari, 2020) (Fauza et al., 2021). Hal yang penting dalam e-learning adalah evaluasi yang berbasis teknologi. Pemilihan teknologi pembelajaran dapat menimbulkan minat dan motivasi siswa (Ariani, 2019). Evaluasi tersebut memberikan kemudahan guru karena penilaian cepat dan berbasis teknologi.

Salah satu aplikasi yang paling sering digunakan untuk evaluasi pembelajaran *e-learning* ini adalah Aplikasi Quizizz. Quizizz merupakan aplikasi yang dapat dijadikan tempat evaluasi hasil belajar peserta didik(Asria et al., 2021). Aplikasi Quizizz ini memiliki tampilan yang menarik dan mudah diakses oleh peserta didik. Aplikasi quizizz merupakan aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa para pemain keruang kelas dan membuatnya terlatih interaktif dan menyenangkan. Quizizz ialah *web tool* yang berupa permainan kuis online yang bisa digunakan sebagai penilaian formatif pada pembelajaran(Nizaruddin et al., 2021). Pemanfaatan media pembelajaran quizizz, merupakan salah satu upaya mengakomodir konflik media pembelajaran di indonesia yang tidak dapat diterapkan secara konvensional dengan pembelajaran lain yang berbasis teknologi informatika dan komunikasi(Salsabila et al., 2020).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Yoselia Alvi Kusuma (2020), Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Daring (*Online*) Fisika Pada Materi Usaha Dan Energi, Oleh karena itu, pentingnya analisis persepsi peserta didik dalam pembelajaran untuk mengetahui minat dan motivasi peserta didik (Anandari & Jambi, 2019).

METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan Metode Penelitian Kuantitatif. Penelitian Kuantitatif merupakan sebuah kemampuan untuk melakukan simpulan dari suatu hasil penelitian sesuai populasinya(Mulyadi, 2013). Data kuantitatif merupakan tangkapan atas perkataan subjek penelitian pada bahasannya sendiri. Pengalaman orang diterangkan secara mendalam, menurut makna kehidupan, pengalaman serta interaksi sosial asal subyek penelitian sendiri (Huberman & Miles, 1992). Tujuan Peneliti menggunakan penelitian Kuantitatif yaitu agar dapat menjelaskan respon siswa terhadap penggunaan quizizz sebagai media evaluasi hasil belajar berdasarkan angket untuk memperkuat analisa penelitian dan untuk memperdalam kesimpulan.

Peneliti melaksanakan penelitian ini di SMK Taruna Satria di Jl. Delima No.5 Kec.Tuah Madani, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau. Penelitian ini dilakukan selama kegiatan PLP di SMK Taruna Satria Pekanbaru pada Semester Ganjil tahun ajaran 2021/2022 dengan sistem pembelajaran tatap muka dan mematuhi protokol kesehatan. Subjek Penelitian 20 siswa kelas X SMK Taruna Satria.

Teknik pengumpulan data pada penelitian kuantitatif peneliti menggunakan angket yang disebarkan melalui link *Googleform*. Angket tersebut merupakan sarana untuk mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi hasil belajar. Angket tersebut berisi beberapa pertanyaan yang dinilai sesuai dengan respon peserta didik. Pertanyaan – pertanyaan yang diisi oleh peserta didik nanti dikelompokkan sesuai dengan kriteria yang ada, selanjutnya akan di persentasekan hasilnya dalam bentuk grafik. Berikut ini merupakan kisi-kisi angket dari respon siswa yang diambil dari Penelitian Yoselia Alvi Kusuma (Kusuma, 2020).

Table 1 Kisi-kisi angket respon peserta didik

No	Aspek yang diamati	Nomor item
1	Ketercapaian tujuan dari penggunaan quizizz pada kegiatan evaluasi hasil belajar peserta didik	1,2,9
2	Minat peserta didik terhadap penggunaan quizizz pada kegiatan evaluasi hasil belajar	3,4,5,6
3	Sikap peserta didik terhadap penggunaan quizizz pada kegiatan evaluasi hasil belajar	7,8,10

Hasil angket yang telah dibagikan kepada peserta didik, selanjutnya dianalisis secara deskriptif persentasi, menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

P merupakan angka persentase

F merupakan frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N merupakan Banyaknya individu(Sudijono, 2014)

Hasil perhitungan persentase, selanjutnya dikelompokkan seperti pada tabel berikut

Table 1 Kriteria penskoran skala persentase

Skor %	Kriteria
81-100	Sangat baik
61-80	Baik
41-60	Cukup
21-40	Kurang
0-20	Sangat Kurang

Sumber : (Riduwan, 2007)

HASIL DAN PEMBAHASAN

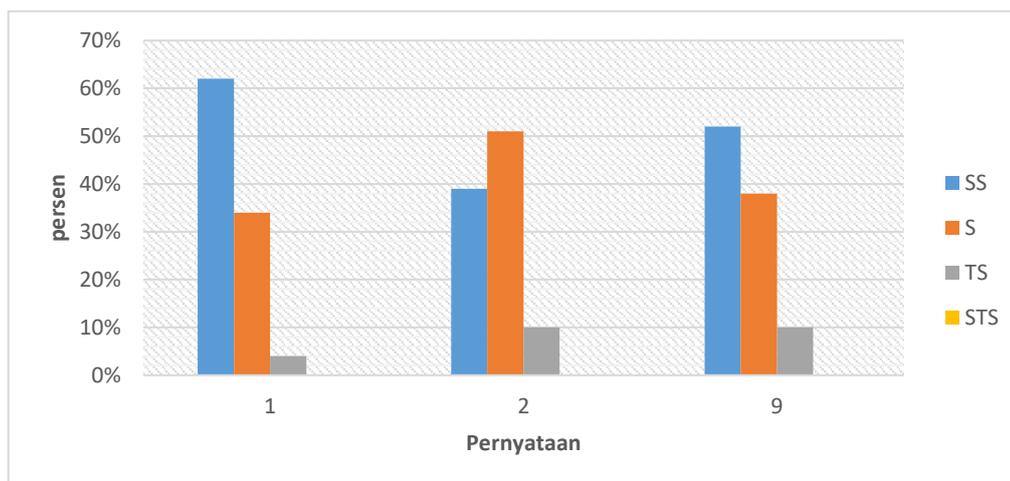
Data hasil penelitian ini adalah data yang diperoleh berdasarkan angket yang disebar ke peserta didik melalui google form. Angket ini terdiri dari 10 pertanyaan dengan tiga indikator yang menjadi penilaian persepsi subjek terhadap penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi hasil pembelajaran fisika.

Hasil angket yang diperoleh dari peserta didik sebanyak 20 subjek yang sebelumnya telah menggunakan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi hasil belajar dalam pembelajaran fisika. Total skor yang diperoleh dari jawaban angket kemudian akan dianalisis, dipersentasekan dan dikelompokkan menjadi sangat baik, baik, cukup, kurang dan sangat kurang. Berikut hasil respon peserta didik dalam penggunaan media Quizizz disajikan pada Tabel 3

Table 3 Hasil Respon Peserta Didik dalam Penggunaan Media Quizizz

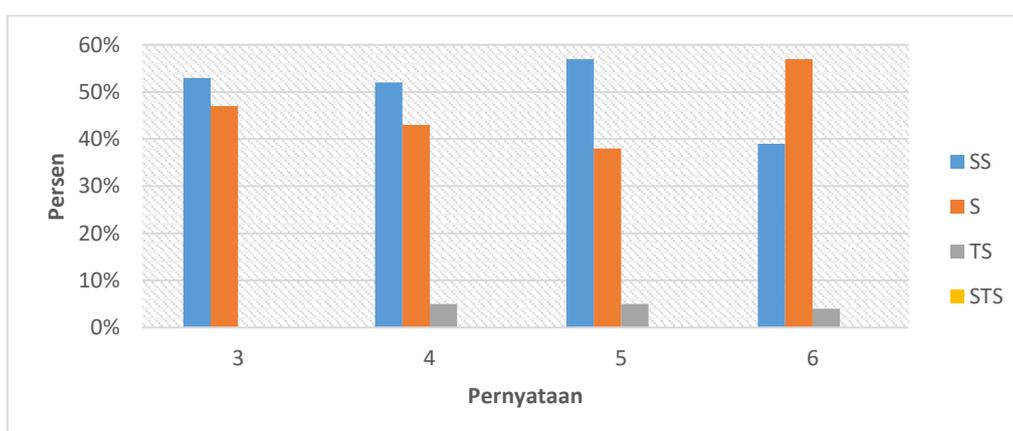
No	Pertanyaan	Jawaban (%)			
		SS	S	TS	STS
1	Pembelajaran menggunakan media quizizz membantu saya memahami gambaran umum materi fisika yang disampaikan	60%	35%	5%	0%
2	Pembelajaran menggunakan media quizizz membantu saya memahami soal fisika	40%	50%	10%	0%
3	Saya lebih termotivasi mengerjakan soal fisika ketika menggunakan quizizz	55%	45%	0%	0%
4	Mengerjakan soal melalui quizizz meningkatkan rasa ingin tahu saya terkait materi pembelajaran fisika	45%	50%	5%	0%
5	Penggunaan media quizizz meningkatkan motivasi saya untuk memperhatikan pembelajaran dengan cermat	60%	35%	0%	5%
6	Saya bersungguh-sungguh mengerjakan soal fisika dengan menggunakan quizizz	40%	55%	5%	0%
7	Saya senang menjawab pertanyaan-pertanyaan dengan menggunakan quizizz karena menambah pengetahuan saya terkait materi yang disampaikan	70%	25%	5%	0%
8	Quizizz membantu saya untuk berpikir kritis	35%	60%	5%	0%
9	Mengerjakan soal menggunakan quizizz membantu saya dalam mengingat materi yang disampaikan	55%	35%	10%	0%
10	Saya merasa tertantang mengerjakan soal melalui quizizz	60%	40%	0%	0%

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, ada 3 aspek yang yang harus dicapai yaitu tujuan, minat dan sikap peserta didik setelah menggunakan aplikasi quizizz sebagai media evaluasi hasil belajar fisika, Minat peserta didik terhadap penggunaan quizizz pada kegiatan evaluasi hasil belajar, dan Sikap peserta didik terhadap penggunaan quizizz pada kegiatan evaluasi hasil belajar. Aspek yang dicapai berdasarkan tujuan penggunaan Quiziz hasil penelitian terlihat seperti Gambar 1 berikut



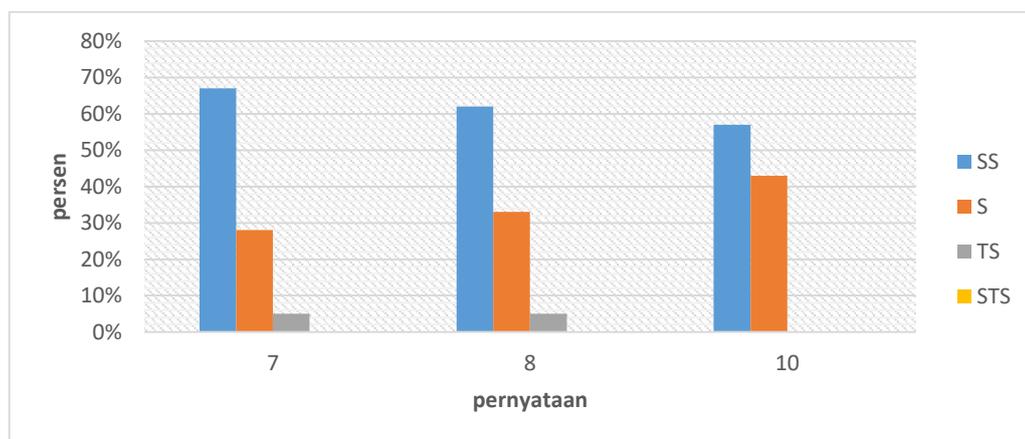
Gambar 1 Persentasi Ketercapaian Aspek Berdasarkan Tujuan Pengnaan Quiziz

Hasil Penelitian yang ditunjukkan diagram batang gambar 1 menjelaskan tentang kriteria pencapaian persepsi peserta didik terhadap penggunaan aplikasi quizizz sebagai media evaluasi hasil belajar fisika, peserta didik merasa terbantu untuk memahami soal. Berdasarkan kisi-kisi angket untuk golongan tujuan pencapaian terdapat pada indikator 1,2 dan 9. Pembelajaran menggunakan media quizizz membantu dalam memahami gambaran umum materi fisika yang disampaikan diperoleh persentase yaitu 62% sangat setuju, 34% setuju dan 4% tidak setuju. Kemudian pembelajaran menggunakan media quizizz membantu dalam memahami soal fisika persentase pencapaiannya yaitu 38% sangat setuju, 52% setuju dan 10% tidak setuju. Selanjutnya mengerjakan soal menggunakan quizizz membantu dalam mengingat materi yang disampaikan diperoleh 38% sangat setuju 52% setuju dan 10% tidak setuju. Respon peserta didik menggunakan aplikasi quizizz ini peserta didik dapat mengulas pembelajaran yang telah dipelajari (Kusuma, 2020). Peserta didik memberikan persepsi positif sehingga dapat dikatakan bahwa aplikasi quizizz ini dapat dijadikan aspek dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Berikutnya aspek minat peserta didik di tunjukan pada Gambar 2 berikut



Gambar 2 Persentasi Ketercapaian Aspek Berdasarkan Minat Peserta Didik

Hasil penelitian yang ditunjukkan gambar 2 yaitu menjelaskan terkait aspek yang dicapai berdasarkan minat peserta didik menggunakan aplikasi quizizz sebagai media evaluasi hasil belajar fisika. Berdasarkan kisi-kisi angket untuk golongan tujuan pencapaian terdapat pada indikator 3,4,5 dan 6. Peserta didik lebih termotivasi mengerjakan soal fisika ketika menggunakan quizizz diperoleh yaitu 52% sangat setuju dan 48% setuju. Kemudian pada indikator 4 persentase pencaianya yaitu 52% Sangat Setuju, 43% Setuju dan 5% Tidak setuju. Mengerjakan soal melalui quizizz meningkatkan rasa ingin tahu terkait materi pembelajaran fisika diperoleh 57% sangat setuju 38% setuju dan 5% tidak setuju. Penggunaan media quizizz meningkatkan motivasi untuk memperhatikan pembelajaran dengan cermat diperoleh 38% sangat setuju 58% setuju dan 4% tidak setuju Jika dibandingkan dengan penelitian Yoselia Alvi Kusuma (2020), penelitian ini memiliki jumlah persentase 100% dengan mengadopsi 75% sebagai tingkat keefektivasnnya dalam aspek minat peserta didik. Berdasarkan penelitian tersebut maka dapat dikatakan bahwa peserta didik merasa lebih memiliki rasa ingin tahu lebih setelah menggunakan aplikasi quizizz sebagai media evaluasi hasil belajar fisika. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Wibawa et al., 2019) yang menunjukkan bahwa aplikasi Quizizz dapat membantu dan membuat peserta didik termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga dengan meningkatnya motivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran juga akan dapat meningkatkan hasil pembelajaran. Aspek sikap peserta didik di tujukan pada Gambar 3 berikut



Gambar 3 Persentasi Ketercapaian Aspek Berdasarkan Sikap Peserta Didik

Berdasarkan Gambar 3 yaitu menjelaskan aspek yang dicapai berdasarkan sifat peserta didik terhadap penggunaan aplikasi quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran fisika. Berdasarkan kisi-kisi angket untuk golongan tujuan pencapaian terdapat pada indikator 7,8 dan 10. Peserta didik menjawab pertanyaan-pertanyaan menggunakan quizizz menambah pengetahuan terkait materi yang disampaikan yang diperoleh yaitu 67% sangat setuju, 29% setuju dan 4% Tidak setuju. Kemudian Quizizz membantu untuk berpikir kritis persentase pencapaiannya yaitu 62% Sangat Setuju, 33% Setuju dan 5% Tidak setuju. Selanjutnya peserta didik merasa tertantang mengerjakan soal melalui quizizz yang diperoleh yaitu 57% sangat setuju dan 43% setuju . Pada penelitian yang dilakukan Yoselia Alvi Kusuma (2020) menunjukkan tingkat keefektivitas terkait sikap memiliki jumlah persentase 100% dengan mengadopsikan kriterianya mencapai 75% (Kusuma, 2020). Maka dapat dikatakan peserta didik merasa tertantang

ketika menggunakan aplikasi quizizz sebagai media evaluasi hasil belajar fisika dan peserta didik dapat berpikir kritis ketika menjawab kuis melalui aplikasi quizizz.

Penelitian ini juga seiring dengan (Wijayanti et al., 2021) yang menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran dikatakan efektif berdasarkan 2 aspek yaitu motivasi belajar dan hasil belajar yang diperoleh. Berdasarkan hasil analisis data persepsi peserta didik penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi belajar fisika memberikan hasil yang baik. Hal ini dikarenakan penggunaan quizizz sangat mudah diakses, memiliki tampilan yang menarik dan mudah diterapkan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan yang mengemukakan bahwa penggunaan aplikasi quizizz sangat efektif digunakan untuk membantu membantu pembelajaran *online*. Jadi,

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan dan merujuk ke teori penelitian sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi quizizz sebagai media evaluasi hasil belajar pada pembelajaran fisika memiliki respon yang baik dari peserta didik. Berdasarkan data hasil penelitian persepsi peserta didik terhadap penggunaan aplikasi quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran fisika memperoleh hasil yang baik. Persepsi yang mencakup tiga aspek yaitu tujuan, minat dan sikap. Hal tersebut menunjukkan penggunaan aplikasi quizizz dianggap memiliki respon yang baik dari peserta didik sebagai media evaluasi hasil belajar fisika. Berdasarkan data hasil penelitian, peneliti memberikan saran yaitu agar penelitian ini dapat dikembangkan menggunakan aplikasi pembelajaran selain quizizz, seperti quizstar dan kahoot.

DAFTAR PUSTAKA

- Anandari, Q. S., & Jambi, U. (2019). *Jurnal Profesi Keguruan*. 5(2), 169–173.
- Ariani, R. (2019). Analisis Landasan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Pendidikan dalam Pengembangan Multimedia Interaktif. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 5(2), 155–162.
- Arifin, M. Z., & Setiawan, A. (2020). *Indonesian Journal of Instructional Strategi Belajar Dan Mengajar Guru Pada Abad 21*. 1, 37–46.
- Asria, L., Putrie, D. R., Tidar, U., & Tengah, J. (2021). *MATH LOCUS: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Matematika Persepsi Mahasiswa Pendidikan Matematika Terhadap Penggunaan Platform Quizizz sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Berbasis Online Mathematics Education Students' Perceptions of the Use of the Q*. 2(1), 34–43.
- Astini, Sari, N. K. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Lembaga Penjaminan Mutu STKIP Agama Hindu Amlapura*, 11(2), 13–25.
- Fauza, N., Ernidawati, E., & Syaflita, D. (2020). Difficulty Analysis of Physics Students in Learning Online During Pandemic Covid-19. *Jurnal Geliga Sains: Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(1), 49. <https://doi.org/10.31258/jgs.8.1.49-54>

- Fauza, N., & Syaflita, D. (2021). *The Validity of the Integrated Physics Module for Natural Disasters and Mitigation for Middle Schools Validitas Modul Fisika Terintegrasi Bencana Alam dan Mitigasi untuk Sekolah Menengah*. 9(2), 10–16.
- Fauza, N., Syaflita, D., Ernidawati, Dipuja, D. A., Isjoni, M. Y. R., Hermita, N., & Rahim, F. R. (2021). Analyze instructional materials for physics modul integrated natural disasters and mitigation. *Journal of Physics: Conference Series*, 2049(1).
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/2049/1/012030>
- Huberman, & Miles. (1992). Teknik Pengumpulan dan Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, 02(1998), 1–11.
- Kusuma, Y. A. (2020). *Efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran daring (Online) fisika pada materi usaha dan energi kelas x mipa di sma masehi kudas tahun Pelajaran 2019/2020. Skripsi*.
- Mulyadi, M. (2013). Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Serta Pemikiran Dasar Menggabungkannya. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, 15(1), 128.
<https://doi.org/10.31445/jskm.2011.150106>
- Nizaruddin, N., Muhtarom, M., & Nugraha, A. E. P. (2021). Pelatihan Penggunaan Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(2), 291–296. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v12i2.6417>
- Nurkolis, N., & Muhdi, M. (2020). Keefektivan Kebijakan E-Learning berbasis Sosial Media pada PAUD di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 212. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.535>
- Puspita, Y., Fitriani, Y., Astuti, S., & Novianti, S. (2020). Selamat Tinggal Revolusi Industri 4.0, Selamat Datang Revolusi Industri 5.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*, 122–130.
- Riduwan. (2007). *Skala Pengukuran Variabel-variabel*. Alfabeta.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi/JIITUJ*, 4(2), 163–173.
<https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Sudijono. (2014). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Rajawali Press.
- Wibawa, R. P., Astuti, R. I., & Pangestu, B. A. (2019). Smartphone-Based Application “quizizz” as a Learning Media. *Dinamika Pendidikan*, 14(2), 244–253.
<https://doi.org/10.15294/dp.v14i2.23359>
- Wijayanti, R., Hermanto, D., & Zainudin, Z. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Matakuliah Matematika Sekolah Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 347–356.
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.470>