

Penerapan Aplikasi Quizziz sebagai Kuis Interaktif pada Materi Teks Eksplanasi di SMPN 2 Semarang

Hesti Ambarwati^{1*}, Asep Purwo Yudi Utomo², Tri Wahyuni³, Indah Fitrianingrum⁴,
Didi Pramono⁵, Umi Salamah⁶, Tegar Arenanda Misbachar⁷

¹⁻⁵Universitas Negeri Semarang, Indonesia

⁶TK Negeri Bangetayu Wetan Semarang, Indonesia

⁷SDN Kuningan 01 Semarang, Indonesia

hestiambarwati1997@gmail.com, aseppyu@unnes.ac.id, triw35991@gmail.com,

indah.fitrianingrum97@gmail.com, didipramono@unnes.ac.id,

umisalamah315@gmail.com, tegarmisbachar@gmail.com

Alamat: Sekaran, Kec. Gn. Pati, Kota Semarang, Jawa Tengah 50229

Korespondensi penulis: hestiambarwati1997@gmail.com*

Abstract: Education in Indonesia is currently undergoing many changes. The education system, curriculum, learning tools, learning media, and resources have also undergone major improvements, especially after the Covid-19 pandemic. The learning process can not only be carried out face-to-face, but can also be done boldly. The application of learning media is designed to support students' attention, affective, cognitive, and compensatory. The Quizziz application can be a means of conducting formative assessments, because teachers can measure students' understanding by taking quizzes at the end of learning. The method used in this study is descriptive qualitative with subjects of class 8E students of SMPN 2 Semarang. The data collection techniques used are observation and documentation. The data analysis techniques used by researchers include three stages, namely data reduction, data presentation, and data conclusions. The results of this study show that the assessment format for class 8E students is on average above the KKM. The recapitulation results also show that the level of effectiveness of the questions used is by using multiple choice because in multiple choice questions students tend to get the best results, while in fill-in questions many students get less satisfactory results. The fill-in question model in the Quizziz application has several weaknesses, including if the teacher writes the answer key, the capitalization and punctuation must be correct. There is no tolerance for answers for students. Therefore, another option for teachers is to correct them manually. Another weakness in the Quizziz application with the multiple choice question model is that teachers cannot measure students' understanding in depth. Students tend to express their memory in answering.

Keywords: Formative Assessment, Effectiveness, Quizziz, Students

Abstrak: Pendidikan di Indonesia saat ini sedang mengalami banyak perubahan. Sistem pendidikan, kurikulum, perangkat pembelajaran, media pembelajaran, dan sumber dayanya juga mengalami perbaikan berskala besar, terlebih pasca pandemi covid-19. Proses pembelajaran tidak hanya dapat dilakukan secara tatap muka, namun juga dapat dilakukan secara daring. Penerapan media pembelajaran dirancang untuk menunjang atensi, afektif, kognitif, dan kompensatoris peserta didik. Aplikasi quizziz dapat menjadi sarana dalam melakukan asesmen formatif, sebab guru dapat mengukur pemahaman peserta didik dengan melakukan kuis pada akhir pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan subjek peserta didik kelas 8E SMPN 2 Semarang. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang peneliti gunakan meliputi tiga tahap, yaitu reduksi data, sajian data, dan menyimpulkan data. Hasil penelitian ini diketahui bahwa penilaian formatif peserta didik kelas 8E adalah rata-rata di atas KKM. Pada hasil rekapitulasi tersebut juga diketahui bahwa tingkat keefektifan soal yang digunakan adalah dengan menggunakan pilihan ganda sebab pada soal pilihan ganda peserta didik lebih cenderung mendapatkan hasil yang terbaik, sedangkan pada soal isian banyak dari peserta didik yang mendapatkan hasil yang kurang memuaskan. Model soal isian pada aplikasi quizziz memiliki beberapa kelemahan, diantaranya jika guru menulis kunci jawaban maka secara penulisan huruf kapital dan tanda bacanya harus benar. Tidak ada toleransi jawaban bagi peserta didik. Oleh karena itu pilihan lain bagi guru adalah dengan mengoreksi secara manual. Kelemahan lain pada aplikasi quizziz dengan model soal pilihan ganda guru tidak dapat mengukur pemahaman peserta didik secara mendalam. Peserta didik cenderung mengungkapkan daya ingatnya dalam menjawab.

Kata kunci : Penilaian Formatif, Keefektifan, Quizziz, Peserta Didik

1. PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia saat ini sedang mengalami banyak perubahan. Sistem pendidikan, kurikulum, perangkat pembelajaran, media pembelajaran, dan sumber dayanya juga mengalami perbaikan berskala besar, terlebih pasca pandemi covid-19. Proses pembelajaran tidak hanya dapat dilakukan secara tatap muka, namun juga dapat dilakukan secara daring. Proses pembelajaran juga lebih berpihak pada peserta didik, karena peserta didik diberikan kebebasan untuk mengeksplorasi pengetahuan mereka dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar. Guru sebagai fasilitator memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi pengetahuannya melalui berbagai sumber belajar baik teks maupun nonteks. Dengan memanfaatkan berbagai aplikasi yang tersedia di internet, diharapkan juga dapat meningkatkan proses pembelajaran peserta didik.

Penggunaan gawai menjadi sangat penting untuk menunjang proses pembelajaran peserta didik di kelas, karena dapat menjadi media perencanaan, pengetahuan, dan evaluasi bagi guru. Penggunaan media pembelajaran juga memiliki peran untuk menjadi sarana hiburan bagi peserta didik agar tidak mengalami kebosanan di kelas. Oleh karena itu sebagai seorang guru tentu harus dapat mengkolaborasikan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis teknologi.

Media pembelajaran berbasis teknologi digunakan oleh guru sebagai salah satu upaya untuk membantu proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Sattar (2021: 96) yang menyatakan bahwa media digunakan oleh guru untuk menjadi alat bantu proses pembelajaran. Bagi guru yang profesional, penggunaan berbagai media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, sarana dan prasarana sekolah, serta materi ajar.

Berdasarkan hasil observasi menunjukan bahwa di SMPN 2 Semarang belum semua guru memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, terlebih pada guru yang hampir purna. Penggunaan media pembelajaran hanya berpusat pada buku teks saja. Hal tersebut sangat perlu untuk disayangkan, karena SMPN 2 Semarang merupakan sekolah yang telah memiliki berbagai fasilitas penunjang proses pembelajaran seperti LCD/proyektor, wifi, dan komputer kelas.

Selama kegiatan observasi dan mengajar terbimbing di SMPN 2 Semarang dilakukan, peneliti memperoleh kesimpulan bahwa pada beberapa kelas terdapat peserta didik yang aktif tanpa ada penggunaan media pembelajaran. Akan tetapi beberapa peserta didik di kelas lain terutama saat jam ke 5 hingga jam ke 10 yang waktu tersebut adalah

siang hingga sore hari cenderung malas, lelah, dan kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil profiling peserta didik yang pernah peneliti lakukan menunjukkan bahwa peserta didik lebih cenderung memiliki gaya belajar secara audio, visual, audio visual, dan kinestetik. Jika diminta untuk duduk diam mendengarkan maka peserta didik akan cenderung bosan dan cepat mengantuk. Oleh karena itu, memang sangat perlu seorang guru menggunakan media pembelajaran sebagai upaya untuk menunjang keberlangsungan proses pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat Sudjana (Sutirman, 2013: 7) bahwa penggunaan media pembelajaran memiliki berbagai manfaat. Salah satu manfaat dalam penggunaan media pembelajaran yaitu dapat menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dan materi pembelajaran akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Manfaat lain dari penggunaan teknologi dalam pembelajaran diantaranya dapat membuat pembelajaran menjadi aktif, kreatif, interaktif, dan menarik. Selain itu selama proses pembelajaran, guru dapat memusatkan perhatian peserta didik pada media yang digunakan sehingga kualitas peserta didik dapat terdeteksi secara mendalam (Utomo, 49: 2017).

Upaya yang peneliti lakukan dalam kegiatan mengajar terbimbing di SMPN 2 Semarang pada kelas 8E yaitu dengan menggunakan aplikasi *quizziz* sebagai media dalam penilaian formatif yang dikemas dalam bentuk kuis interaktif pada materi teks eksplanasi. Aplikasi *quizziz* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis digital dan online (memerlukan jaringan internet saat digunakan) yang terdiri dari fitur kuis, survey, game, maupun diskusi. Aplikasi *quizziz* sendiri dideskripsikan sebagai sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif yang dapat dijalankan menggunakan gawai dan dapat diakses melalui website www.quizziz.com. *Quizziz* telah ada sejak tahun 2015 dan merupakan sebuah permainan kuis multiplayer yang dapat digunakan peserta didik di dalam maupun di luar kelas.

Kelebihan yang dimiliki aplikasi *quizziz* dapat dimanfaatkan oleh guru dalam melakukan asesmen formatif. Guru memiliki peranan yang penting dalam melakukan evaluasi pembelajaran, sebab ketercapaian proses pembelajaran diketahui saat guru melakukan evaluasi. Oleh sebab itu guru memiliki tanggung jawab yang besar dalam memahami berbagai jenis evaluasi pembelajaran demi kemajuan peserta didik (Utomo, 2022: 228).

Berdasarkan hal tersebut maka aplikasi *quizziz* merupakan aplikasi yang tepat digunakan sebagai media dalam penilaian formatif bagi peserta didik. Hal ini diperkuat oleh penelitian yang telah dilakukan oleh Salsabila (2020) yang menyebutkan bahwa *quizziz* memiliki manfaat bagi peserta didik untuk melakukan manajemen waktu dalam mengerjakan soal. Peserta didik juga dapat merasa lebih tenang dalam mengerjakan kuis yang diberikan oleh guru. Penelitian lain yang dilakukan oleh Kusuma (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan media *quizziz* pada kegiatan penutup pembelajaran daring fisika materi usaha dan energi yang sudah berjalan efektif dengan jumlah peserta didik yang masuk kategori sangat baik 56,50% dan peserta didik yang masuk kategori baik 43,50%. Hasil ulangan yang dilakukan oleh peserta didik menghasilkan presentase ketuntasan sebesar 91,20% dan sudah melebihi 75% dari jumlah peserta didik sehingga sudah dinyatakan efektif. Hal senada juga disampaikan oleh Pusparani (2020) yang menjelaskan bahwa dalam pengaplikasian *quizziz* terdapat interaksi ketika peserta didik mengerjakan evaluasi pembelajaran, sehingga peserta didik merasa termotivasi dalam mengerjakan. Peningkatan hasil belajar ditunjukkan dari peningkatan hasil *quizziz*. Pada siklus pertama peserta didik yang tuntas mencapai 37, 5%. Siklus kedua 62,5% dan siklus ketiga 100%. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Panggabean (2020) juga menjelaskan bahwa bahwa hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah geometri transformasi dengan penggunaan media kuis interaktif *quizziz* lebih baik dibandingkan tanpa menggunakan media. Bahri (2021) juga mendukung penelitian mengenai penerapan aplikasi *quizziz* sebagai media evaluasi. Penelitian yang dilakukan oleh Bahri menunjukkan bahwa dengan menggunakan konsep gamifikasi pembelajaran, dapat membantu pengajar membuat konsep yang menarik, serta mendidik, dan menghibur peserta didik dalam proses pembelajaran. Konsep ini tidak membuat pembelajaran berubah menjadi sebuah permainan, tetapi mendorong motivasi dan keterlibatan peserta didik agar bersemangat dalam kegiatan belajar-mengajar.

Penelitian ini berdasarkan pada penelitian yang peneliti lakukan di kelas 8E dengan menggunakan aplikasi *quizziz* sebagai media asesmen formatif. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memotivasi belajar peserta didik. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menghasilkan pembelajaran berbasis teknologi. Oleh karena itu peneliti merumuskan dua rumusan masalah dalam penelitian ini (1) Bagaimana hasil asesmen formatif dengan menggunakan aplikasi *quizziz* pada materi teks eksplanasi? (2) Bagaimana keefektifan tingkat keefektifan pada soal pilihan ganda dan soal isian pada materi teks eksplanasi dengan menggunakan aplikasi *quizziz*?

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian merupakan suatu proses melakukan susunan langkah-langkah logis. Menurut Hadi (Sidiq, 2019: 1) penelitian dapat diartikan sebagai usaha untuk memperoleh, mengembangkan, dan menguji kebenaran suatu pengetahuan. Penelitian dapat dilakukan dengan menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif menurut Sidiq (2019: 2) dapat menunjukkan kehidupan masyarakat, sejarah, tingkah laku, fungsionalisme organisasi, pergerakan sosial, dan hubungan kekerabatan. Penelitian deskriptif pada umumnya dilakukan dengan tujuan utama yaitu menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik objek atau subjek yang diteliti secara tepat (Darmadi, 2011: 45). Dalam artikel ini, penulis akan mendeskripsikan tentang hasil asesmen formatif dengan menggunakan aplikasi *quizziz* pada materi teks eksplanasi di SMPN 2 Semarang dan menjelaskan tingkat keefektifan soal pilihan ganda dan soal isian dengan menggunakan aplikasi *quizziz* pada materi teks eksplanasi.

Penelitian ini memiliki subjek penelitian yaitu peserta didik kelas 8E SMPN 2 Semarang. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan dokumentasi. Peneliti menggunakan teknik observasi dengan tujuan untuk mengetahui kendala yang dihadapi peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Teknik dokumentasi digunakan untuk mendapatkan hasil secara jelas dan lengkap terhadap jawaban dari peserta didik yang mengikuti kuis. Hasil dokumentasi tersebut menjadi dasar dalam mendeskripsikan pemahaman peserta didik pada materi teks eksplanasi.

Teknik analisis data yang peneliti gunakan meliputi tiga tahap, yaitu reduksi data, sajian data, dan menyimpulkan data. Reduksi data adalah suatu bentuk analisis yang mempertajam, memilih, memfokuskan, mengurangi, dan menyusun data dalam suatu cara dimana kesimpulan akhir dapat digambarkan (Sidiq, 2019: 58). Reduksi data menjadi pemilihan hal yang penting dan pokok, sehingga peneliti dapat memperoleh data yang berkaitan dengan pemahaman peserta didik pada materi teks eksplanasi dengan melakukan penilaian formatif yang didapatkan dari kuis interaktif di kelas dengan menggunakan aplikasi *quizziz*. Peneliti juga dapat memperoleh data yang sesuai dengan tingkat keefektifan soal pilihan ganda dan soal uraian dengan menggunakan aplikasi *quizziz*.

Sajian data adalah mengorganisir dan menyajikan data dalam bentuk naratif, tabel, matrik, atau bentuk lainnya. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, hubungan antar kategori, dan lainnya (Sidiq, 2019: 58). Sajian data pada artikel ini disajikan dalam bentuk naratif, karena peneliti akan menjelaskan secara terperinci mengenai hasil asesmen formatif dan tingkat keefektifan

soal pilihan ganda dan soal isian dengan menggunakan aplikasi *quizziz* di kelas 8E SMPN 2 Semarang.

Tahap akhir yang peneliti lakukan adalah menyimpulkan data. Menyimpulkan data adalah mengambil intisari dari sajian data yang telah terorganisir dalam bentuk pernyataan kalimat yang singkat tetapi mengandung pengertian luas (Sidiq, 2019: 58). Pada tahap akhir ini yaitu menyimpulkan data. Peneliti berupaya untuk menyimpulkan hasil temuan dari hasil penerapan aplikasi *quizziz* sebagai media asesmen formatif dan menjelaskan tingkat keefektifan soal pilihan ganda dan isian pada materi teks eksplanasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Belajar merupakan sebuah kegiatan kompleks yang terjadi pada diri manusia. Kegiatan belajar terjadi karena adanya sebuah interaksi antara peserta didik dengan guru, antara mahasiswa dengan dosen, antara individu dengan lingkungan, dan sebagainya. Dalam proses belajar antara peserta didik dengan guru tentu membutuhkan media ajar yang dapat menunjang proses pembelajaran (Tarigan, 2019: 988). Media ajar yang digunakan oleh guru dapat bersifat konvensional maupun berbasis teknologi. Semua media tersebut memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing.

Media yang digunakan pada penelitian ini adalah media berbasis teknologi. Aplikasi *quizziz* merupakan aplikasi yang efektif dalam menunjang evaluasi bagi guru. Sebuah media pembelajaran yang efektif menurut Fitriyeni (2022: 917) adalah media yang dapat menjadi tolak ukur antara rencana yang telah dibuat oleh guru dan hasil yang telah dicapai oleh peserta didik. Jadi secara garis besar *quizziz* bukan hanya menjadi sebuah media untuk mengukur pemahaman peserta didik, akan tetapi juga menjadi media evaluasi bagi guru.

Aplikasi *quizziz* juga dapat menjadi sarana dalam melakukan asesmen formatif, sebab guru dapat mengukur pemahaman peserta didik dengan melakukan kuis pada akhir pembelajaran. Menurut Sukardi (2012: 58) tujuan dari dilakukannya penilaian formatif yaitu agar guru mendapatkan informasi mengenai pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. Selain itu, Sukardi (2012) juga menyebutkan bahwa dengan adanya penilaian formatif dapat mewujudkan rasa senang atau puas dari peserta didik yang mendapatkan nilai terbaik. Oleh karena itu evaluasi pembelajaran dengan menggunakan kuis sangat dilakukan agar menumbuhkan rasa semangat peserta didik dan memudahkan guru dalam mengukur pemahaman peserta didik.

Aplikasi *quizziz* juga dapat memudahkan guru dalam memperoleh hasil statistik yang telah dilakukan dalam bentuk file excel, sehingga guru dapat memperoleh hasil evaluasi pembelajaran tanpa terkendala ruang dan waktu namun dapat memperoleh hasil secara rinci (Sitorus, 2022: 84). Selain itu sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Anggraini (2020) bahwa aplikasi *quizziz* merupakan media evaluasi pembelajaran yang mudah dalam proses pembuatan soal. Guru hanya perlu menyiapkan materi dan bentuk pertanyaan serta alternatif jawabannya.

Motivasi belajar peserta didik dapat dibangun dengan memanfaatkan aplikasi *quizziz* karena dalam pelaksanaan kuis interaktif secara tidak langsung terjadi sebuah kompetisi antar individu. Salah satu cara untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik adalah dengan melakukan sebuah kompetisi yang dikemas dalam bentuk kuis, permainan, atau ulangan harian. Setiawan (2017: 40) menyampaikan bahwa dengan dilakukannya sebuah persaingan maka akan tumbuh rasa ingin unggul dari masing-masing individu. Hal itu tentu akan membuat peserta didik berusaha untuk meningkatkan prestasi mereka agar mendapatkan nilai atau skor yang terbaik.

Penggunaan aplikasi *quizziz* dapat diunduh pada aplikasi *playstore*, *appstore*, atau web.quizziz.com. *Quizziz* memiliki beberapa fitur diantaranya yaitu:

1. *Create*, yaitu fitur yang dapat digunakan untuk membuat kuis baru dan atau pengajaran.
2. *My library*, yaitu draf yang berisi kuis yang telah guru buat. Pada fitur ini guru dapat menyunting soal yang telah dibuat, menyetak soal, dan menyeting pengaturan untuk memulai kuis, menjadikan kuis tersebut sebagai tugas rumah, atau memulai ulang kuis tersebut.
3. *Report*, yaitu fitur yang berisi laporan pemerolehan jawaban dari skor dari jawaban para peserta didik. Guru dapat mencetak hasil jawaban peserta didik secara jelas, lengkap, dan terperinci.

Pada bagian *report* dibagi dalam beberapa fitur diantaranya yaitu:

- a. Bagian pertama berisi tipe *participants*, akuransi, kelas, kode, dan *action*.
- b. Bagian kedua berisi 4 (empat) fitur yaitu:
 - a) *Participants*, berisi nama, *accuracy*, *point*, dan *score*.
 - b) *Question*, meliputi jumlah persentase jawaban pada masing-masing pilihan (pilihan ganda) dan jawaban tiap individu pada soal isian.
 - c) *Overview*, yaitu jawaban benar-salah pada masing-masing individu serta persentase pada masing-masing soal.

Mulyati (2020) menjelaskan bahwa pada aplikasi *quizziz* memiliki berbagai macam karakteristik yang dikemas dalam bentuk permainan seperti meme, avatar, tema, dan musik permainan. *Quizziz* juga memiliki fitur peringkat (*leaderboard*) yang digunakan untuk menunjukkan peringkat selama permainan. Fitur-fitur ini membuat peserta didik tertarik dan termotivasi dalam menyelesaikan soal dengan benar. Sejalan dengan penelitian Damafiah (2021) yang menyampaikan bahwa keunikan aplikasi *quizziz* yaitu dilengkapinya fitur animasi dan musik permainan serta batasan waktu dalam penyelesaian setiap soal serta hasil yang akurat pada masing-masing peserta didik.

Penggunaan media *quizziz* dengan fitur *game* dapat meningkatkan daya ingat peserta didik dalam memahami teks eksplanasi. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan dapat meningkatkan daya ingat peserta didik mengenai apa saja yang membuat mereka bisa mendapatkan nilai terbaik, nilai terendah, kecepatan dan sebagainya. Hal itu akan terus peserta didik ingat ketika permainan tersebut sedang berlangsung, sehingga memunculkan semangat dalam meraih hasil yang terbaik. Guru juga dapat mengevaluasi kelebihan, kekurangan, serta faktor-faktor lain dalam penggunaan media permainan (Tilaar, 2013: 33).

Beberapa faktor yang menjadi hambatan selama pelaksanaan kuis berbasis *game* interaktif dengan menggunakan aplikasi *quizziz* ini diantaranya adalah:

1. Kondisi internet yang kurang stabil saat mengakses aplikasi *quizziz*, akibatnya beberapa peserta didik berupaya untuk tetap mengikuti kuis dengan bergabung dengan temannya.
2. Kondisi gawai yang tidak *support* atau memori penuh. Hal ini mengakibatkan peserta didik juga tidak dapat mengikuti permainan.

Hambatan tersebut bukan menjadi kendala yang berarti selama berlangsungnya kuis, sebab dari jumlah 32 peserta didik, hanya 4 orang yang mengalami kendala tersebut. Masih ada 28 peserta didik yang dapat mengakses aplikasi *quizziz* dan melanjutkan kuis. Berikut ini adalah langkah-langkah untuk mengakses *quizziz*:

1. Masuk ke aplikasi *quizziz* atau melalui *web browser* www.quizziz.com.
2. Masukkan 6 digit kode yang diberikan oleh guru setelah itu klik *join*.
3. Tulis nama lalu klik *start*. Kuis dimulai maka langsung dapat dikerjakan.
4. Masing-masing soal dikerjakan dalam durasi yang telah ditentukan.

Keterangan lanjutan

1. Setiap selesai menjawab pertanyaan dengan benar maka akan muncul point yang didapatkan dalam satu soal(poin dilihat dari seberapa cepat waktunya) dan juga dapat diketahui ranking yang didapat dalam menjawab soal tersebut.
2. Jika jawaban tersebut salah, maka akan muncul jawaban benar atau *correct*.
3. Selesai mengerjakan, pada akhir kuis akan ada tampilan *Review Question* untuk melihat kembali jawaban yang telah dipilih.
4. Dalam pengerjaan kuis, daftar pertanyaan setiap pengguna berbeda, karena kuis tersebut dibuat dalam bentuk *homework* atau pekerjaan rumah.

Teknologi dan media memiliki banyak peran dalam menunjang proses pembelajaran. Menurut Smaldino (2011: 14) jika pengajarannya berpusat pada guru, teknologi dan media digunakan untuk mendukung penyajian pengajaran. Apabila pengajaran berpusat pada peserta didik maka para peserta didik merupakan pengguna utama teknologi dan media.

Pernyataan Smaldino jika dikaitkan dengan penelitian ini menunjukkan bahwa penelitian ini lebih berpusat pada peserta didik, sebab peserta didik merupakan pengguna utama teknologi dan media *quizziz*. Guru sebagai fasilitator memberikan wadah kepada peserta didik untuk mengeksplorasi pengetahuan mereka melalui kuis interaktif yang telah disiapkan oleh guru.

Berdasarkan rumusan masalahnya, penelitian ini membahas tentang (1) Hasil asesmen formatif dengan menggunakan aplikasi *quizziz* pada materi teks eksplanasi. (2) Keefektifan tingkat keefektifan pada soal pilihan ganda dan soal isian pada materi teks eksplanasi dengan menggunakan aplikasi *quizziz*.

Berikut merupakan tabel hasil kuis dengan menggunakan aplikasi *quizziz* pada materi teks eksplanasi.

Tabel 1. Hasil Rekapitulasi Kuis

No	Inisial Responden	Nilai Pilihan Ganda	Nilai Isian	Nilai Keseluruhan
1	R	50	20	70
2	K	50	45	95
3	T	50	50	100
4	J	50	35	85
5	RA	50	40	90
6	V	50	35	85
7	LS	50	35	85
8	AS	50	50	100
9	JP	50	40	90
10	I	50	40	90
11	AAP	50	35	85
12	VS	50	30	80
13	AIS	50	40	90
14	AL	50	45	95
15	AG	50	50	100
16	CD	50	30	80
17	IB	50	35	85
18	VKW	50	40	90
19	TO	50	35	85
20	AMP	50	35	85
21	B	45	45	90
22	SAK	40	50	90
23	N	40	30	70
24	LT	45	40	85
25	FN	45	40	85

Berdasarkan hasil rekapitulasi kuis dengan menggunakan aplikasi *quizziz* diketahui bahwa hasil penilaian formatif peserta didik kelas 8E adalah rata-rata di atas KKM. Pada hasil rekapitulasi tersebut juga diketahui bahwa tingkat keefektifasn soal yang digunakan adalah dengan menggunakan pilihan ganda sebab pada soal pilihan ganda peserta didik lebih cenderung mendapatkan hasil yang terbaik, sedangkan pada soal isian banyak dari peserta didik yang mendapatkan hasil yang kurang memuaskan. Model soal isian pada aplikasi *quizziz* memiliki beberapa kelemahan, diantaranya jika guru menulis kunci jawaban maka secara penulisan huruf kapital dan tanda bacanya harus benar. Tidak ada toleransi jawaban bagi peserta didik. Oleh karena itu pilihan lain bagi guru adalah dengan mengoreksi secara manual.

Kelemahan lain pada aplikasi *quizziz* dengan model soal pilihan ganda guru tidak dapat mengukur pemahaman peserta didik secara mendalam. Peserta didik cenderung

mengungkapkan daya ingatnya dalam menjawab pertanyaan, bukan berdasarkan pemahaman (Mukharomah, 2021: 18). Banyak kesempatan bagi peserta didik untuk menjawab berdasarkan emosi, bukan berdasarkan analisis yang sesuai karena keterbatasan waktu untuk menjawab. Tidak ada poin yang dapat diterima oleh peserta didik jika menjawab dengan jawaban yang kurang tepat pada model soal isian.

Pada penelitian ini diketahui bahwa penggunaan aplikasi *quizziz* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Peserta didik merasa bahwa dengan adanya kuis, mereka menjadi lebih bersemangat, tidak mengantuk, dan berusaha mendapatkan nilai atau skor yang terbaik. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hartati (2021) yang menyebutkan bahwa penggunaan aplikasi *quizziz* dapat memotivasi peserta didik untuk mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dibandingkan dengan menggunakan media LKS atau *Google Form* yang tidak terdapat batas waktu pengerjaan. Sedangkan pada aplikasi *quizziz* memiliki waktu pengerjaan yang telah diatur oleh guru. Penelitian yang dilakukan oleh Hidyati (2021) juga menyebutkan bahwa dengan menggunakan aplikasi *Quizziz* dapat memberikan peluang bagi perkembangan kognitif peserta didik.

4. SIMPULAN

Penerapan aplikasi *quizziz* sebagai media kuis interaktif pada materi teks eksplanasi di SMPN 2 Semarang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *quizziz* bermanfaat bagi guru dan peserta didik. Bagi guru aplikasi *quizziz* dapat menjadi asesmen formatif. Hasil asesmen formatif ini dapat menjadi dasar mengenai pemahaman peserta didik. Aplikasi *quizziz* dapat membuat peserta didik tidak merasa tidak bosan dalam mengerjakan asesmen formatif.

Hasil penilaian formatif peserta didik kelas 8E adalah rata-rata di atas KKM. Pada hasil rekapitulasi tersebut juga diketahui bahwa tingkat keefektifan soal yang digunakan adalah dengan menggunakan pilihan ganda sebab pada soal pilihan ganda peserta didik lebih cenderung mendapatkan hasil yang terbaik, sedangkan pada soal isian banyak dari peserta didik yang mendapatkan hasil yang kurang memuaskan. Model soal isian pada aplikasi *quizziz* memiliki beberapa kelemahan, diantaranya jika guru menulis kunci jawaban maka secara penulisan huruf kapital dan tanda bacanya harus benar. Tidak ada toleransi jawaban bagi peserta didik. Oleh karena itu pilihan lain bagi guru adalah dengan mengoreksi secara manual. Kelemahan lain pada aplikasi *quizziz* dengan model soal

pilihan ganda guru tidak dapat mengukur pemahaman peserta didik secara mendalam. Peserta didik cenderung mengungkapkan daya ingatnya dalam menjawab.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, W., dkk. (2020). Pemanfaata aplikasi Quizziz untuk tematik dalam pembelajaran jarak jauh kelas III di SDN Kebayoran Lama Utara 07 Pagi. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*. Retrieved from <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit>
- Bahari, S., dkk. (2021). Implementasi game Quizziz sebagai media evaluasi pembelajaran menyenangkan di masa pandemi COVID-19. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (JPIPS)*, 13(2). Retrieved from <http://e.journal.upr.ac.id/index.php/JP-IPS>
- Damafiah, W. (2021). Pembelajaran menyenangkan menggunakan aplikasi Quizziz di kelas VI SD Negeri Trengguno. *Prosiding Seminar Nasional*. Retrieved from jurnal.ustjogja.ac.id
- Darmadi, H. (2011). *Metode penelitian pendidikan*. Alfabeta.
- Fajriyah, D. (2021). Pengembangan instrumen penilaian menggunakan aplikasi Quizziz pada pembelajaran biologi materi sistem ekskresi untuk siswa kelas XI MAN Bondowoso tahun pelajaran 2020/2021. (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Jember, Jember).
- Fitriyeni, & Wahyu, K. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi Quizziz untuk penilaian pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(3), 917. Retrieved from primary.ejournal.unri.ac.id
- Hartati, dkk. (2021). Pengaruh penggunaan aplikasi Quizziz terhadap motivasi belajar siswa pada materi ekskresi kelas XI IPA Tanjungpinang. *Jurnal Pembelajaran Biologi: Kajian Biologi dan Pembelajarannya*, 8(2). Retrieved from <http://ejournal.unsri.ac.id/index.php/fpb>
- Hidayati, I., & Aslam. (2021). Efektivitas media pembelajaran aplikasi Quizziz secara daring terhadap perkembangan kognitif siswa. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(2), 251–257. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/index>
- Kusuma, Y. A. (2020). Efektivitas penggunaan aplikasi Quizziz dalam pembelajaran daring (online) fisika pada materi usaha dan energi kelas X MIPA di SMA Masehi Kudus tahun pelajaran 2019/2020. (Skripsi, Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta).
- Mukharomah, N. (2021). Penggunaan aplikasi Quizziz sebagai media penilaian berbasis daring di MI Al-Muqqorobiyah. *Jurnal Waniamney: Journal of Islamic Education*, 2(1), 18. Retrieved from media.eliti.com
- Mulyati, dkk. (2020). Pembelajaran matematika melalui media game Quizziz untuk meningkatkan hasil belajar matematika SMPN 2 Bojonegoro. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3, 66.

- Panggabean, S. (2020). Studi penerapan media kuis interaktif Quizziz terhadap hasil belajar mahasiswa prodi pendidikan matematika. *MES: Journal of Mathematics Education and Science*, 6(1). Retrieved from <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/mesuisu>
- Pusparani, H. (2020). Media Quizziz sebagai aplikasi evaluasi pembelajaran kelas VI di SDN Guntur Kota Cirebon. *Jurnal Pendidikan Dasar: Jurnal Tunas Nusantara*, 2, 269–279. Retrieved from ejournal.unisnu.ac.id
- Salsabila, U. H., dkk. (2020). Pemanfaatan aplikasi Quizziz sebagai media pembelajaran di tengah pandemi pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4, 163–172. Retrieved from online-journal.unja.ac.id
- Sattar, M., dkk. (2021). Penggunaan aplikasi Quizziz sebagai media pembelajaran di tengah pandemi pada siswa Madrasah Aliyah As'adiyah Dapoko Kab. Banteng Sulawesi Selatan. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 3(3), 96. Retrieved from ejournal-jp3.com
- Setiawan, A. (2017). *Belajar dan pembelajaran*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Sidiq, U., dkk. (2019). *Metode penelitian kualitatif di bidang pendidikan*. CV. Nata Karya.
- Sitorus, D., & Santoso, T. (2022). Pemanfaatan Quizziz sebagai media pembelajaran berbasis game pada masa pandemi COVID-19. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 12, 83. Retrieved from ejournal.uksw.edu
- Smaldino. (2011). *Instructional technology & media for learning: Teknologi pembelajaran dan media untuk belajar*. Kencana Prenadamedia Group.
- Sukardi. (2012). *Evaluasi pendidikan: Prinsip & operasionalnya*. PT Bumi Aksara.
- Sutirman. (2013). *Media & model-model pembelajaran inovatif*. Graha Ilmu.
- Tarigan, E. (2019). Pembelajaran melalui media berbasis IT di sekolah dasar. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, 3, 988. Retrieved from digilib.unimed.ac/37317/2/68.-Ester.pdf
- Tilaar, H. (2013). *Media pembelajaran aktif*. Nuansa Cendekia.
- Utomo, A., & Yulianti, U. (2018). Pengembangan media interaktif menyunting karangan bermuatan nilai-nilai karakter berbasis TIK pada mata kuliah umum bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(2), 49. <https://doi.org/10.15294/jpbsi.v6i2.16521>
- Utomo, A., dkk. (2022). Analisis kualitas konten evaluasi pembelajaran bahasa pada e-learning di perguruan tinggi sebagai media pembelajaran hibrida. *Jurnal Sastra Indonesia*, 11(3), 228. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jsi>