

Evaluasi Pembelajaran dengan Menggunakan Media Quises guna Meningkatkan Kreativitas dan Memperluas Jaringan Siswa

Einur Melinda Puspta Sari^{1*}, Ervan Catur Prastiyo², Haviz Rizxy³, Intan Suci Mustikawati⁴

Program Studi Pendidikan Matematika, IKIP PGRI Bojonegoro, Jl. Panglima Polim No.46 Pacul Kec. Bojonegoro Kab. Bojonegoro

*Korespondensi Penulis. E-mail: ainurmaylinda6@gmail.com, Telp: +6281450211697

Abstrak

Dalam perkembangan teknologi era *Super Smart Society 5.0* membawa inovasi teknologi yang memungkinkan penyediaan pendidikan yang lebih luas dan fleksibel. Misalnya platform pembelajaran online, kursus daring dan konten pendidikan digital memungkinkan akses pendidikan yang lebih mudah dan terjangkau bagi individu di seluruh dunia. Untuk menghadapi Era Society 5.0 ini satuan pendidikan pun dibutuhkan adanya perubahan paradigma pendidikan. Diantaranya pendidik meminimalkan peran sebagai learning material provider, pendidik menjadi penginspirasi bagi tumbuhnya kreativitas peserta didik. Pendidik berperan sebagai fasilitator, tutor, penginspirasi dan pembelajar sejati yang memotivasi peserta didik untuk “Merdeka Belajar”. Dalam analisis mengenai era super smart 5.0 pemanfaatan aplikasi quises dalam pembelajaran tematik dengan pembelajaran jarak jauh untuk kelas 5. Evaluasi pembelajaran ini dipergunakan oleh pendidik agar peserta didik mampu melatih kognitif dan konsentrasi dalam menjawab soal serta bahan evaluasi pembelajaran. Selain peserta didik, pendidik juga dapat meningkatkan kreativitas dan memanfaatkan teknologi di era digital ini dengan sangat baik dan maksimal.

Kata kunci: Evaluasi, Quises, Kreativitas, Jaringan

Abstract

In the technological development of the Super Smart Society 5.0 Era. bringing technological innovations that enable the provision of broader and more flexible education. For example, online learning platforms, online courses and digital educational content enable easier and more affordable access to education for individuals around the world. To face the Era of Society 5.0, educational units also need a change in the educational paradigm. Among them, educators minimize their role as learning material providers, educators become inspirations for the growth of students' creativity. Educators act as facilitators, tutors, inspirers and true learners who motivate students to be "Free to Learn". In the analysis regarding the super smart 5.0 era, the use of the quizzes application in thematic learning with distance learning for class 5. This learning evaluation is used by educators so that students are able to train their cognition and concentration in answering questions and learning evaluation materials. Apart from students, educators can also increase creativity and utilize technology in this digital era very well and optimally.

Keyword: Evaluation, Quises, Creativity, Network

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada masa ini menuntut kualitas pendidikan yang lebih baik, agar menghasilkan produk pendidikan yang siap menghadapi era globalisasi. Setiap individu yang terlibat dalam pendidikan dituntut untuk berperan secara maksimal guna meningkatkan mutu pendidikan. Salah satu inti pendidikan yang bermutu terletak pada proses pembelajaran dalam kelas. Model pembelajaran merupakan salah satu cara yang digunakan pendidik untuk mencapai keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran. Untuk menyukiskan pembelajaran dikelas pendidik dapat memanfaatkan teknologi digital secara maksimal. Tentu model tersebut sesuai dengan perkembangan zaman di era revolusi industri 5.0. yang membawa inovasi teknologi yang memungkinkan penyediaan pendidikan yang lebih luas dan fleksibel.

Salah satu media pembelajaran berbasis IT yaitu Quizizz yang merupakan web tool untuk membuat permainan kuis interaktif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Menurut Samet (2018:299) bahwa Quizizz merupakan alternatif pilihan terbaik yang digunakan sebagai media pembelajaran yang tersedia dalam aplikasi mobile seperti android dan app store serta dapat digunakan sebagai situs web melalui browser di komputer. Maka pendidik dapat memanfaatkan aplikasi quizizz dalam meningkatkan ketaivitas peserta didik dan memanfaatkan teknologi di era revolusi industri 5.0. Oleh karena itu, guru dapat membekali peserta didik dengan pendidikan dan keterampilan yang tidak hanya meliputi keterampilan bertahan hidup tetapi juga keterampilan berfikir kritis, konstruktif, inovatif, dan berkarakter. Pada saat pembelajaran menggunakan media quizizz, optimalisasi dalam komunikasi jarak jauh tidak terlepas dengan menggunakan handphone, tablet, atau laptop serta koneksi internet yang dapat dimanfaatkan sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran. Hal ini menjadi tantangan bagi pendidik agar tetap menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan aktif agar mencapai tujuan pembelajaran.

METODE

Metode yang peneliti gunakan adalah metode deskriptif kuantitatif. Metode yang dilakukan adalah mengumpulkan data serta menggunakan quizizz baik secara langsung kemudian melihat perbedaan yang terdapat sejak awal permainan hingga permainan berikutnya. Peneliti melakukan penilaian berdasarkan nilai yang diberikan oleh aplikasi quizizz, nilai-nilai tersebut akan dipantau perkembangannya mulai dari permainan atau kuis pertama yang dilakukan oleh para responden dan nilai keduanya. Perubahan nilai yang terjadi akan dijadikan dasar akan efektivitas dari aplikasi ini apakah aplikasi ini mampu membantu pembelajaran peserta didik atau tidak. Pengumpulan data dilakukan dengan cara mempraktekan aplikasi quizizz secara langsung. Responden terdiri dari para peserta didik kelas V di SDN Banyuurip I. Percobaan dilakukan ketika pembelajaran tatap muka dan dilakukan secara serentak di dalam kelas. Percobaan dilakukan sebanyak dua kali untuk melihat perubahan nilai yang dialami oleh responden pada percobaan pertama dan kedua. Setelah itu para peserta didik akan diberikan kuisioner untuk memberikan tanggapannya atas penggunaan aplikasi quizizz.

HASIL DAN PEMBAHASAN (70%)

a. Peran Aplikasi Quizizz

Media pembelajaran ialah menjadi hal penting dalam belajar. Ada pula faktor keberhasilan dalam pembelajaran yaitu memiliki peran media pembelajaran sebagai tempat menyampaikan pesan pembelajaran yang didapat dari sumber belajar atau dari sumber informasi kepada yang menerima. Sesuatu hal ini tidak bisa lepas dari peran pendidik. Media pembelajaran merupakan sebuah instrumen dengan tujuan membantu proses pembelajaran yang erat kaitannya dengan indera pendengaran dan penglihatan. Manfaat media adalah memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga mampu memperlancar dan meningkatkan proses serta hasil belajar, meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar yang akan berdampak pada hasil belajar peserta didik.

Aplikasi quizizz merupakan salah satu media pembelajaran berbasis online oleh kalangan guru maupun pengajar lainnya, selain mudah digunakan aplikasi quizizz juga dinilai sangat menarik karena tampilannya yang berwarna dan musik yang membuat semangat para siswa siswi maka quizizz dipercaya dapat membantu kegiatan pembelajaran daring maupun tatap muka. Namun aplikasi quizizz ini terlihat sulit jika digunakan oleh guru-guru atau pengajar yang sudah dibilang lanjut usia, maka dari itu guru-guru atau pengajar yang terbelang milenial memang harus dapat menggunakan aplikasi quizizz ini karena sudah sangat terbukti membantu untuk mengevaluasi siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Seperti yang peneliti sudah praktikan dalam kegiatan belajar dan mengajar pada sekolah di SDN Banyuurip I kelas V.

b. Pemanfaatan aplikasi Quizizz

Quizizz merupakan web yang digunakan sebagai pemberian kuis interaktif dan dapat digunakan dalam pembelajaran kelas, quizizz interaktif yang dibuat memiliki 5 sampai lebih pilihan jawaban, selain untuk memberikan kuis atau soal. Aplikasi quizizz ini sangat bermanfaat bagi pendidik maupun peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, dengan memberikan kuis kepada setiap siswa-siswi untuk mengevaluasi hasil pembelajaran yang diberikan oleh para pengajar. Aplikasi quizizz ini sangat mudah digunakan dan menarik, karena setiap siswa-siswi menjawab pertanyaan akan terlihat apakah jawaban dari siswa-siswi benar atau salah, dan akan terlihat peringkat masing- masing dari siswa-siswi, hingga dapat membuat siswa-siswi semangat dan ingin menjadi peringkat paling pertama. Hasil evaluasi juga mudah diunduh ke dalam Microsoft Excel tidak perlu di salin manual dan juga dapat di kirimkan ke dalam email masing- masing para siswa-siswi untuk mempermudah mereka melihat nilai. Permainan Quizizz dapat membantu mendorong motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Dewi, C. K. (2018:43), yang menyatakan, bahwa pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal.

c. Peningkatan kreativitas dan daya Tarik peserta didik

Siswa-siswi di kelas V sebelumnya belum ada yang pernah menggunakan aplikasi quizizz, apalagi mengingat banyak orang tuanya yang tidak faham mengenai handphone android. Namun evaluasi menggunakan aplikasi quizizz ini harus dijalankan mengingat perkembangan teknologi. awalnya memang mereka kesulitan dan terlihat bingung saat ingin login dan memulai permainan quiziz, tetapi pengajar memberikan arahan dan membuat mereka paham. terbukti pada saat mengerjakan peserta didik sangat antusias karena melihat kreativitas peserta didik untuk mencoba ketika nilai belum mencukupi dan menduduki peringkat teratas. karena mereka merasa aplikasi quizizz ini sangat menarik. Ada beberapa anak yang memang sudah mencapai akurasi yang diharapkan.

Table I
Penggunaan Quizzez Pertama

| No | Nama Siswa | Skor Nilai |
|----|--------------------------|------------|
| 1 | Ainur Mayzhilla Maharani | 70 |
| 2 | Angelita Keyza Bening | 75 |
| 3 | Ayyada Cinde Agnesia | 65 |
| 4 | Danish Yufa | 55 |
| 5 | Fahrizal Atma | 55 |
| 6 | Faiza Laila | 75 |
| 7 | Meysha Indah | 80 |
| 8 | Mohammad Reza | 55 |
| 9 | Nur Aisyah | 60 |

| | | |
|----|-------------------------|----|
| 10 | Nurmala Fatimah Azzahra | 70 |
|----|-------------------------|----|

Akurasi Keseluruhan 66 Persen

Tabel 2
Penggunaan Quizzez Kedua

| No | Nama Siswa | Skor Nilai |
|----|--------------------------|------------|
| 1 | Ainur Mayzhilla Maharani | 80 |
| 2 | Angelita Keyza Bening | 85 |
| 3 | Ayyada Cinde Agnesia | 70 |
| 4 | Danish Yufa | 70 |
| 5 | Fahrizal Atma | 75 |
| 6 | Faiza Laila | 80 |
| 7 | Meysya Indah | 90 |
| 8 | Mohammad Reza | 75 |
| 9 | Nur Aisyah | 75 |
| 10 | Nurmala Fatimah Azzahra | 80 |

Akurasi Keseluruhan 78 Persen

d. Menganalisis respond dan minat siswa-siswi dalam pembelajaran menggunakan aplikasi quizizz

Sesi wawancara kami laksanakan setelah menyelesaikan soal-soal di Quizizz. Peserta didik sangat senang dan ingin mencoba lagi. Mereka mengatakan bahwa aplikasi quizizz sangat membantu dalam kegiatan pembelajaran. Mereka juga mengatakan bahwa aplikasi Quizizz sangat menarik peserta didik untuk terus mencoba karena ada system peringkat, selian itu peserta didik juga dapat menambah kreativitas dalam kegiatan belajar. Banyak sekali nilai positif yang diambil dari pembelajaran di aplikasi quizizz mereka dapat bermain seperti game namun dalam konteks pembelajaran. Selain nilai positif, ada juga nilai negative dari aplikasi quizizz peserta didik mengeluhkan karena tidak adanya revisi jawaban dan teragantung jaringan internet.

SIMPULAN

Peneliti melakukan penilaian berdasarkan nilai yang diberikan oleh aplikasi quizizz, nilai-nilai tersebut akan dipantau perkembangannya mulai dari permainan atau kuis pertama yang dilakukan oleh para responden dan nilai keduanya. Manfaat media adalah memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga mampu memperlancar dan meningkatkan proses serta hasil belajar,

meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar yang akan berdampak pada hasil belajar peserta didik.

Aplikasi quizizz merupakan salah satu media pembelajaran berbasis online oleh kalangan guru maupun pengajar lainnya, selain mudah digunakan aplikasi quizizz juga dinilai sangat menarik karena tampilannya yang berwarna dan musik yang membuat semangat para siswa siswi maka quizizz dipercaya dapat membantu kegiatan pembelajaran daring maupun tatap muka. Namun aplikasi quizizz ini terlihat sulit jika digunakan oleh guru-guru atau pengajar yang sudah dibilang lanjut usia, maka dari itu guru-guru atau pengajar yang terbelang milenial memang harus dapat menggunakan aplikasi quizizz ini karena sudah sangat terbukti membantu untuk mengevaluasi siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

Seperti yang peneliti sudah praktikan dalam kegiatan belajar dan mengajar pada sekolah di SDN Banyuurip 1 kelas V. Quizizz merupakan web yang digunakan sebagai pemberian kuis interaktif dan dapat digunakan dalam pembelajaran kelas, quizizz interaktif yang dibuat memiliki 5 sampai lebih pilihan jawaban, selain untuk memberikan kuis atau soal. Aplikasi quizizz ini sangat mudah digunakan dan menarik, karena setiap siswa-siswi menjawab pertanyaan akan terlihat apakah jawaban dari siswa-siswi benar atau salah, dan akan terlihat peringkat masing-masing dari siswa-siswi, hingga dapat membuat siswa-siswi semangat dan ingin menjadi peringkat paling pertama.

DAFTAR PUSTAKA

- Alhaddar. (2021). *Jurnal Ilmu Pendidikan* . Retrieved from Analisis Media Pembelajaran: <https://edukatif.org>
- Hidayah, Nurul. (2021). Pemanfaatan Media Quizizz Sebagai Media Pembelajaran. *https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SAMASTA/index*, 12.
- N., H. (2023, Maret 31). Implementasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran. *journal.universitaspahlawan.ac.id*, 7.
- Tazkiyah, D. (2021). *jurnal-apsmi.org*. Retrieved from Penerapan Aplikasi Quizizz: <https://jurnal-apsmi.org>
- Viani, I. (2021, Januari 4). *Hubungan Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Dengan Minat Belajar*. Retrieved from institutional Repository UIN Syarif Hidayatullah: <https://repository.uinjkt.ac.id>
- Salsabila. (2020, Desember 2). *online-journal.unja.ac.id*. Retrieved from Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media pembelajaran: <https://online-journal.unja.ac.id/JIITUJ/article/download/11605/10463>