

Evaluasi Daring Menggunakan Quizizz Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Dalam Pembelajaran Matematika

Purwati

SD Negeri 3 Margorejo
purwathidayat0511@gmail.com

Article History

received 14/11/2020

revised 21/11/2020

accepted 26/11/2020

Abstract

The study aims to describe the increase of student's discipline in mathematics online learning using quizizz platform. It is classroom action research with 21 students of grade 4 SD Negeri 3 Margorejo as the subject. This research was conducted in 2 cycles. Each cycle consists of 4 stages namely planning, implementing, observing, and reflecting. The implementation stage was conducted in the online learning during pandemic covid-19 in Learning from Home (LFH) program. The instrument used in this research is the evaluation sheet which is presented using quizizz platform. The result shows that there is an increase in student's discipline from low to medium discipline category. Categorically the increase doesn't seem significant, but quantitatively there is a significant increase as 30,75%. In other words, the student's discipline average in submitting assignments have increased after using the quizizz platform. It can be concluded that the quizizz platform improve student's discipline in evaluating mathematics online learning.

Keywords: Discipline, pandemic, quizizz, online learning

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan kedisiplinan siswa dalam pembelajaran matematika daring menggunakan platform quizizz. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan subjek kelas 4 SD Negeri 3 Margorejo sebanyak 21 siswa. Setiap siklus terdiri atas 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Tahap implementasi dilaksanakan dalam bentuk pembelajaran daring selama masa pandemi dalam program belajar dari rumah. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar evaluasi yang disajikan menggunakan platform quizizz. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kedisiplinan siswa dari kategori rendah menjadi kategori cukup disiplin. Secara kategori peningkatan tidak tampak signifikan, tetapi secara kuantitatif terjadi peningkatan sebesar 30,75%. Dengan kata lain, rata-rata kedisiplinan siswa dalam mengumpulkan tugas mengalami peningkatan setelah menggunakan platform quizizz. Dengan demikian penelitian dapat disimpulkan bahwa platform quizizz dapat meningkatkan kedisiplinan siswa dalam evaluasi pembelajaran daring pada mata pelajaran matematika.

Kata kunci: Kedisiplinan, pandemi, quizizz, pembelajaran daring



PENDAHULUAN

Wabah *corona virus disease (covid-19)* telah melanda lebih dari 215 negara di dunia, termasuk Indonesia. Virus dapat ini menyebabkan penyakit gangguan pernafasan bergejala ringan hingga berat. Gejala umum akibat serangan virus ini antara lain gejala gangguan pernafasan seperti demam, batuk, dan sesak napas. Akibat jika terjangkit *corona virus disease (covid-19)* yakni pneumonia, sindrom pernafasan akut, gagal ginjal, hingga akibat terburuk adalah kematian. Untuk melawan wabah *covid-19* ini pemerintah telah berupaya menetapkan kebijakan-kebijakan seperti melarang berkerumun di tempat umum, pembatasan sosial (*social distancing*), menjaga jarak (*physical distancing*), mewajibkan pemakaian masker, dan anjuran untuk selalu mencuci tangan atau dikenal dengan gerakan 3M.

Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) juga telah melarang sekolah untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar (KBM) secara tatap muka di kelas dan mengalihkannya menjadi KBM secara daring (Surat Edaran Mendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan Penyebaran *Covid-19* pada Satuan Pendidikan dan Surat Edaran Nomor 36962/MPK/HK/2020 tentang Pembelajaran Secara Daring dan Bekerja dari Rumah). Dengan dikeluarkannya surat edaran tersebut oleh pemerintah pusat, maka Dinas Pendidikan Propinsi juga mengeluarkan surat edaran yang sama ke masing-masing Dinas Pendidikan Kota/Kabupaten termasuk Kabupaten Kudus. Dengan demikian, surat edaran ini diterapkan oleh semua sekolah di Kabupaten Kudus termasuk SD Negeri 3 Margorejo. SD Negeri 3 Margorejo merupakan salah satu sekolah di Kabupaten Kudus dan memiliki puluhan siswa. Dengan diberlakukannya surat edaran tersebut, maka seluruh siswa baik kelas I hingga kelas VI harus melakukan kegiatan pembelajaran secara daring.

Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang mampu mempertemukan guru dan siswa untuk melaksanakan interaksi pembelajaran dengan bantuan internet (Kuntarto, 2007). Selain bantuan jaringan internet, pembelajaran daring juga memerlukan konektivitas, aksebilitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan interaksi agar pembelajaran daring dapat terlaksana dengan baik. Pada pelaksanaannya, pembelajaran daring memerlukan dukungan perangkat-perangkat seperti *smartphone* atau telepon android, laptop, komputer, tablet, dan *iphone* yang dapat digunakan untuk mengakses informasi kapan saja dan di mana saja (Gikas & Grant, 2013). Pembelajaran daring mewajibkan seluruh guru pada semua mata pelajaran yang diajarkan untuk melaksanakan pembelajaran secara daring, termasuk pada mata pelajaran matematika.

Pada pelaksanaan pembelajaran daring menggunakan media atau platform pembelajaran daring. Platform yang mendukung pelaksanaan pembelajaran daring diantaranya *quizizz*, *google classroom*, *schoolology*, *edmodo*, *zoom*, dan *google meet*. Pembelajaran daring menghubungkan antara siswa dengan guru yang secara fisik terpisah bahkan berjauhan, tetapi dapat saling berkomunikasi dan berinteraksi baik secara sinkron maupun asinkron. Melalui platform ini inilah kegiatan pembelajaran daring dilakukan untuk mengganti pembelajaran secara tatap muka di kelas. Hal ini menjadi tantangan bagi guru untuk tetap melaksanakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Meskipun pembelajaran dilaksanakan secara daring, tetapi guru tetap harus menumbuhkan kedisiplinan siswa pada proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang menarik dan interaktif yang dapat dimanfaatkan adalah *quizizz*.

Quizizz adalah website berbasis *game* yang membawa aktivitas multi permainan dan membuat lahan interaktif yang menyenangkan (Purba, 2019). Pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal siswa (Dewi, 2018). *Quizizz* ini merupakan salah satu media pembelajaran

online berbasis game yang dapat diakses baik melalui *smartphone* atau telepon android maupun laptop. Pemanfaatan *game* edukasi *quizizz* ini dapat digunakan pada proses evaluasi pembelajaran dengan membuat soal-soal yang disajikan dalam bentuk permainan kuis interaktif sehingga soal-soal yang ditampilkan lebih menarik dan menyenangkan dan kemudahan lainnya adalah dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Fitur menarik lainnya yang dimiliki *quizizz* ini adalah papan skor sehingga siswa ketika menjawab soal akan melihat peringkat yang diraihinya sehingga siswa akan merasa terdorong untuk mengerjakan soal evaluasi sebaik mungkin.

Penelitian ini didasari hasil observasi peneliti di IV SD Negeri 3 Margorejo bahwa permasalahan dalam proses pembelajaran secara daring adalah kurang disiplinnya siswa dalam mengumpulkan tugas evaluasi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Selain hasil observasi, juga diperkuat dengan data rata-rata siswa yang mengumpulkan tugas evaluasi. Beberapa faktor yang memengaruhi hal tersebut diantaranya adalah kurang menariknya media pengumpulan tugas evaluasi oleh guru. Selain itu, tugas diberikan berdasarkan latihan yang terdapat di modul yang disediakan oleh pihak sekolah dan dikumpulkan melalui pesan pribadi di *Whatsapp*. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti berkeinginan untuk mendeskripsikan peningkatan kedisiplinan siswa kelas IV SD Negeri 3 Margorejo dalam pembelajaran matematika menggunakan evaluasi daring *quizizz*.

Kedisiplinan yang dimaksud peneliti adalah disiplin mengumpulkan tugas evaluasi yang diberikan oleh guru. Kedisiplinan berasal dari kata dasar “disiplin”. Disiplin adalah suatu kondisi yang tercipta dan terbentuk dari serangkaian perilaku yang menunjukkan nilai-nilai ketaatan, kepatuhan, kesetiaan, atau keterkaitan terhadap sesuatu peraturan atau tata tertib (Bahri, 2012). Disiplin dapat tumbuh dengan pemberian tanggung jawab dan penanaman kebiasaan yang dimulai sejak dini melalui lingkungan keluarga dan sekolah. Salah satu kegiatan di sekolah untuk meningkatkan kedisiplinan siswa dalam proses belajar adalah pemberian tugas evaluasi. Siswa diharuskan untuk disiplin belajar supaya tugas-tugas yang diberikan mencapai ketuntasan sehingga akan memperoleh hasil belajar yang optimal. Hal ini selaras dengan yang dikemukakan oleh Soegeng Prjodarminto (Bahri, 2012) bahwa “dengan disiplin yang muncul karena kesadaran diri, siswa berhasil dalam belajarnya”. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kedisiplinan adalah suatu sikap, tingkah laku, dan perbuatan siswa berdasarkan kesadaran diri secara pribadi yang menunjukkan nilai-nilai ketaatan dan kepatuhan atas sesuatu yang telah ditetapkan sebelumnya.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kedisiplinan siswa dalam pembelajaran matematika secara daring menggunakan platform *quizizz*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 3 Margorejo yang melibatkan 21 siswa. Penelitian dilakukan sejak bulan April hingga akhir bulan Juni 2020 pada materi satuan baku panjang. Instrumen pengumpulan data adalah lembar tugas evaluasi yang disajikan melalui platform *quizizz*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah teknik observasi. Teknik observasi ini dilakukan untuk mengetahui kedisiplinan siswa dalam mengumpulkan tugas evaluasi yang diberikan oleh guru. Observasi yaitu melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat (Riduwan, 2009). Selain teknik observasi, peneliti juga menggunakan teknik tes tulis. Teknik tes tulis ini disajikan dalam bentuk soal yang disajikan melalui media *quizizz* untuk mengetahui presentase siswa yang mengumpulkan tugas evaluasi yang diberikan. Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan menggunakan kriteria pencapaian yaitu terjadinya peningkatan kategori kedisiplinan siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan model penelitian dari Kurt Lewin yang menyatakan bahwa penelitian tindakan terdiri dari empat langkah pokok yaitu (1) *planning* (perencanaan), (2) *action* (tindakan), (3) *observation* (pengamatan), (4) *reflection* (refleksi). Maka berdasarkan model tersebut penelitian tindakan ini menganut model penelitian tindakan Kurt Lewin. Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II dan masing-masing siklus terdapat satu kali pertemuan. Pada siklus I adalah (1) tahap perencanaan yaitu peneliti menyiapkan lembar observasi dan menyusun soal sebagai tugas evaluasi untuk siswa yang akan bagikan melalui media *quizizz*, (2) tahap pelaksanaan yaitu membagikan file tugas yang berisi link yaitu joinmyquizizz.com dan kode kuis setelah pembelajaran daring berlangsung, (3) tahap observasi yaitu mengunduh hasil pengerjaan siswa untuk dianalisis terkait siswa yang telah mengumpulkan tugas evaluasi yang diberikan secara tepat waktu, (4) refleksi. Tahap-tahap ini juga dilakukan pada siklus II.

Tingkat kedisiplinan siswa dalam mengumpulkan tugas evaluasi yang diberikan oleh guru menunjukkan tingkat kedisiplinan siswa. Semakin aktif siswa mengumpulkan tugas evaluasi yang diberikan oleh guru, maka semakin tinggi tingkat kedisiplinan siswa. Menurut Semiawan (1999) keaktifan belajar dapat ditunjukkan oleh siswa dalam kegiatan belajar. Sehingga keaktifan belajar yang ditunjukkan siswa akan meningkatkan kedisiplinan siswa. Untuk itu digunakan Tabel 2 dalam menentukan tingkat kedisiplinan siswa.

Tabel 1. Kategori Tingkat Keaktifan Belajar Siswa

Rentang Skor	Kategori
85%-100%	Sangat Tinggi
69%-84%	Tinggi
53%-68%	Cukup
37%-52%	Rendah
20%-36%	Sangat Rendah

Berdasarkan data hasil penelitian yang diperoleh maka tingkat kedisiplinan siswa selama pembelajaran matematika secara daring disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Observasi Siklus I dan Siklus II

Siklus	Rata-Rata	Kategori
I	62,5%	Cukup
II	68,75%	Cukup

Berdasarkan kategori pada Tabel 2 hasil observasi pada siklus I termasuk kategori cukup, demikian halnya dengan hasil pada siklus 2. Dalam siklus II, dilaksanakan tahapan yang sama dengan siklus I, tetapi ada perbaikan pelaksanaan berdasarkan hasil refleksi siklus I.

Berdasarkan data pra penelitian menunjukkan tingkat kedisiplinan siswa sebesar 38% atau berada pada kategori rendah, maka tampak adanya peningkatan kedisiplinan setelah pelaksanaan penelitian siklus I yaitu sebesar 62,5% dan pada siklus II sebesar 68,75%. Rata-rata data pra penelitian dan setelah dilaksanakan penelitian mengalami peningkatan yang signifikan. Namun, hasil siklus I ke siklus II mengalami penurunan hasil tetapi masih pada kategori yang sama yaitu kategori cukup.

Dengan demikian, berdasarkan penjelasan hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa platform *quizizz* dapat meningkatkan kedisiplinan siswa pada proses evaluasi ketika pembelajaran daring berlangsung oleh guru untuk mencegah penyebaran *COVID-*

19. Pemanfaatan platform *quizizz* ini efektif untuk proses evaluasi pembelajaran karena pada pelaksanaannya platform *quizizz* adalah platform pembelajaran berbasis *game* atau permainan dan membuat tugas evaluasi yang diberikan lebih menyenangkan dan lebih interaktif dalam proses mengerjakan. Hal ini selaras dengan pendapat Dewi (2018) bahwa pembelajaran berbasis permainan seperti *quizizz* mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal. Selain itu, penerapan pembelajaran berbasis permainan seperti *quizizz* juga memungkinkan siswa untuk saling bersaing sehingga mendorong siswa lebih aktif dalam mengerjakan evaluasi yang diberikan oleh guru dengan harapan setiap siswa mampu memperoleh hasil evaluasi yang optimal.

Meskipun demikian, pada pelaksanaan di lapangan belum 100% siswa kelas IV yang disiplin mengumpulkan tugas evaluasi yang diberikan oleh guru. Hal tersebut karena pembelajaran daring tidak selalu berjalan lancar tanpa hambatan, tetapi ada beberapa kendala yang memerlukan penyelesaian oleh pihak sekolah, siswa, orang tua, dan dinas terkait. Selain itu, kebijakan dari pemerintah terkait pelaksanaan pembelajaran daring juga penting untuk ditinjau ulang agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan proses transfer ilmu pengetahuan dapat berlangsung secara optimal. Menurut Syafie yang dikutip Arifin Tahir (2011:38) mengemukakan bahwa kebijakan publik adalah semacam jawaban terhadap suatu masalah karena akan menjadi upaya memecahkan, mengurangi, dan mencegah suatu keburukan serta sebaliknya menjadi penganjuran inovasi dan pemuka terjadinya kebaikan dengan cara terbaik dan terarah. Oleh karena itu, diperlukan sinergi yang kuat antara sekolah, orang tua, siswa, dan dinas terkait untuk keberlanjutan pembelajaran daring agar siswa tetap aktif dan disiplin mengikuti pembelajaran sehingga pembelajaran berjalan secara optimal.

SIMPULAN

Simpulan yang diperoleh dari penelitian yang dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 3 Margorejo adalah terjadi peningkatan kedisiplinan siswa dalam pengumpulan tugas evaluasi pada pembelajaran matematika daring melalui platform *quizizz*. Sebelum pelaksanaan evaluasi pembelajaran daring menggunakan platform *quizizz* rata-rata kedisiplinan siswa sebesar 38%. Rata-rata tingkat kedisiplinan siswa pada siklus I sebesar 62,5% dan berada pada kategori cukup disiplin. Sedangkan pada siklus II terjadi penurunan tingkat kedisiplinan yaitu sebesar 68,75% tetapi berada pada kategori yang sama. Jadi, berdasarkan data hasil penelitian menunjukkan bahwa platform *quizizz* dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran daring dapat meningkatkan kedisiplinan siswa dalam mengumpulkan tugas evaluasi yang diberikan oleh guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Asfar, A. M. I. T., & Asfar, A. M. I. A. (2020). Case-based games learning strategies to improve conceptual understanding in mathematics. *Journal of Physics: Conference Series*, 1663(1), 0–10. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1663/1/012060>
- Daring, P., & Edukasi, G. (2020). *Kesongo* 01. 6(1), 73–82.
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.89>
- Hadianti, L. S. (2008). Pengaruh Pelaksanaan Tata Tertib Sekolah Terhadap Kedisiplinan Belajar Siswa (Penelitian Deskriptif Analisis di SDN Sukakarya II Kecamatan samarang Kabupaten Garut). *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 02(1), 1–8.
- Harling, V. N. Van. (2020). Analisis Hubungan Kedisiplinan Belajar Dari Rumah (Bdr) Dengan Prestasi Belajar Kimia Siswa Selama Masa Pandemi. 3(2).

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2020). Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 35952/MPK.A/HK/2020. Mendikbud RI, 1–2. <https://www.kemdikbud.go.id>
- Kemendikbud. (2020). Surat Edaran Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Tentang Pencegahan Corona Virus Disease (Covid-19) Pada Satuan Pendidikan. Surat Edaran Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020, 3(1), 2.
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 145. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i3.2645>
- Pujilestari, Y. (2020). Dampak Positif Pembelajaran Online Dalam Sistem Pendidikan Indonesia Pasca Pandemi Covid-19. *Adalah*, 4(1), 49–56. <http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/adalah/article/view/15394/7199>
- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *BIODIK*. <https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>
- Windhiyana, E. (2020). Dampak Covid-19 Terhadap Kegiatan Pembelajaran Online Di Perguruan Tinggi Kristen Di Indonesia. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 34(1), 1–8. <https://doi.org/10.21009/pip.341.1>