

Evaluasi Penggunaan *Quizizz* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik

Yohanes Pembaptis Dwi Saputro^{1*}, Muji Lestari²

¹SMA Pangudi Luhur Don Bosko, Semarang, Jawa Tengah

²SMK Negeri 1 Banyudono, Boyolali, Jawa Tengah

Article Info

Corresponding Author:

Yohanes Pembaptis Dwi Saputro, S.Kom,
Departement of Informatics Education,
Sebelas Maret University,
Jl Ahmad Yani, no 200,
Pabelan, Kartasura,
Surakarta, Jawa Tengah,
57169, Indonesia.
Email:
yohanesputra86@gmail.com

ABSTRACT

Success in learning is evidenced by student achievement that appears both during learning and after learning. Students who excel certainly have the motivation to be the best in their class, this factor underlies researchers to conduct research related to aspects of competition in encouraging students to excel more in competition within the class. The method used by researchers uses Project Based Learning with the help of the *Quizizz* application. The facilities provided by the *Quizizz* application are believed to be able to encourage students to compete and excel. With the *Quizizz* application students can see firsthand the results of their work in answering questions and there are also other facilities such as the power to add points if they answer correctly, so that points will be counted 2 times as much as usual. Gibbs Reflective Learning Cycle used in evaluating the learning process Unlike previous studies, this study applies 360-degree assessment techniques derived from teachers and learners to evaluate the performance of the use of technology in the learning process.

Keywords: *Gibbs Reflective Learning Cycle*, Motivasi, PJBL, *Quizizz*,

1. LATAR BELAKANG

Prestasi belajar adalah hasil belajar yang dicapai setelah menelaah proses belajar mengajar [1]. Kinerja peserta didik juga dipengaruhi oleh cara guru menyampaikan materi yang dianggap sulit. Motivasi juga merupakan faktor penting dalam meningkatkan prestasi peserta didik sehingga semakin meningkat. Motivasi belajar peserta didik dipengaruhi oleh faktor internal yang terdiri dari gangguan fisik dan psikis anak yang mengalami gangguan, disamping faktor eksternal yang meliputi sosial, keluarga, lingkungan, pembelajaran, guru, sumber belajar dan kesempatan belajar.

Guru kreatif dapat mengembangkan keterampilannya, ide-ide baru dan metode pengajaran baru sehingga metode atau model pembelajaran yang digunakan dapat mendorong keberhasilan peserta didik. Gaya belajar yang berbeda memainkan peran penting dalam memotivasi peserta didik. Dalam kegiatan pembelajaran, guru harus memainkan beberapa peran untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang efektif [2].

Pembelajaran seringkali terlihat hanya terdiri dari berbagi materi diikuti dengan review, tidak menyisakan ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan prestasinya. Interaksi antar peserta didik juga dapat meningkatkan motivasi belajar. Penggunaan fasilitas

dalam belajar juga mendorong peningkatan kinerja peserta didik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi penggunaan media pembelajaran *Quizizz* untuk menciptakan suasana kompetitif di dalam kelas dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

2. KAJIAN PUSTAKA

2.1. Penerapan *Quizizz* untuk meningkatkan motivasi belajar

Menurut Pusparani [3] belajar dengan pemanfaatan teknologi dengan aplikasi *Quizizz* ini disamping menyenangkan, menantang, dan interaktif, juga akan berkontribusi pada peningkatan kompetensi peserta didik dan kreatifitas pendidik. Kelebihan menggunakan aplikasi *Quizizz* adalah hasil belajar dapat dilihat secara langsung. Penggunaan aplikasi *Quizizz* juga dapat mengevaluasi peserta didik secara mandiri [4]. Selain hasil belajar dapat langsung diketahui oleh peserta didik, dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* juga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, tidak monoton untuk diikuti peserta didik, dan memanfaatkan teknologi [5].

2.2 Penggunaan *Quizizz* dalam penyampaian soal.

Kuis interaktif yang dibentuk memiliki hingga 4 atau lebih pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar dan bisa ditambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan. Juga dalam *Quizizz* terdapat lagu sesuai dengan tema yang dipilih sehingga membuat peserta didik menjadi tertarik untuk mengerjakan soal yang sudah disiapkan. Dalam penggunaan *Quizizz* juga terdapat pengaturan seperti pemberian batas waktu untuk setiap soal, jawaban dari soal bisa lebih dari dua dan penggunaan penambahan nilai ketika menjawab benar, soal yang diberikan [6].

3. RESEARCH METHOD

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif [7] dengan melibatkan total 20 orang sebagai partisipan. Data diperoleh dengan meminta peserta didik dan guru yang terlibat dalam proses pembelajaran informatika dengan materi berfikir komputasional untuk menuliskan hasil refleksi atas proses yang telah dilewati. Kerangka kerja Gibbs [8], digunakan sebagai acuan menyusun langkah-langkah refleksi, sehingga partisipan diarahkan untuk merumuskan refleksi secara terstruktur.

Refleksi direkam secara tertulis dengan menggunakan Google Form dengan tidak merekam identitas partisipan, sehingga diharapkan mereka mengisi secara obyektif tanpa khawatir dampak buruk jika berpendapat negatif. Penelitian ini mengevaluasi penggunaan sebagai alat pemantik dalam proses pembelajaran informatika. Dalam tahapan analisis, peneliti mengantisipasi pendapat partisipan terhadap kecukupan *Quizizz* dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar peserta didik.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukan analisis data terdiri dari 20 orang responden dari peserta didik dan satu orang responden dari guru sebagai observer. Analisis terhadap data responden ditemukan rumusan sebagai berikut:

Kontribusi *Quizizz* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Di dalam pemberian soal, guru mengemas soal ke dalam aplikasi *Quizizz* dengan tujuan menambah semangat para peserta didik dalam pembelajaran dan sebagian besar

responden mengatakan iya, contohnya mereka menjadi lebih bersemangat baik dalam belajar atau berkompetisi supaya mendapatkan 3 posisi teratas atau 3 nilai tertinggi.

“Dengan belajar menggunakan *Quizizz* bisa membuat lebih bersemangat karena di *Quizizz* ada fitur yang membuat pembelajaran menjadi lebih menarik”....Peserta didik S1

“Untuk kami peserta didik bisa lebih bersemangat menjawab soal supaya bisa mendapat point yang tinggi, kita lebih hafal materi pelajaran.... (Peserta didik S5)

“Media pembelajaran yang menyenangkan, dapat menguji kemampuan diri sendiri.”....(Peserta didik S7)

Sementara itu responden guru menyatakan bahwa *Quizizz* membuat peserta didik menjadi lebih fokus dalam pembelajaran, dikarenakan ingin menjadi yang terbaik di antara teman-teman yang lain. pembelajaran dengan menggunakan media game *Quizizz* mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik [9].

Dapat disimpulkan bahwa *Quizizz* merupakan aplikasi pendidikan yang berbasis game yang bisa dimanfaatkan sebagai media evaluasi [9]. pembelajaran dengan menggunakan *quizizz* mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena menimbulkan rasa ingin menjadi yang terbaik di kelas mereka masing-masing [10].

Kecukupan *Quizizz* sebagai media pemberi soal

Sebagian besar peserta didik mengatakan IYA, contohnya dengan menggunakan *Quizizz* mereka dapat mengukur sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan.

“Sudah sesuai, karna dimasa digital yang sekarang terutama dalam bidang sekolah *Quizizz* menjadi bidang yang tepat karena para peserta didik dapat mengembangkan diri mereka terutama saat mengerjakan soal yang dikejar oleh waktu” (Peserta didik S7).

“Sudah, dalam *quizizz* terdapat perhitungan statistik kinerja dimana memberikan sejauh mana pemahaman peserta didik tentang materi” (Peserta didik S8).

Tetapi ada satu responden yang menyatakan bahwa *Quizizz* kurang cocok digunakan sebagai media menyampaikan soal-soal yang diberikan .

“tidak, karena pada saat mengerjakan tes dengan *Quizizz* kita dapat mengerjakan kembali pertanyaan yang sudah salah, dan terdapat fitur penambahan point bila dapat menjawab dengan cepat dan benar jadi peserta didik tidak dapat menyerap soal dan jawaban dengan baik dan peserta didik malah mengerjakan tes dengan terburu-buru.”....(Peserta didik S3)

Pendapat Guru “*Quizizz* sebagai media untuk pretest dan posttest sudah sangat membantu para peserta didik, untuk menjadi lebih fokus dalam pembelajaran, dan ada keinginan dari mereka sendiri untuk lebih mengerti akan pembelajaran yang akan disampaikan.”

Dari jawaban para responden dapat di lihat bahwa penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran sangat membantu dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik, dikarenakan keinginan untuk menjadi yang terbaik di kelas mereka masing-masing dan juga keinginan untuk lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru [11].

5. KESIMPULAN

Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran memiliki andil yang cukup besar terutama dalam meningkatkan motivasi dan kompetisi dalam kelas. Peserta didik termotivasi untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru, sehingga ketika mengerjakan soal dengan *Quizizz* mereka mendapatkan nilai terbaik dan dapat menempati prestasi 3 besar di kelas mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Syafi'i, T. Marfiyanto, and S. K. Rodiyah, "STUDI TENTANG PRESTASI BELAJAR SISWA DALAM BERBAGAI ASPEK DAN FAKTOR YANG MEMPENGARUHI," *J. Komun. Pendidik.*, vol. 2, no. 2, p. 115, Jul. 2018, doi: 10.32585/jkp.v2i2.114.
- [2] I. Oktiani, "Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik," *J. Kependidikan*, vol. 5, no. 2, pp. 216–232, Nov. 2017, doi: 10.24090/jk.v5i2.1939.
- [3] H. Pusparani, "Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas Vi Di Sdn Guntur Kota Cirebon," *Tunas Nusant.*, vol. 2, no. 2, pp. 269–279, 2020, doi: 10.34001/jtn.v2i2.1496.
- [4] G. Al Haddar and M. A. Juliano, "Analisis Media Pembelajaran Quizizz dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar," *EDUKATIF J. ILMU Pendidik.*, vol. 3, no. 6, pp. 4794–4801, Oct. 2021, doi: 10.31004/edukatif.v3i6.1512.
- [5] D. N. Yulistiarawati, S. Umayaroh, and Y. Linguistika, "Analisis Minat Belajar Siswa dalam Penggunaan Aplikasi Belajar Quizizz pada Pembelajaran Tematik Kelas III Sekolah Dasar," *J. Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidik.*, vol. 1, no. 7, pp. 573–584, Sep. 2021, doi: 10.17977/um065v1i72021p573-584.
- [6] D. D. Sari and T. P. W. Rini, "Bimbingan teknis pembelajaran daring menggunakan aplikasi quizizz bagi guru sekolah dasar pada masa pandemi covid-19," *J. Pendidik. dan Pengabd. Masy.*, vol. 3, no. 4, pp. 213–217, 2020, [Online]. Available: <http://www.jurnalkip.unram.ac.id/index.php/JPPM/article/view/2204>
- [7] H. K. Suen and D. Ary, *Analyzing Quantitative Behavioral Observation Data*. Psychology Press, 2014. doi: 10.4324/9781315801827.
- [8] A. Tiana, A. Damai, S. Krissandi, and M. Sarwi, "PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA GAME QUIZIZZ PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA," *J. Pendidik. Indones.*, vol. 2, no. 6, 2021.
- [9] M. Y. Salam, A. Mudinillah, and A. Agustina, "Aplikasi Quizizz Berpengaruh Atau Tidak untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa," *J. Basicedu*, vol. 6, no. 2, pp. 2738–2746, Mar. 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i2.2467.
- [10] R. Rahman, E. Kondoy, and A. Hasrin, "Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa", [Online]. Available: <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JISIP/index>
- [11] J. Pendidikan Hayati and S. Noor SMAN, "Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin".