

Evaluasi Penerapan Quizizz dalam Pembelajaran Informatika Menggunakan Gibb's Reflective Learning Cycle

Dianty Arninda^{1*}

¹ SMK Negeri 1 Cilacap, Jawa Tengah, Indonesia

²Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Universitas Sebelas Maret, Indonesia

³SMK Negeri 1 Banyudono, Jawa Tengah, Indonesia

Article Info

Corresponding Author:

Dianty Arninda

SMK Negeri 1 Cilacap

Jl. Budi Utomo No.10,

Sidakaya Dua, Sidakaya,

Kec. Cilacap Sel., Kabupaten

Cilacap, Jawa Tengah 53213

Indonesia

Email:

dianpetik@gmail.com

ABSTRACT

In learning, teachers still use a simple method, still using the media of a whiteboard to write and power points to present learning. In learning activities, teachers always give questions so that students focus on following the learning. However When the child is given questions tend to be silent and less active. This is due to the lack of understanding of students because teachers provide learning only with lectures and learning evaluations only using boring writing questions so that the results are still unsatisfactory. So that we know the success of the learning process, we can see from the extent to which students can absorb the learning material. The purpose of this study is to understand the perceptions of teachers and students towards the application of Quizizz as an evaluation medium in learning. It is hoped that knowing the perceptions of teachers and students can be used as a basis for continuing the use of Quizizz as an evaluation medium in learning. From this research, it was found that the use of Quizizz has a role in the learning process in Informatics subjects. The learning process becomes more fun, children are more in-depth in learning, and with Quizizz will foster a competitive attitude in students. Things that hadn't previously happened to in-person interactions. As a learning evaluation the number of evaluations that affect student activity in the use of Quizizz.

Keywords: Gibbs Reflective Learning Cycle, learning evaluation, Quizizz keywords

ABSTRAK

Dalam pembelajaran guru masih menggunakan metode yang sederhana masih menggunakan media papan tulis untuk menulis serta power point untuk menyajikan pembelajaran. Pada kegiatan pembelajaran guru selalu memberikan pertanyaan supaya peserta didik fokus mengikuti pembelajaran. Namun Ketika anak diberikan pertanyaan cenderung diam dan kurang aktif. Hal tersebut disebabkan kurangnya pemahaman siswa karena guru memberikan pembelajaran hanya dengan ceramah dan evaluasi belajar hanya menggunakan soal tulis yang membosankan sehingga hasilnya pun masih kurang memuaskan. Supaya kita mengetahui keberhasilan proses pembelajaran maka dapat kita lihat dari sejauh mana siswa dapat menyerap materi pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah memahami persepsi guru dan peserta didik terhadap penerapan Quizizz sebagai media evaluasi dalam pembelajaran. Harapannya dengan mengetahui persepsi guru dan peserta didik dapat dijadikan landasan untuk meneruskan penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi dalam pembelajaran. Dari penelitian ini ditemukan bahwa penggunaan Quizizz memiliki peranan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Informatika. Proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, anak lebih mendalami pembelajaran, serta dengan Quizizz akan menumbuhkan sikap kompetitif pada peserta didik. Hal yang sebelumnya tidak terjadi pada interaksi secara langsung. Sebagai evaluasi pembelajaran jumlah evaluasi yang mempengaruhi keaktifan siswa pada pemanfaatan Quizizz.

Kata Kunci: Gibbs Reflective Learning Cycle, learning evaluation, Quizizz keywords

1. LATAR BELAKANG

Dalam pembelajaran guru masih menggunakan metode yang sederhana masih menggunakan media papan tulis untuk menulis serta power point untuk menyajikan pembelajaran. Pada kegiatan pembelajaran guru selalu memberikan pertanyaan supaya peserta didik fokus mengikuti pembelajaran. Namun Ketika anak diberikan pertanyaan cenderung diam dan kurang aktif. Hal tersebut disebabkan kurangnya pemahaman siswa karena guru memberikan pembelajaran hanya dengan ceramah dan evaluasi belajar hanya menggunakan soal tulis yang membosankan sehingga hasilnya pun masih kurang memuaskan. Supaya kita mengetahui keberhasilan proses pembelajaran maka dapat kita lihat dari sejauh mana siswa dapat menyerap materi pembelajaran. Untuk dapat mengetahui sejauh mana siswa dapat menyerap materi pelajaran dengan baik atau tidak yaitu dengan mengetahui hasil belajar siswa[1].

Hasil belajar siswa bisa kita dapatkan melalui evaluasi belajar. Sistem evaluasi yang optimal memiliki dua makna. Makna yang pertama adalah system evaluasi yang memberikan informasi yang optimal. Kemudian yang kedua evaluasi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran kemudian akan berpengaruh juga peningkatan dari kualitas pendidikannya.

Salah satu penilaian proses pembelajaran adalah melihat sejauh mana keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Keaktifan siswa dapat dilihat dalam hal: (1) turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya; (2) terlibat dalam pemecahan masalah; (3) Bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya; (4) Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah; (5) Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru; (6) Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya; (7) Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis; (8) Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya[2].

Kegiatan pembelajaran dapat kita lihat, jika pembelajaran yang aktif bisa kita lakukan dengan melakukan kegiatan seperti mendengar, bermain peran, diskusi, praktik, eksperimen, dan melakukan observasi. Media juga berperan untuk membuat pes terlibat aktif. Guru di era milenial, mereka dituntut lebih inovatif sehingga bisa bersinergi dengan kemajuan teknologi di Indonesia bidang pendidikan [3].

Quizizz adalah aplikasi evaluasi yang berbasis game, yang membawa aktivitas banyak pemain ke ruang kelas dan membuat peserta menjadi banyak berlatih dengan perasaan yang senang. Dengan menggunakan aplikasi Quizizz guru dapat memanfaatkannya untuk pembelajaran, review materi atau bahkan memberikan evaluasi. Guru juga bisa bertemu guru lain dan bekerja sama atau berkolaborasi dalam membuat kuis online. Evaluasi pembelajaran dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa dan sejauh mana keberhasilan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Selain itu, evaluasi menjadi tolok ukur ketercapaian tujuan pembelajaran [4]. Tujuan pembelajaran bisa dikatakan tercapai apabila evaluasi yang dilakukan sesuai harapan. Penggunaan Quizizz sebagai media berbasis game dapat meningkatkan motivasi siswa, membuat siswa lebih senang dan lebih memahami materi yang disampaikan.

Tujuan dari penelitian ini adalah memahami persepsi guru dan peserta didik terhadap penerapan Quizizz sebagai media evaluasi dalam pembelajaran. Harapannya dengan mengetahui persepsi guru dan peserta didik dapat dijadikan landasan untuk meneruskan penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi dalam pembelajaran.

2. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Quizizz dalam Pembelajaran

Quizizz adalah aplikasi evaluasi yang berbasis game, yang membawa aktivitas banyak pemain ke ruang kelas dan membuat peserta menjadi banyak berlatih dengan perasaan yang senang dengan Smartphone komputer, iPad, dan tablet [5]. Pendidik dapat menggunakan Quizizz untuk menyampaikan materi dengan menyenangkan tetapi masih dalam pembelajaran seperti belajar sambil bermain. Peserta didik juga dapat berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran hingga melakukan evaluasi pembelajaran [16].

Quizizz memungkinkan siswa untuk melakukan latihan kelas di perangkat elektronik mereka [6]. Tidak seperti aplikasi Pendidikan lainnya Quizizz memiliki tema dan musik yang dapat menghibur siswa serta terdapat papan peringkat yang dapat dilihat oleh siswa. Upaya penggunaan aplikasi Quizizz digadag-gadag sebagai media pembelajaran alternatif yang mengutamakan kreativitas, manajemen waktu dan evaluasi diri siswa [7].

2.2 Penerapan Quizizz dalam Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi merupakan suatu proses yang dimana dalam kita menggambarkan informasi yang sangat bermanfaat bagi kita dalam mengambil keputusan. Selanjutnya keputusan tersebut bis akita gunakan untuk langkah tindak lanjut berikutnya [14][15]. Dalam Pembelajaran guru dapat memanfaatkan Quizizz sebagai alat bantu evaluasi [10]. Kelebihan Quizizz adalah guru dapat melacak peserta didik yang telah menjawab pertanyaan serta siswa menjadi tahu mana jawaban yang salah dari soal yang sudah mereka jawab. Peserta

didik dapat mengerjakan soal pada Quizizz di mana saja dan kapan saja. Karena quizizz berbasis aplikasi maka Quizizz bisa mengurangi penggunaan kertas saat evaluasi belajar. Quizizz juga dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk mengerjakan soal. Nilai yang diperoleh siswa juga bisa meningkat. Serta kemampuan peserta didik dalam pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi juga meningkat [11]. Evaluasi pembelajaran dapat menggunakan Quizizz karena dapat diintegrasikan dengan aplikasi lain seperti Zoom meeting, google meet atau pembelajaran daring menggunakan classroom [16].

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk memahami persepsi guru dan peserta didik terhadap penerapan aplikasi Quizizz dalam menjembatani interaksi di kelas. Data dikumpulkan dengan teknik refleksi yang berisi beberapa pertanyaan. Pertanyaan tersebut akan mewakili dari tiap tahap siklus pada model reflektif yang digunakan adalah Gibb's model Reflective Cycle [12] secara tertulis dari 36 orang siswa kelas 10 dalam mata pelajaran Informatika dan satu orang guru. Distribusi partisipan ditampilkan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Distribusi Partisipan Penelitian

Variabel	Jenis Kelamin	Peranan
S1-S26	P	Peserta Didik
S27-S36	L	Peserta Didik
G1	P	Guru

Data tersebut kemudian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif untuk mengetahui persepsi pengaruh penerapan Quizizz dalam pembelajaran.

Penelitian dilaksanakan di dalam kelas, secara partisipatif, dengan langkah-langkah sebagai berikut. Kegiatan pendahuluan guru mengkondisikan peserta didik dengan memberikan salam, berdoa dan memeriksa kehadiran.

Kegiatan inti guru melakukan review materi sebelumnya. Guru mengingatkan peserta didik mengenai Kesehatan dan Keselamatan Kerja. Guru memberikan pretest menggunakan aplikasi Quizizz. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dalam pertemuan tersebut. Guru menyampaikan teknik penilaian pembelajaran hari tersebut. Guru menayangkan video tentang Komunikasi dalam Jaringan. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok. Guru membagikan LKPD. Guru menjelaskan pengerjaan LKPD. Guru menyampaikan apa yang harus dikerjakan siswa. Guru dan peserta didik bersepakat mengenai jadwal proyek. Guru berkeliling dan memperhatikan kegiatan masing-masing peserta didik. File rekaman pertemuan virtual disimpan dan dikumpulkan dalam bentuk link drive kemudian mengunggahnya di classroom dengan cara menscan barcode yang tercantum pada LKPD. Guru mengambil beberapa contoh hasil perekaman hasil karya siswa kemudian ditampilkan di proyektor Guru menanggapi hasil karya siswa yang telah ditampilkan sekaligus memberikan kritik dan saran. Guru memberikan evaluasi menggunakan Quizizz.

Kegiatan Penutup guru mengingatkan Keselamatan dan Kesehatan Kerja. Guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa.

4. HASIL DAN ANALISIS

Investigasi mengenai persepsi atas penggunaan Quizizz dalam evaluasi Informatika bertujuan untuk memahami persepsi guru dan peserta didik terhadap penerapan Quizizz sebagai media evaluasi dalam pembelajaran. Setelah dilakukan analisis dari 36 responden dari peserta didik dan 1 responden dari guru yang ditemukan rumusan sebagai berikut:

Kontribusi Quizizz dalam pembelajaran menjadikan pembelajaran berlangsung baik

Sebagian besar mengatakan iya. contohnya, mereka merasa terbantu dalam memahami soal – soal yang ditampilkan sebagaimana dikatakan oleh peserta didik berikut.

“menjadi paham tentang soal soal yang ditampilkan ” (Peserta Didik S1)

“Karena bisa menambah kesenangan saat belajar” (Peserta Didik S5)

“lebih mendalami tentang materi pembelajaran dan membuat kita tahu bahwa kita sudah maksimal apa belum belajarnya dengan menjawab pertanyaan di aplikasi Quizizz.” (Peserta Didik S10)

Sementara itu responden guru menyatakan bahwa “quizizz mempermudah pemberian evaluasi karena anak sudah terbiasa menggunakan gawai atau perangkat komputer yang dimana aplikasinya sudah bisa diakses dengan mudah”

Dari analisis data terlihat bahwa responden berpendapat kontribusi Quizizz dalam pembelajaran Informatika sudah baik karena menambah kesenangan saat belajar, serta siswa lebih mendalami tentang materi pembelajaran. Guru dan siswa dapat meninjau kecepatan menjawab siswa pada layar yang dishare guru, disini menjadi tantangan dan kesenangan dalam menjawab menggunakan Quizizz [8].

Keunggulan Quizizz dibandingkan tidak menggunakan Quizizz

“ada, untuk quiz diberikan jawaban benar untuk aplikasi lain belum ada yang semenarik quiz” (Peserta Didik S1)

“iya ada, dengan menggunakan quizizz kita dapat mengerjakan soal dengan cepat” (Peserta Didik S4)

“ada, quizizz melalui media telekomunikasi yang membuat pembelajaran tersebut menjadi asik dan menyenangkan, tidak membuat jenuh” (Peserta Didik S6)

Sementara itu responden guru menyatakan bahwa “Quizizz dapat meningkatkan antusias siswa untuk mengerjakan evaluasi”

Dari analisis data terlihat bahwa responden berpendapat keunggulan Quizizz yaitu quiz diberikan jawaban yang benar dan menarik, bisa mengerjakan soal dengan cepat, dan membuat pembelajaran menjadi asik. Selain mampu menciptakan suasana belajar interaktif yang menarik dan menyenangkan, pemanfaatan aplikasi Quizizz juga dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar sertamemudahkan mereka dalam memahami materi yang disampaikan [9]. Selain menyenangkan Quizizz juga efisien karena menghemat waktu dan biaya. Quizizz mudah digunakan oleh guru dan peserta didik serta dapat menampilkan hasil yang akurat dan transparan [13].

Kemudahan menggunakan Quizizz

“ya, karna lebih simple untuk di pelajari” (Peserta Didik S9)

“Ya, karena lebih menyenangkan” (Peserta Didik S13)

“Iya Jadi Lebih Mudah, karena bisa menambah kesenangan saat belajar” (Peserta Didik S9)

Sementara itu responden guru menyatakan bahwa “quizizz mempermudah dalam memberikan evaluasi karena Langkah membuat evaluasi di quizizz juga mudah”

Dari analisis data terlihat bahwa responden berpendapat kemudahan menggunakan Quizizz yaitu lebih simple, lebih menyenangkan sehingga bisa menambah kesenangan saat belajar. Selain mampu menciptakan suasana belajar interaktif yang menarik dan menyenangkan, pemanfaatan aplikasi Quizizz juga dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar sertamemudahkan mereka dalam memahami materi yang disampaikan [9].

5. KESIMPULAN

Dari penelitian ini ditemukan bahwa penggunaan Quizizz memiliki peranan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Informatika. Proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, anak lebih mendalami pembelajaran, serta dengan Quizizz akan menumbuhkan sikap kompetitif pada peserta didik yang sebelumnya tidak terjadi pada interaksi secara langsung. Sebagai evaluasi pembelajaran jumlah evaluasi yang mempengaruhi keaktifan siswa pada pemanfaatan Quizizz. Quizizz juga efisien karena menghemat waktu dan biaya. Quizizz juga mudah digunakan oleh guru dan peserta didik serta dapat menampilkan hasil yang akurat dan transparan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Yulia, P., & Ningsih, S. (2018). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Probing Prompting dan Contextual Teaching and Learning Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Edumatica: Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 1(1), 56-62. doi:10.32939/ejrpm.v1i1.218
- [2] Nana Sudjana. (2004). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- [3] Darmawiguna, I.G.M., Satyadiputra, G.S., Pradnyana, G.A., & Pradnyana, I.M.A. (2019). Pelatihan Implementasi Gamifikasi Dalam Pembelajaran Dengan Platform Kahoot Bagi Guru-guru Di SMK Negeri 1 Nusa Penida. *Prosiding SENADIMAS Ke-4*, 967-972.
- [4] Dian, Dewi, Apri. (2022). Quizizz sebagai alternatif media evaluasi pembelajaran di sekolah dasar. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA) Volume 1, 595-599, 2022.*
<http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA/article/download/2768/2141>
- [5] Mei, S. Y., Ju, S. Y., & Adam, Z. (2018). Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom. *European Journal of Social Sciences Education and Research*, 12(1), 208.
- [6] Megarizki, Prisma, Nasa,. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Quizizz sebagai Alat Evaluasi dalam Pembelajaran Akuntansi Dasar. *Prosiding National Seminar on Accounting, Finance, and Economics (NSAFE), 2022, Vol. 2 No. 3, Hal 134-144.*
<http://conference.um.ac.id/index.php/nsafe/article/view/2535>
- [7] 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>
- [8] Bagas, Tri. 2021. Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Matematika Berbasis Aplikasi Quizizz dengan Soal PISA Konten Quantity. *Edumatica | Jurnal Pendidikan Matematika Volume 11 Nomor 02 Agustus 2021.* <https://online-journal.unja.ac.id/edumatica/article/download/12449/11727>

- [9] Nunung,Zuyinatul, Destyanisa. 2021. PENERAPAN APLIKASI QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARANDARINGDI ERACOVID-19. Jurnal Cakrawala Mandarin Asosiasi Program Studi Mandarin Indonesia. <https://jurnal-apsmi.org/index.php/CM/article/view/101/0>
- [10] Putri, N. W., & Dwijayanti, R. (2020). Pengembangan Alat Evaluasi Bantuan Aplikasi “Quizizz” Pada Mata Pelajaran Marketing Kelas X Jurusan BDP di SMK Negeri 10 Surabaya. Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN), 8(3), 985–991.
- [11] Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu. Jurnal Kependidikan, 2(25), 1–6.
- [12] Gibbs, G. (1988). Learning by Doing, A Guide to Teaching and Learning Methods. Online Ed. 2013
- [13] Kalahatu, M. F. (2021). Persepsi peserta pelatihan dasar terhadap penggunaan quizizz sebagai metode evaluasi pembelajaran. Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan, 10(01), 163-178.
- [14] Ardiyanti, N. M. D., Mahayukti, G. A. & Sugiarta, I. M. (2020). Evaluasi proses pembelajaran matematika secara daring di SMAN Kota Singaraja. Jurnal IKA, 18(2), 136- 157.
- [15] Mintz, J., Seleznyov, S., Peacey, N., Brown, C., & White, S. (2021). Evidence informed practice for autism, special educational needs and disability in schools: expanding the scope of the research learning community model of professional development. Support for Learning, 36(2), 159–182. <https://doi.org/10.1111/1467-9604.12349>
- [16] Munuyandi, T. A., Husain, S., Jabar, M. A. A., & Jusoh, Z. (2021). Effectiveness Of Quizizz in Interactive Teaching and Learning Malay Grammar. Asian Journal of University Education, 17(3), 109–118. <https://doi.org/10.24191/ajue.v17i3.14516>