

PENGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI METODE EVALUASI DALAM PEMBELAJARAN LITERASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS 3 SDN SENDANGMULYO 02 SEMARANG

Rafika Nuriafuri¹, Sumarno², Ida Dwijayanti³

^{1,2,3}Universitas PGRI Semarang

Alamat e-mail: ¹nuriafuri81@gmail.com, ²sumarno@upgris.ac.id,
³idadwijayanti@upgris.ac.id

ABSTRACT

Teachers should use comprehensive and sophisticated methods when conducting learning evaluations to stimulate students' curiosity and encourage critical thinking. Quizizz allows students to compete in a healthy way, increasing student engagement and improving learning outcomes. Students take the quiz with their class and see the rankings directly on the leaderboard. The researcher's goal is to help students understand the material by using the Quizizz application. The type of research used is descriptive qualitative with a phenomenological approach in the form of data collection carried out by means of observation, interviews and documentation. The results showed that the use of the Quizizz application can increase enthusiasm, curiosity and critical thinking as seen from the observations made by researchers obtained the highest score obtained 9. So thus the use of the Quizizz application has a high influence on the learning evaluation method in class III at SDN Sendangmulyo 02 Semarang.

Keywords: Quizizz Application, Literacy, Learning Outcomes

ABSTRAK

Untuk merangsang rasa ingin tahu serta mendorong siswa berpikir kritis, guru harus menggunakan metode yang komprehensif dan canggih ketika melakukan evaluasi pembelajaran. Quizizz memungkinkan siswa bersaing dengan cara yang sehat, meningkatkan keterlibatan siswa dan meningkatkan hasil belajar. Siswa mengikuti kuis bersama kelas mereka dan melihat peringkat secara langsung di papan peringkat. Tujuan peneliti adalah membantu siswa memahami materi dengan menggunakan aplikasi Quizizz. Jenis penelitian yang digunakan kualitatif deskriptif dengan pendekatan fenomenologis berupa pengumpulan data yang dilaksanakan dengan cara Observasi, Wawancara dan Dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan antusias, rasa ingin tahu dan berpikir kritis terlihat dari pengamatan yang dilakukan peneliti didapat skor tertinggi yang diperoleh 9. Jadi dengan demikian penggunaan aplikasi Quizizz memberikan pengaruh yang tinggi terhadap metode evaluasi pembelajaran di kelas III di SDN Sendangmulyo 02 Semarang.

Kata Kunci: Aplikasi Quiziz, Literasi, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Sistem pendidikan negara diatur oleh Undang-Undang Nomor 20 Tahun

2003. Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan dan proses belajar yang

memungkinkan siswa mencapai potensinya. Tujuan pendidikan meliputi kekuatan spiritual keagamaan, perolehan nilai, budi pekerti, kecerdasan, akhlak mulia, dan kemampuan-kemampuan yang diperlukan bagi diri sendiri, masyarakat, negara, dan bangsa. (Ilmiah et al., 2023)

Menurut Putri (2022) Literasi adalah pengetahuan paling dasar dalam dunia pendidikan yang harus dikuasai oleh seorang individu dimulai sejak usia dini, terutama saat menempuh pendidikan di sekolah dasar. Literasi Numerasi adalah ilmu dan kemampuan menganalisis informasi dalam bentuk tabel, grafik, atau diagram dan menggunakan analisis tersebut untuk membuat prediksi, kebijakan, atau kesimpulan. menemukan solusi dalam kehidupan sehari-hari menggunakan simbol dan angka matematika dasar. (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Olahraga, Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, 2021). Siswa yang kemampuan berhitungnya baik memperoleh hasil belajar yang tinggi, sedangkan siswa yang kemampuan berhitungnya buruk memperoleh hasil belajar yang rendah. menjelaskan bahwa literasi numerik mencakup pemahaman konsep matematika, kemampuan berpikir logis, kemampuan berkomunikasi tentang angka, dan kemampuan menggunakan angka untuk menyelesaikan masalah. mendefinisikan berhitung sebagai kemampuan individu dalam menganalisis dan memahami pernyataan menggunakan simbol dan bahasa sehari-hari, serta mengkomunikasikannya secara tertulis. (Nisa, 2023)

Belajar merupakan kegiatan utama dari keseluruhan proses pendidikan di sekolah dengan tujuan untuk menghasilkan perubahan tingkah laku baik dari segi kognitif, afektif maupun psikomotor. Dalam proses kegiatan pembelajaran dapat dikatakan pembelajaran itu berhasil apabila dilihat dari pemahaman konsep, penguasaan materi dan prestasi belajar siswa yang meningkat.

Penyediaan media pembelajaran yang baik harus dapat meningkatkan motivasi siswa serta dapat mengaktifkan siswa untuk memberikan umpan balik dan mendorong siswa untuk melakukan praktik yang benar, oleh karena itu perlu dirancang cara penggunaan media yang efektif dan efisien. Salah satu media yang dapat digunakan oleh guru dalam menunjang pembelajaran yang dapat menarik perhatian oleh anak yaitu dengan memanfaatkan TIK.

Perkembangan TIK saat ini semakin maju, mempengaruhi masyarakat perkotaan dan pedesaan. Pengaruh perkembangan TIK sudah merata di semua kelompok usia, dari anak-anak hingga lanjut usia. Data BPS menunjukkan bahwa anak-anak usia 5-12 tahun sudah menggunakan internet. Data ini menunjukkan peningkatan penggunaan teknologi oleh anak-anak SD dari tahun ke tahun. (Lintjewas, 2022)

Dunia pendidikan terpengaruh oleh perkembangan teknologi dan inovasi. Pemerintah berupaya memanfaatkan perkembangan teknologi untuk dampak positif. Dampak teknologi bisa bervariasi, baik positif maupun negatif. Orang tua harus cerdas dalam menghadapi dampak teknologi pada anak usia sekolah

dasar, terutama dalam hal aplikasi permainan. Anak-anak yang sering bermain game akan terbiasa dengan desain menarik dan interaktif, yang dapat mempengaruhi minat mereka dalam belajar di rumah dan di sekolah. (Lintjewas, 2022)

Salah satu media pembelajaran online yang paling efektif adalah Quizizz. Quizizz adalah aplikasi pembelajaran berbasis permainan yang digunakan dimana-mana untuk menilai pembelajaran. Pembelajaran di kelas bisa menjadi membosankan jika hanya teks yang digunakan untuk penilaian dan guru membacanya. Guru dapat menggunakan media pembelajaran yang berbeda untuk membuat pembelajaran lebih menarik bagi siswa. (Purba O N, 2022). Quizizz merupakan platform interaktif yang menggunakan teknologi digital dan bisa dipakai untuk semua orang terutama dalam pembelajaran. Menurut Krisnasari et al. (2022) media teknologi sangat penting dalam pembelajaran agar tidak membosankan dan mencapai hasil maksimal.

Media pembelajaran kuis merupakan pembelajaran alternatif. Kelebihan Quizizz adalah waktu pengerjaan soal yang terbatas dan siswa diajarkan berpikir benar dan cepat dalam menyelesaikan soal. Keunggulan Quizizz:

- Jawaban soal ditampilkan dalam warna dan gambar
- Otomatis ditampilkan pada komputer guru dan perangkat siswa
- Kemampuan mengevaluasi jawaban siswa tanpa batasan ruang dan waktu. (Purba O N, 2022)

Keberhasilan proses pembelajaran diukur dari pencapaian kemampuan belajar siswa. Apabila

seluruh peserta didik, atau setidaknya sebagian besar peserta didik, berpartisipasi secara aktif baik secara fisik, mental, dan sosial dalam proses pembelajaran, serta menunjukkan semangat belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan selera yang baik; pembelajaran dianggap berhasil dan bermanfaat. Berdasarkan hal tersebut, upaya guru dalam mendorong keaktifan belajar siswa menjadi sangat penting karena keaktifan belajar siswa sangat menentukan keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan (Utomo, 2020)

A. METODE

Penelitian dilaksanakan di Kelas III SDN Sendangmulyo 02 Semarang, yang beralamat di jalan Klipang Raya No. 2 Kelurahan Sendangmulyo Kecamatan Tembalang Kota Semarang. Pemilihan lokasi penelitian disesuaikan dengan tempat mengajar agar lebih efektif dan efisien.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan deskriptif yang tujuannya adalah peneliti menjadi kunci alat pengumpulannya dilakukan dengan menggunakan teknik kombinatorial, analisis datanya bersifat induktif dan hasilnya berupa kajian situasi alam yang mempunyai makna umum. (Pangesti, 2023)

Data yang dikumpulkan dalam penelitian deskriptif kualitatif berupa kata-kata dan gambar serta tidak mengandung angka. Terakhir, laporan penelitian menyajikan isi kutipan data yang memberikan gambaran analitis terhadap program latihan literasi sekolah yang didukung oleh aplikasi Quizizz. (Pangesti, 2023)

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan fenomenologis. Pendekatan ini bertujuan untuk memperjelas dan mempelajari fenomena yang dialami manusia dan situasi spesifiknya. Fokus model ini adalah pada pengalaman seseorang dan bagaimana orang tersebut menafsirkan pengalaman tersebut dalam kaitannya dengan fenomena tertentu.

Penelitian ini dilaksanakan mulai bulan November sampai Desember, dalam prakteknya, pengumpulan data dapat dilaksanakan dengan cara Observasi, Wawancara dan Dokumentasi.

B. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan oleh peneliti dari SDN Sendangmulyo 02 Semarang dengan tujuan untuk memperoleh data kualitatif. Peneliti memperoleh data kualitatif dari observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap siswa kelas III SDN Sendangmulyo 02 yaitu siswa dan guru kelas sebanyak 30 orang.

Observasi dilakukan siswa kelas III dengan menggunakan Metode Penilaian Pembelajaran Literasi terhadap hasil belajar menggunakan aplikasi Quizizz. Para siswa melakukan wawancara komentar dengan teman kelas 3 SDN Sendangmulyo 02 yang melakukan kuis bahasa dan bermain game di depan kelas. Penelitian ini menguraikan data penelitian yang diperoleh dari hasil penelitian ini dan menguraikannya dengan menggunakan indikator.

Hasil rangkuman data regulasi diri siswa kelas III SDN Sendangmulyo 02 dapat dijelaskan pada aspek 1. Goal Setting Index memperoleh skor

tertinggi sebesar 8 dan skor terendah sebesar 6. Pada Aspek 2, indikator perencanaan memperoleh skor tertinggi sebesar 8 dan skor terendah sebesar 5. Pada aspek 3, indikator motivasi diri memperoleh skor tertinggi 9 dan skor terendah 5. Pada aspek 4, indikator kontrol atensi memperoleh skor tertinggi sebesar 7. Skor terendah adalah 4. Pada aspek 5 indikator tentang penggunaan strategi pembelajaran fleksibel memperoleh nilai tertinggi 9 dan nilai terendah 7. Pada aspek 6, indikator Self-Monitoring memperoleh nilai tertinggi sebesar 8, dan nilai terendah sebesar 6. Pada aspek 7, indikator pencarian bantuan yang tepat memperoleh nilai tertinggi sebesar 8 dan nilai terendah sebesar 6. Pada aspek 8, indeks evaluasi diri memperoleh nilai, dengan nilai tertinggi 8 dan nilai terendah 6.

Berdasarkan penjelasan data hasil diatas dengan menggunakan 8 aspek yang berbeda di dapat hasil yang variatif diantaranya sebagai berikut pada aspek 1 mengenai Gerakan literasi sekolah mendapatkan persentase dengan skor tertinggi sebesar 10 % dan terendah dengan skor 6 %, pada aspek 2 tentang kegemaran mendapatkan persentase skor tertinggi sebesar 9 % sedangkan skor terendah sebesar 5 %, pada aspek 3 dengan menggunakan aplikasi Quizizz mendapatkan skor tertinggi 9 % dan skor terendah 5 %, pada aspek 4 memahami struktur kalimat mendapatkan skor tertinggi sebesar 7 % dan terendah sebesar 4 %, pada aspek 5 mengenai sarana dan prasarana (sarpras) mendapatkan skor tertinggi sebesar 9 % dan skor terendah 7 %, pada aspek 6 mengenai peran sekolah memperoleh skor

tertinggi sebesar 9 % dan terendah 6 %, pada aspek 7 mengenai keruntutan wacana memperoleh hasil skor tertinggi 8 % dan terendah 6 %, pada aspek 8 terakhir mengenai sikap memperoleh hasil skor tertinggi 8 % dan skor terendah sebesar 6 %. Maka berdasarkan hasil dari gabungan beberapa aspek yang diteliti dan diamati yang memperoleh skor tertinggi adalah aspek 3 sedangkan skor terendah pada aspek 4.

D. Kesimpulan

1. Kesimpulan dari penelitian penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran literasi di kelas III SDN Sendangmulyo 02 Semarang memberikan peningkatan hasil yang signifikan yang memperoleh hasil skor tertinggi sebesar 9 dan skor terendah 5.

2. Perlu diadakan penelitian lanjutan dengan menggunakan aplikasi Quizizz dan dikolaborasi dengan metode pembelajaran yang disesuaikan dengan karakter dan kebutuhan siswa serta memperhatikan sarpras yang ada di sekolah masing – masing.

DAFTAR PUSTAKA

- Ilmiah, J., Fkip, P., Mandiri, U., Cetak, I., & Online, I. (2023). 1, 2, 3. 09, 1428–1440.
- Setiawan, Agung, Sri Wigati, and Dwi Sulistyaningsih. (2019). Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X Ipa 7 SMA Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020." Edusaintek 3
- Nurhayati, E., (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quizizz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Pedagogy*, 7(1), 145-150
<http://ojs.ikipmataram.ac.id/index.php/pedagogy/index>
- Krisnasari, S., Suhermah, D., & Latifah, I. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Literasi dan Numerasi di PAUD. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(6), 1730–1734.
<https://doi.org/10.54371/jlIP.v5i6.635>
- Lintjewis, S. (2022). Perbandingan antara Hasil Evaluasi Quizizz dan Non Quizizz pada Siswa Kelas III di SDS Kingdom Academy. *Sultra Educational Journal*, 2(3), 197–202.
<https://doi.org/10.54297/seduj.v2i3.415>
- Nisa, A. C. (2023). Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Melalui Model Problem Based Learning Berbantu Quizizz. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 310–317.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4459>
- Pangesti, O. W. N. J. (2023). ANALISIS GERAKAN LITERASI SEKOLAH BERBANTUAN Analysis of The School Literacy Movement Assisted With The Quizizz Application In Class IV SDN 1 Sanggrahan Subdistrict Boyolangu Regenci Tulungagung. 1–5.
- Purba O N, D. (2022). Implementasi media pembelajaran. *Jurnal Anadara Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(8.5.2017), 2003–2005. <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/autism-spectrum-disorders>

Putri, F.S. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Multimedia Guna Meningkatkan Literasi dan Numerasi Belajar Online Peserta Didik Sekolah Dasar: Jurnal Pendidikan . 22 (2): 252-257

Utomo, H. (2020). Penerapan media quizizz untuk meningkatkan hasil belajar siswa pelajaran tematik siswa kelas IV SD Bukit Aksara Semarang. Jurnal Kualita Pendidikan, 1(3), 37–43.
<https://doi.org/10.51651/jkp.v1i3.6>