



Anggi Pratama¹
Hendra Budiono²

PEMANFAATAN APLIKASI QUIZZZ SEBAGAI MEDIA PENILAIAN PENGETAHUAN BERBASIS DARING PADA PEMBELAJARAN JARAK JAUH DI KELAS V SEKOLAH DASAR

Abstrak

Pembelajaran jarak jauh di Indonesia dimulai sejak April 2020 sebagai respons terhadap pandemi COVID-19, memaksa lembaga pendidikan untuk beradaptasi dengan teknologi untuk menjaga proses belajar-mengajar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode fenomenologi untuk memahami pengalaman guru dalam menerapkan Quizizz. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, dengan fokus pada pemahaman, perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi penggunaan Quizizz dalam penilaian daring. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz di SDIT Asy-Syifa telah dilaksanakan dengan efektif. Guru memahami dan memanfaatkan aplikasi ini dengan baik, mulai dari pembuatan akun, penyusunan soal, hingga pelaksanaan ujian dan evaluasi hasil. Quizizz terbukti meningkatkan interaktivitas dan transparansi penilaian, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa. Meski menghadapi tantangan seperti masalah sinyal, guru berhasil menemukan solusi praktis dan berencana untuk mengembangkan jenis soal lebih lanjut. Inisiatif ini tidak hanya meningkatkan kualitas penilaian pengetahuan berbasis daring tetapi juga dapat dijadikan model bagi lembaga pendidikan lainnya.

Kata Kunci: Quizizz, Media Penilaian, Pembelajaran daring, Sekolah Dasar

Abstract

Distance learning in Indonesia began in April 2020 in response to the COVID-19 pandemic, forcing educational institutions to adapt to technology to maintain the teaching and learning process. This study uses a descriptive qualitative approach with a phenomenological method to understand teachers' experiences in implementing Quizizz. Data were collected through observation, interviews, and documentation, focusing on understanding, planning, implementing, and evaluating the use of Quizizz in online assessments. The results of the study indicate that the use of Quizizz at SDIT Asy-Syifa has been implemented effectively. Teachers understand and utilize this application well, starting from creating accounts, compiling questions, to conducting exams and evaluating results. Quizizz has been shown to increase the interactivity and transparency of assessments, as well as providing a fun learning experience for students. Despite facing challenges such as signal problems, teachers managed to find practical solutions and plan to develop further types of questions. This initiative not only improves the quality of online-based knowledge assessments but can also be used as a model for other educational institutions.

Keywords: Quizizz, Assessment Media, Online Learning, Elementary School

PENDAHULUAN

Pembelajaran sejatinya adalah proses bertukar ilmu antara pendidik dengan peserta didik dalam kondisi atau wilayah tertentu. Menurut (Paling et al., 2023) pembelajaran termasuk dalam aktivitas manusia yang diartikan sebagai interaksi yang berlangsung secara sadar antara guru dan siswa. Berdasarkan teori ini, pembelajaran adalah proses mentransfer ilmu pengetahuan, baik yang bersifat terapan maupun dasar, yang dilakukan secara sadar oleh guru dan siswa.

^{1,2}pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi
enail:anggi181@guru.sd.belajar.id

Proses pembelajaran ini dapat berlangsung di berbagai tempat, seperti lembaga pendidikan, lingkungan, melalui buku bacaan, atau secara otodidak.

Di Indonesia, terdapat berbagai jenis lembaga pendidikan yang menjadi pusat berlangsungnya proses pembelajaran, baik formal maupun non-formal. Pendidikan formal mencakup jenjang dasar, menengah, dan perguruan tinggi, sebagaimana diatur dalam UU No.20 Tahun 2003. Dalam konteks pendidikan, pembelajaran umumnya dilakukan secara tatap muka, yang memungkinkan proses pengajaran berjalan lancar dan memberikan pemahaman yang cepat kepada siswa. Namun, sejak April 2020, Indonesia mulai menerapkan kebijakan pembelajaran jarak jauh di semua lembaga pendidikan sebagai respons terhadap pandemi COVID-19. Kebijakan ini diambil untuk mengurangi penyebaran virus.

Menurut Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) adalah metode pembelajaran yang mengandalkan teknologi untuk mengatasi keterpisahan jarak antara guru dan siswa. PJJ tidak melibatkan tatap muka langsung antara guru dan siswa, melainkan menggunakan teknologi yang tersedia, yang dikenal sebagai model pembelajaran daring atau online. Selain pembelajaran daring, penilaian terhadap tugas siswa juga dilakukan secara online, memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini. Tantangannya adalah apakah penilaian hasil belajar siswa dapat dilakukan secara efektif dari jarak jauh tanpa observasi langsung seperti dalam pembelajaran tatap muka.

Penilaian hasil belajar siswa adalah kegiatan terstruktur untuk mengumpulkan informasi mengenai pencapaian siswa, yang kemudian digunakan untuk mengambil keputusan berdasarkan kriteria tertentu (Paling et al., 2023). Kemudian menurut (Emeliazola & Supratman Zakir, 2024) Tujuan penilaian adalah untuk mengukur keberhasilan siswa dalam belajar, dengan mempertimbangkan berbagai faktor yang dirumuskan oleh guru. Tingkat keberhasilan siswa diukur berdasarkan indikator tertentu yang dikenal sebagai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dalam Permendikbud Nomor 20 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian, dijelaskan bahwa penilaian hasil belajar siswa mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Berdasarkan hasil observasi awal di SDIT Asy-Syifa Kota Jambi, ditemukan bahwa lembaga pendidikan ini mampu melaksanakan penilaian hasil belajar siswa meskipun dalam masa pandemi. Hal ini terbukti dari kemampuan guru di sekolah tersebut untuk menilai semua aspek yang harus dicapai siswa, meskipun menggunakan model pembelajaran jarak jauh atau daring. Mereka menggunakan berbagai aplikasi berbasis daring yang efektif untuk penilaian dalam PJJ.

Penilaian daring dilakukan dengan pemahaman yang baik tentang penggunaan aplikasi melalui smartphone dan komputer. Dengan demikian, guru dapat memanfaatkan aplikasi daring ini untuk menilai hasil belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti berpendapat bahwa pemanfaatan aplikasi daring sebagai sarana penilaian dalam PJJ merupakan terobosan yang patut diikuti oleh sekolah lain. Beberapa aplikasi daring yang digunakan sebagai media penilaian di antaranya Google Form, Edmodo, Zoom, dan Quizizz. SDIT Asy-Syifa Kota Jambi memilih menggunakan Quizizz karena mudah dioperasikan dan memiliki banyak fitur yang mendukung penilaian, seperti pembuatan kuis, penilaian, dan penentuan peringkat siswa secara langsung setelah kuis selesai dikerjakan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Menurut (Waruwu, 2023) penelitian kualitatif merupakan pendekatan yang bersifat deskriptif, di mana pengumpulan data lebih menekankan pada penggunaan kata-kata dan gambar-gambar sebagai temuan. Kemudian (Sugiyono, 2020) juga menyatakan bahwa penelitian deskriptif bertujuan untuk membandingkan dan menghubungkan antar variabel, kemudian menyimpulkan hasilnya. Dalam konteks penelitian ini, pendekatan tersebut digunakan untuk mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi daring dalam melakukan penilaian di sekolah dasar. Pendekatan ini bertujuan untuk mengkaji temuan yang ada di lapangan dengan berbagai teori yang sudah ada, serta memungkinkan munculnya teori baru berdasarkan hasil analisis.

Penelitian ini mengadopsi jenis penelitian fenomenologi, yang dilakukan dengan mengikuti fenomena yang benar-benar terjadi di lapangan. (Feny Rita Fiantika et all, 2022) menyatakan bahwa penelitian fenomenologi bertujuan untuk memahami suatu peristiwa yang

berhubungan langsung dengan kita. Penelitian jenis ini dijalankan berdasarkan fakta yang ada dan tidak mengubah temuan yang diperoleh oleh peneliti. Oleh karena itu, fenomenologi bertujuan untuk menemukan pemahaman tentang pengalaman yang disadari.

Data adalah kumpulan informasi yang mendukung penyusunan karya ilmiah (Arikunto, 2010). Dalam penelitian ini, data terdiri dari informasi aktual yang diperoleh dari guru, sehingga sumber data adalah guru yang menggunakan aplikasi penilaian daring. (Rizky Fadilla & Ayu Wulandari, 2023) menyatakan bahwa sumber data adalah asal muasal data yang diperoleh peneliti saat pengumpulan data. Sejalan dengan pendapat tersebut, sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari guru Kelas V di Sekolah Dasar Islam Terpadu Asy-Syifa Kota Jambi.

Informan dalam penelitian ini adalah Guru Kelas V di Sekolah Dasar Islam Terpadu Asy-Syifa Kota Jambi. Berdasarkan hasil pengamatan, peneliti menemukan berbagai informasi terkait pemanfaatan Quizizz sebagai media penilaian berbasis daring pada pembelajaran jarak jauh di kelas tersebut. Peneliti berperan sebagai human instrument dalam pengumpulan data, yang dilakukan selama proses penilaian pengetahuan menggunakan aplikasi Quizizz. Alat yang digunakan meliputi catatan lapangan, perekam suara, dan kamera. Penelitian ini menggunakan tiga teknik pengumpulan data: observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Analisis data dilakukan secara interaktif selama pengumpulan data hingga mencapai kejenuhan data, yaitu ketika tidak ada informasi baru yang diperoleh. Penelitian ini menggunakan model Miles and Huberman dalam analisis data, yang mencakup reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data. Reduksi data melibatkan penyederhanaan dan peringkasan data, penyajian data bertujuan untuk memudahkan pemahaman dan analisis, sedangkan verifikasi data menghasilkan kesimpulan dan teori baru dari penelitian.

Prosedur penelitian terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, pengecekan keabsahan data, dan penyusunan laporan hasil penelitian. Tahap perencanaan meliputi kunjungan awal ke sekolah dan penyusunan proposal penelitian. Tahap pelaksanaan mencakup penetapan subjek penelitian, kegiatan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Tahap pengecekan keabsahan data dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh dari observasi dengan hasil wawancara. Tahap akhir adalah penyusunan laporan berdasarkan temuan yang diperoleh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Quizizz merupakan salah satu aplikasi berbasis web yang tujuannya adalah sebagai media penilaian dalam pembelajaran, dengan media ini guru dapat membuat kuis dan permainan interaktif secara sederhana (Wulandari et al., 2021). Pemanfaatan Quizizz ini terbagi dalam beberapa tahap, dimulai dengan tahap pemahaman guru mengenai aplikasi tersebut. Pada tahap awal ini, guru diperkenalkan dengan keunggulan Quizizz dan apa yang membuatnya berbeda dari aplikasi penilaian lainnya. Pemahaman penting yang harus dimiliki guru adalah cara efektif memanfaatkan Quizizz sehingga dapat digunakan dengan maksimal. Tahap ini juga mencakup bagaimana guru mengunduh aplikasi Quizizz dan memberikan arahan kepada siswa serta orang tua agar mereka juga familiar dengan aplikasi ini. Dengan pemahaman yang baik dari semua pihak, diharapkan penggunaan Quizizz sebagai media penilaian daring dapat berjalan lancar dengan hambatan yang minimal.

Tahap berikutnya adalah perencanaan penggunaan Quizizz sebagai media penilaian berbasis daring. Guru mulai dengan membuat akun Quizizz untuk digunakan sebagai identitas dalam aplikasi tersebut. Sejalan dengan pendapat (Mukharomah, 2021) sebelum menggunakan Quizizz, guru harus terlebih dahulu membuat akun dengan mengunjungi situs resmi Quizizz.com dan mendaftar menggunakan email aktif. Setelah akun dibuat, guru kemudian menyusun soal-soal yang akan diujikan kepada siswa. Meskipun ada berbagai jenis soal yang bisa dibuat, pada umumnya guru lebih memilih soal pilihan ganda untuk memudahkan siswa yang baru pertama kali menggunakan Quizizz dalam ujian daring. Setelah soal selesai disusun, guru memberikan kisi-kisi soal agar siswa dapat belajar lebih fokus sebelum ujian. "Kisi-kisi soal menjadi panduan bagi guru dalam pembuatan soal agar tidak keluar dari materi yang diujikan di Quizizz". Guru juga menyusun jadwal ujian yang akan dilaksanakan melalui aplikasi Zoom untuk memberikan pengalaman tatap muka secara daring. Jadwal ujian kemudian dibagikan melalui grup kelas di WhatsApp. Dalam penggunaan Quizizz ini, ada tiga aplikasi

yang digunakan guru sebagai inovasi di SD Islam Terpadu Asy-Syifa, yaitu Quizizz, Zoom, dan WhatsApp. Setelah membagikan tautan Zoom, guru juga memberikan kode Quizizz di grup kelas V.

Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan ujian dengan menggunakan Quizizz. Guru mengarahkan siswa untuk membuka Zoom terlebih dahulu, diikuti dengan pembukaan ujian secara bersama-sama. Siswa kemudian diminta untuk memasukkan kode Quizizz yang mengarah pada soal-soal yang telah disiapkan oleh guru. Siswa harus mengerjakan soal dengan cermat dan tepat waktu karena setiap soal memiliki durasi tertentu yang disesuaikan dengan tingkat kesulitannya. Jika ada siswa yang mengalami kesulitan, guru memberikan bimbingan tambahan. Hasil Quizizz ditampilkan secara langsung di layar, dan peringkat siswa berubah-ubah sesuai dengan kecepatan dan ketepatan mereka dalam menjawab soal. Peringkat ditentukan berdasarkan poin yang diperoleh, yang dihitung dari kombinasi kecepatan dan jawaban yang benar.

Tahap terakhir dalam pemanfaatan Quizizz adalah evaluasi. Dalam tahap ini, guru menganalisis manfaat yang diperoleh dari penggunaan Quizizz sebagai media penilaian pengetahuan. Guru juga mengevaluasi kendala yang dihadapi dan mencari solusi untuk mengatasinya. Misalnya, untuk mengatasi masalah sinyal, guru memilih menggunakan smartphone saat mengoperasikan Quizizz. Untuk rencana ke depan, guru berencana untuk mengubah tipe soal dari pilihan ganda ke tipe soal lainnya atau menggabungkan berbagai tipe soal untuk melatih siswa agar lebih tangkas dan memiliki kemampuan berpikir yang lebih tinggi.

Guru telah memanfaatkan Quizizz dengan sangat baik, terutama karena inisiatif ini adalah yang pertama kali diterapkan di SD Islam Terpadu Asy-Syifa Kota Jambi. Guru telah memahami cara penggunaan Quizizz dengan baik dan menyusun indikator pemanfaatan yang efektif sehingga semua pihak yang terlibat merasa puas dengan hasil yang diperoleh. Dengan demikian, Quizizz terbukti menjadi media yang efektif dalam melaksanakan penilaian pengetahuan berbasis daring pada pembelajaran jarak jauh di sekolah tersebut.

Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran ini juga telah diimplementasikan pada salah satu penelitian yang sejalan yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Supriadi et al., 2021) menyebutkan bahwa penerapan media Quizizz selama pembelajaran daring membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, mudah, dan lebih interaktif, kemudian penggunaan aplikasi ini membantu guru dan orang tua dalam memantau hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Kesimpulannya, penerapan Quizizz sebagai media penilaian daring di SD Islam Terpadu Asy-Syifa Kota Jambi telah berhasil diimplementasikan dengan baik oleh guru. Tahapan-tahapan mulai dari pemahaman awal tentang aplikasi, perencanaan pembuatan akun dan penyusunan soal, hingga pelaksanaan ujian dan evaluasi hasil, semuanya dilakukan secara sistematis dan efektif. Guru mampu mengoptimalkan penggunaan Quizizz dengan memadukannya bersama aplikasi lain seperti Zoom dan WhatsApp untuk memastikan kelancaran ujian daring. Guru juga memperhatikan aspek teknis dan didaktis, seperti memberikan bimbingan kepada siswa dan orang tua, menyusun soal yang sesuai dengan kemampuan siswa, serta menggunakan kisi-kisi untuk memastikan soal tidak keluar dari materi yang diajarkan. Dalam pelaksanaan ujian, strategi yang digunakan guru terbukti efektif dalam mengelola waktu dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa, dengan hasil penilaian yang transparan dan langsung ditampilkan. Evaluasi yang dilakukan menunjukkan bahwa Quizizz menjadi media penilaian yang sangat bermanfaat, meskipun terdapat tantangan seperti masalah sinyal yang dapat diatasi dengan solusi praktis. Guru merencanakan inovasi lebih lanjut dengan memperkaya tipe soal untuk meningkatkan keterampilan berpikir siswa. Secara keseluruhan, inisiatif ini berhasil meningkatkan kualitas penilaian pengetahuan berbasis daring, menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, dan meningkatkan kepuasan semua pihak yang terlibat.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.

- Emeliazola, & Supratman Zakir. (2024). Konsep Evaluasi Dalam Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Research and Development Student*, 2(2), 53–66. <https://doi.org/10.59024/jis.v2i2.753>
- Feny Rita Fiantika et all. (2022). Metodologi Penelitian Kualitatif. In *Metodologi Penelitian Kualitatif*. In Rake Sarasin (Issue Maret). <https://scholar.google.com/citations?user=O-B3eJYAAAAJ&hl=en>
- Mukharomah, N. (2021). PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA PENILAIAN BERBASIS DARING DI MI AL MUQORROBIYAH. 2(1), 12–14.
- Paling, S., Sari, R., Bakar, R. M., Yhani, P. C. C., Mukadar, S., Lidiawati, L. S., Indah, N., Nurhamdiah, Hilir, A., & Sholihan. (2023). Belajar dan Pembelajaran.
- Rizky Fadilla, A., & Ayu Wulandari, P. (2023). Literature Review Analisis Data Kualitatif: Tahap PengumpulanData. *Mitita Jurnal Penelitian*, 1(No 3), 34–46.
- Sugiyono. (2020). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D.
- Supriadi, N.-, Tazkiyah, D., & Isro, Z. (2021). Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 5(1), 42. <https://doi.org/10.36279/apsmi.v5i1.101>
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896–2910.
- Wulandari, A. D., Juni'ah, & Susilawati. (2021). Pemanfaatan Teknologi Sebagai Alat Evaluasi Dalam Dunia Pendidikan di Sekolah Dasar. *Proseding Didaktis*, 147–157. <http://proceedings2.upi.edu/index.php/semnaspendas/article/view/2219>