

**PENINGKATAN ANTUSIASME SISWA DALAM PENILAIAN
HASIL BELAJAR MENGGUNAKAN APLIKASI *QUIZZIZ*
SEBAGAI ALAT EVALUASI PEMBELAJARAN DI SD NEGERI
PIYUNGAN**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta untuk
Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :

Bryanzano Ksawa Tantra

NIM 16105244013

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

2022

PENINGKATAN ANTUSIASME SISWA DALAM PENILAIAN DAN HASIL BELAJAR MENGGUNAKAN APLIKASI *QUIZZIZ* SEBAGAI ALAT EVALUASI PEMBELAJARAN DI SD NEGERI PIYUNGAN

Oleh:
Bryanzano Ksawa Tantra
NIM 16105244013

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan Antusiasme siswa dalam penilaian dan hasil belajar menggunakan aplikasi *quizziz* sebagai alat evaluasi pada siswa kelas VC SD Negeri Piyungan.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Desain PTK menggunakan Kemmis dan McTaggart yang meliputi perencanaan, tindakan dan observasi, serta refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan skala dan observasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Subjek penelitian adalah siswa kelas VC SD Negeri Piyungan yang berjumlah 21 siswa. Adapun kriteria keberhasilan variabel rasa ingin tahu adalah minimal 75% siswa mendapat skor ≥ 75 .

Hasil pengukuran menunjukkan bahwa persentase ketuntasan Antusiasme siswa mengalami peningkatan sebesar 30,5% yaitu dari siklus I sebesar 67,5% ke siklus II sebesar 98%. Persentase keterlaksanaan pembelajaran menggunakan aplikasi *quizziz* pada siklus I yaitu 75% dan pada siklus II yaitu 100%. Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *quizziz* sebagai alat evaluasi dapat meningkatkan antusiasme siswa, karena pada aplikasi *quizziz* membuat siswa semakin termotivasi untuk meningkatkan nilai dan hasil belajar.

Kata kunci: *antusiasme belajar, quizziz*

***INCREASING STUDENTS ENTHUSIASM IN ASSESSMENT AND LEARNING
OUTCOMES USING THE QUIZZIZ APPLICATION AS A LEARNING
EVALUATION TOOL AT PIYUNGAN ELEMENTARY SCHOOL***

By :

Bryanzano Ksawa Tantra

NIM 16105244013

ABSTRACT

The purpose of this study was to increase students' enthusiasm in assessment and learning outcomes using the quizziz application as an evaluation tool for VC class students at SD Negeri Piyungan.

This type of research is classroom action research (CAR). CAR design using Kemmis and McTaggart which includes planning, action and observation, and reflection. Data collection techniques using scale and observation. The data analysis technique used is descriptive quantitative and descriptive qualitative. The research subjects were VC class students at SD Negeri Piyungan, totaling 21 students. The criteria for the success of the curiosity variable are at least 75% of students get a score of 75.

The measurement results show that the percentage of completeness of student enthusiasm has increased by 30.5%, from the first cycle of 67.5% to the second cycle of 98%. The percentage of learning implementation using the quizziz application in the first cycle is 75% and in the second cycle is 100%. Learning by using the quizziz application as an evaluation tool can increase student enthusiasm, because the quizziz application makes students more motivated to improve grades and learning outcomes.

Keyword : enthusiasm for learning, quizziz

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar merupakan perubahan dalam perilaku sebagai hasil dari proses praktek atau latihan. Menurut Hamalik (2010) Belajar adalah bukan suatu tujuan tetapi merupakan proses untuk mencapai tujuan. Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Pengalaman belajar diperoleh dari sebuah proses pembelajaran yang di dapatkan melalui lingkungan sekitar, sekolah formal atau non formal, serta keluarga. Pada sekolah formal, proses pembelajaran dirancang khusus oleh Pendidik supaya peserta didik mendapatkan pengalaman dan pengetahuan serta mampu belajar sesuai dengan karakter masing-masing. Proses pembelajaran dirancang supaya peserta didik mampu mencapai tujuan dari pembelajaran atau kompetensi yang telah ditentukan.

Tujuan pembelajaran dibuat sesuai kebutuhan dan disesuaikan dengan kurikulum pendidikan yang ada di Indonesia yang diatur menurut Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menegaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan

menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pemerintah selalu mengusahakan agar tujuan pendidikan nasional yang dicita-citakan dalam Undang-undang dapat terwujud menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pemerintah selalu mengusahakan agar tujuan pendidikan nasional yang dicita-citakan dalam Undang-undang dapat terwujud.

Peningkatan mutu pendidikan di sekolah berkaitan langsung dengan siswa sebagai peserta didik dan guru sebagai tenaga pendidik. Keberhasilan proses pembelajaran di sekolah dapat di ketahui dari prestasi siswa. Prestasi belajar merupakan tolak ukur yang utama untuk mengetahui keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran. Siswa yang prestasinya tinggi dapat dikatakan bahwa ia telah berhasil dalam belajar. Menurut Tulus (2004:75) "Prestasi belajar siswa adalah hasil belajar yang dicapai siswa ketika mengikuti dan mengerjakan tugas dan kegiatan pembelajaran siswa di sekolah".

Menurut Slameto (2003: 54) "Keberhasilan belajar di pengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor intern dan faktor ekstern". Faktor dari dalam diri siswa di antaranya keaktifan siswa, kecerdasan dan proses belajar siswa. Faktor ekstern diantaranya faktor guru mengajar dan faktor lingkungan belajar yang meliputi lingkungan sekolah, lingkungan keluarga, dan lingkungan masyarakat dimana siswa bersosialisasi.

Awal tahun 2020 Indonesia digemparkan dengan Pandemi virus Covid-19 yang berdampak pada setiap aspek kehidupan masyarakat. Salah satunya adalah pada aspek pendidikan yang memiliki dampak besar di Indonesia. Kendala

yang sangat berpengaruh adalah pada pendidikan formal yang dilakukan secara langsung dan tatap muka atau pembelajaran konvensional harus dilakukan secara daring atau online. Karena kebijakan Social Distancing dari pemerintah maka kegiatan pembelajaran dilakukan di rumah masing-masing tanpa bertemu dengan menggunakan *platform* tertentu.

Pembelajaran Jarak Jauh dapat dilakukan melalui rumah masing-masing dan tidak perlu bertemu langsung atau tatap muka, sehingga pembelajaran jarak jauh sangat dianjurkan untuk melaksanakan proses pembelajaran pada saat pandemi Covid-19 saat ini. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menganjurkan sekolah-sekolah untuk melaksanakan belajar di rumah sesuai peraturan menurut Mendikbud nomor 4 tahun 2020 yang diperkuat dengan SE Sesjen nomor 15 tahun 2020 tentang Pedoman Pelaksanaan BDR (Belajar Dari Rumah) selama darurat Covid-19 (Kemdikbud.go.id , 2015) yang memiliki point memastikan pemenuhan hak peserta didik untuk mendapatkan layanan pendidikan selama darurat Covid-19, melindungi warga satuan pendidikan dari dampak buruk Covid-19, mencegah penyebaran dan penularan Covid-19 di satuan pendidikan dan memastikan pemenuhan dukungan psikososial bagi pendidik, peserta didik, dan orang tua. Perkembangan teknologi yang pesat dan kemajuan teknologi yang sangat memumpuni, Pendidik dituntut untuk memanfaatkan dan mengelola pembelajaran pada saat pandemi menjadi lebih efektif dengan menggunakan *platform* yang ada.

Di era revolusi 4.0 saat ini diharapkan menjadi solusi untuk keadaan pandemi, memanfaatkan teknologi untuk melaksanakan proses Perkembangan teknologi yang pesat dan kemajuan teknologi yang sangat memumpuni, Pendidik dituntut untuk memanfaatkan dan mengelola pembelajaran pada saat pandemi menjadi lebih efektif dengan menggunakan *platform* yang ada. Di era revolusi 4.0 saat ini diharapkan menjadi solusi untuk keadaan pandemi, memanfaatkan teknologi untuk melaksanakan proses pembelajaran. Tujuan revolusi 4.0 sangat mengutamakan kemajuan teknologi dan pengembangan dalam suatu penerapan.

Menurut observasi di SD Negeri Piyungan, pada kelas V dengan jumlah 22 peserta didik. Pada saat berlangsungnya proses pembelajaran mata pelajaran Hak dan Kewajiban tema 5 dilakukan melalui media sosial *Whatsapp* dan materi dibagikan kepada masing-masing peserta didik, pembagian materi kepada peserta didik berupa Buku Pegangan, Buku Paket, dan LKS. Peserta didik belajar secara mandiri untuk memahami materi yang diberikan lalu untuk mengevaluasi tingkat pemahaman peserta didik masih menggunakan media cetak yang nantinya akan di foto lalu di kirim melalui *Whatsapp* dan dikirim kepada pendidik.

Menurut Pendidik pembelajaran Jarak Jauh pada saat pandemi memiliki beberapa tantangan, salah satunya fokus peserta didik yang teralih karena tidak dilakukan secara langsung. Pada saat evaluasi materi, pendidik kesulitan dalam menilai hasil belajar peserta didik karena jangka waktu belajar memahami

materi dengan evaluasi akhir atau *post-test* terlalu singkat sehingga hasil dari proses pembelajaran tidak maksimal dengan tolak ukur KKM. Peserta didik kesulitan dalam memahami materi karena mempelajari materi dengan kondisi lingkungan berbeda karena dilakukan secara daring dan melakukan penilaian pembelajaran yang sama seperti pembelajaran konvensional di sekolah. Sehingga proses pembelajaran tidak berjalan secara efektif dan perlu diadakan perbaikan pada proses penutup atau *post test* di pembelajaran tersebut.

Perlu adanya media untuk memperbaiki masalah dari hasil observasi di SD Negeri Piyungan yang bisa menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan pemahaman dari proses pembelajaran yang dilakukan secara daring. Sehingga peserta didik tetap fokus dalam melaksanakan pembelajaran dan keutuhan dalam proses belajar tetap terjaga. Salah satu cara untuk pendidik menjaga tanggung jawab terhadap perkembangan peserta didik selama melakukan kegiatan belajar di rumah adalah dengan menggunakan *e-learning*.

Media pembelajaran yang menggunakan teknologi digital yaitu media pembelajaran berbasis *e-learning*. Media pembelajaran berbasis *e-learning* merupakan teknologi yang bisa digunakan sebagai sarana pendidik dan peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran dengan mudah dan tidak terpaud oleh ruang dan waktu. *e-learning* bisa dilakukan dimanapun dan kapanpun. Sehingga diharapkan dengan menggunakan *e-learning* tujuan dari proses pembelajaran di masa pandemi tercapai. Salah satu media berbasis *e-learning* adalah *Quizziz*.

Quizziz merupakan aplikasi *multiplayer* yang bisa diakses melalui aplikasi di *gadget* atau *website* serta bisa dilakukan peserta didik di kelas bermain bersama atau dilakukan di rumah sebagai penugasan sehingga Pendidik bisa mengambil penilaian dari hasil permainan tersebut. Aplikasi *Quizziz* dapat diakses dengan mudah karena sudah terdapat pilihan kuis serta Pendidik dapat membuat kuis sendiri sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Aplikasi tersebut juga dapat dimainkan dengan waktu yang sama dan langsung mendapatkan hasil dan ranking dari pengerjaan kuis di aplikasi.

Penerapan aplikasi *Quizziz* sebagai media pembelajaran berbasis *e-learning* pada masa pandemic Covid-19, diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan hasil belajar yang lebih baik sesuai dari tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dari materi Hak dan Kewajiban Tema 6. Permainan yang menarik dan menyenangkan dengan penerapan “belajar sambil bermain” peserta didik lebih memahami materi yang diajarkan dan memotivasi peserta didik untuk lebih giat dalam belajar di masa pandemi.

Kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan dan berdasarkan uraian permasalahan diatas, maka peneliti akan melakukan penelitian tentang “Penerapan Aplikasi *Quizziz* Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Online (daring) Materi Hak dan Kewajiban Tema 6 Kelas V di SD Negeri Piyungan Tahun ajaran 2020/2021” Subyek yang akan di teliti adalah Peserta didik kelas VC SD Negeri Piyungan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian diatas, dapat diidentifikasi masalah yang terjadi, yaitu :

1. Hasil belajar Siswa yang tergolong rendah.
2. Kurangnya keaktifan Siswa saat pembelajaran berlangsung.
3. Model evaluasi saat kegiatan penutup yang digunakan oleh Guru masih bersifat konvensional sehingga minat peserta didik kurang.
4. Peserta didik kurang memahami materi dari Hak dan Kewajiban karena media pembelajaran yang digunakan masih menggunakan buku.
5. Rendahnya Motivasi belajar saat evaluasi dan kegiatan penutup sehingga Siswa kurang antusias.
6. Rendahnya antusiasme belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran online.
7. Guru kurang dapat mengalokasikan waktu untuk kegiatan penutup saat pembelajaran sehingga tujuan kegiatan penutup tidak tercapai.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi diatas maka batasan masalah yang akan penulis teliti adalah peningkatan antusiasme siswa dengan menggunakan aplikasi *quizizz* sebagai alat penilaian hasil belajar peserta didik kelas V.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah dengan penerapan Aplikasi Quizziz dapat meningkatkan antusiasme Siswa dalam Materi Hak dan Kewajiban Tema 6 Kelas V di SD Negeri Piyungan Tahun ajaran 2021/2022?
2. Apakah dengan menggunakan aplikasi *Quizziz* sebagai alat evaluasi pada siswa kelas V SD Negeri Piyungan tahun 2021/2022 dapat meningkatkan hasil belajar siswa?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan Antusiasme belajar siswa di kelas VC SD Negeri Piyungan melalui Aplikasi Quizziz sebagai alat evaluasi siswa.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi :

1. Pendidik
 - a. Untuk menambah wawasan guru mengenai cara-cara menumbuhkan antusiasme belajar peserta didik pada saat melakukan *distance learning*.
 - b. Untuk mengevaluasi pembelajaran dengan mengetahui antusiasme belajar dengan hasil belajar peserta didik melalui penggunaan aplikasi *Quizziz*.
 - c. Sebagai referensi tambahan untuk melakukan pembelajaran agar lebih interaktif dan variatif.

2. Bagi peserta didik

- a. Mampu mengikuti pembelajaran daring secara efektif .
- b. Dengan menggunakan aplikasi *Quizziz*, antusias peserta didik untuk belajar meningkat.

3. Peneliti

Hasil penelitian yang sudah tersusun diharapkan bisa menjadi acuan pada penelitian selanjutnya mengenai peningkatan antusiasme siswa dalam penilaian dan hasil belajar dengan menggunakan aplikasi quizziz sebagai alat evaluasi.

Daftar Pustaka

- Abdurrahman, Mulyono. (2003). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto. (2010). *Belajar & Faktor- Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta :Rineka Cipta.
- Aunurrahman. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta.
- Cecep, K., & Bambang, S, (2011), *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, Bogor: Ghalia Indonesia.
- Desyana, L. V, 2019, Efektivitas Penggunaan Media Kahoot pada Kegiatan Penutup Pembelajaran Matematika Materi Aturan Sinus dan Cosinus di Kelas X MIPA 4 SMA Stella Duce 1 Yogyakarta, Skripsi, Universitas Sanata Dharma.
- Waryanto, N. H, 2006, *Online Learning sebagai Salah Satu Inovasi Pembelajaran*,http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/132304807/Online_Learning_sebagai_Salah_Satu_Inovasi_Pembelajaran.pdf. diakses pada tanggal 07 Juni 2021

- Solikah, Halimatus, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi dan hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMP Negeri 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020” Online Jurnal of Bapala, 07, no. 03 (2020), 7 (diakses 8 Juli 2020)
- Rahman, Rahmania, et.al, “Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pemberian Kuis dalam meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa.” Ejournal of Mandalanursa, 04, no. 03 (Juli 2020), 66 (diakses 25 September 2020)
- Siyamta, “Mengembangkan Digital Learning Object (DLO) Menggunakan Quizizz”, Academia, 9 April 2020, https://www.academia.edu/38547427/Mengembangkan_Digital_Learning_Object_DLO_Menggunakan_Quizizz (diakses 21 April 2020)
- Sudjana, Nana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, (2010)
- Yusuf, Basuni, Bistari “Konsep dan Indikator Pembelajaran Efektif”, Online Jurnal of Kajian Pembelajaran dan Keilmuan”, 1, no. 02 (Oktober 2017), 14 (diakses 22 Oktober 2020)
- Putri, Novia Widiyanti, “Pengembangan Alat Evaluasi Bantuan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran marketing Kelas X Jurusan BPD di SMK Negeri 10 Surabaya.” Online Jurnal of Pendidikan Tata Niaga, 08, no.03 (2020), 986 (diakses 25 September 2020)

Noor, Sugian, "Implementasi quizizz dalam Penilaian Pembelajaran pada Materi Ruang Lingkup Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin" Online of Jurnal Pendidikan Hayati, 6, no. 1 (2020), 2 (diakses 12 Juli 2020).

Murni, Arie Widya, et.al, "Peningkatan Kemampuan Membuat Kuis Online Guru Madrasah Ibtidaiyah (MI) Nurul islam Wonokalang Wonoayu Sidoarjo Melalui Pelatihan Aplikasi Kuis Interaktif Berbasis Quizizz." Online Jurnal of Abdimas Berdaya, 03 no. 02 (2020), 123 (diakses 25 september 2020)

Muhadi. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta. Shira Media.

Hamalik, Oemar. (2010). *Kurikulum dan pembelajaran*, Jakarta : PT Bumi Aksara,

Siyamta, Mengembangkan Digital Learning Object (DLO) Menggunakan quizizz, Academia, 09 April 2019,

https://www.academia.edu/38547427/Mengembangkan_Digital_Learning_Object_DLO_Menggunakan_Quizizz (diakses 21 April 2020)

Kusaeri, dan Suprananta. (2012). *Pengukuran dan Penilaian Pendidikan*, Yogyakarta: Graha Ilmu

Citra, Cahyani Amildah, "Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa

Kelas X SMK Ketintang Surabaya” Online of journal unesa, 8, no. 2 (2020),
265 (diakses 12 Juli 2020).

Arikunto, Suharsimi. (2012). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: PT. Bumi
Aksara, 2011 (Miguel Guhlin, *Gamifying Learning With Quizizz*,

Esti, Sri. W.D. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta. Grasindo

Citra, Cahyani Amildah, “Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya” Online of journal unesa, 8, no. 2 (2020), 265 (diakses 12 Juli 2020).

Arikunto, Suharsimi, Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan, Jakarta: PT. Bumi

Aksara, 2011 (Miguel Guhlin, Gamifying Learning With Quizizz, technotes, 21 Mei 2016, <https://blog.tcea.org/> (diakses tanggal 27 Juli 2020)