



PENERAPAN APLIKASI QUIZZIZ SEBAGAI METODE PENILIAN MID SEMESTER DI SD LENTERAHATI ISLAMIC BOARDING SCHOOL

Cici Dwi Aprlia¹, Reni Agustina², Mohamad Mustari³
Universitas Mataram

Email: cicidwiaprilia99@gmail.com¹, reniagustinaauri@gmail.com², mustari@unram.ac.id³

Abstract

This research thoroughly discusses the mid-semester assessment application based on information and communication technology which is implemented at the Lenterahati Islamic boarding school elementary school, namely the Quizzizz application. The aim of this research is to find out what things are implemented in the Quizzizz application and what are the benefits of the Quizzizz application. The research method used is a qualitative approach using descriptive studies. The sample in this research were teachers in grades 4, 5 and 6. Data collection was obtained from interviews, observation and documentation. The results of the research show that the application of Quizzizz at SD Lenterahati Islamic boarding school has been implemented for 2 semesters or 1 year and is used by grades 4, 5 and 6. This Quizzizz application is a very useful application to lighten the workload of educators (teachers) and for students This quizzizz application is very useful and fun in answering and working on quiz questions given by the teacher. In conclusion, the application of information and communication technology in the world of education is very important and mandatory so that good educational qualities can be implemented in accordance with the initial objectives in accordance with the benefits of providing education.

Keywords: technology, quizziz, competence

Abstrak

Penelitian ini membahas tuntas tentang aplikasi penilaian mid semester yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi yang diterapkan di sd lenterahati islamic boarding school yakni aplikasi quizzizz. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui apa saja hal-hal yang di terapkan dalam aplikasi quizziz tersebut dan apa saja manfaat aplikasi quizziz tersebut. Metode penelitian yang digunakan merupakan pendekatan kualitatif dengan menggunakan studi deskriptif. Sampel dalam penelitian ini adalah guru kelas 4,5 dan 6. Pengumpulan data didapatkan dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan quizziz di sd lenterahati izlamic boarding school sudah diterapkan selama 2 semester atau selama 1 tahun dan digunakan oleh kelas 4,5 dan 6. Aplikasi quizziz ini menjadi aplikasi yang sangat bermanfaat untuk meringankan beban pekerjaan pendidik (guru) dan bagi siswa aplikasi quizziz ini sangat berguna dan menyenangkan dalam menjawab dan mengerjakan soal kuis yang diberikan oleh guru. Kesimpulannya penerapan teknologi informasi dan komunikasi di ruang lingkup dunia pendidikan sangatlah penting dan wajib sehingga mutu-mutu pendidikan yang baik dapat diterapkan sesuai dengan tujuan awal yang sesuai dengan manfaat penyelenggaraan pendidikan.

Kata kunci: teknologi, quizziz, kompetensi

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu upaya sebuah proses dalam wujud penyampaian suatu ilmu pengetahuan. Dalam sebuah proses pendidikan yang menjadi subjek utamanya adalah siswa. Tujuan utama dari pendidikan adalah untuk mengembangkan pengetahuan, kemampuan serta pembentukan kepribadian. Seperti yang kita ketahui suatu proses pendidikan yang formal pasti dilakukan di jenjang sekolah formal. Sebuah pendidikan dapat dikatakan baik jika pendidikan itu bisa menjadikan siswa memiliki keterampilan,

pengetahuan yang luas, memiliki pribadi yang baik maupun aktif dalam proses pembelajaran itu sendiri. Agar hal – hal tersebut dapat tercapai dengan baik maka di dunia Pendidikan harus menerapkan sebuah pendidikan yang berkualitas dengan baik sehingga orientasi pendidikan yang diinginkan dapat tercapai dan mampu meningkatkan mutu pendidikan.

Pada era zaman modern saat ini teknologi informasi dan komunikasi (TIK) menjadi salah satu aspek penting yang harus dikuasai. TIK mendorong keras manusia untuk menguasai segala jenis dan bentuk teknologi informasi dan komunikasi terutama kepada para guru. Guru harus menguasai segala jenis perkembangan TIK dan memiliki kompetensi dalam pemanfaatan TIK itu sendiri dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan TIK membuat guru menjadi lebih mudah dalam menjalankan tugasnya. Sesuai dengan kebijakan yang telah ditetapkan oleh kementerian pendidikan, kebudayaan, riset dan teknologi secara umum terkait perluasan akses pendidikan, peningkatan mutu dan daya saing, serta peningkatan tata kelola pendidikan dalam rangka peningkatan kualitas pendidikan baik di satuan pendidikan dasar, menengah maupun perguruan tinggi di seluruh Indonesia.

Quizizz dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang hebat dan menyenangkan tanpa kehilangan inti pembelajaran berkelanjutan. Faktanya, strategi ini mungkin melibatkan partisipasi aktif siswa sejak awal. Dari uraian latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang tentang quizizz dengan judul **“Penerapan Aplikasi Quizizz Sebagai Metode Penilaian Mid Semester Di Sd Lenterahati Islamic Boarding School”**

TINJAUAN PUSTAKA

Pengertian quizizz

Quizizz merupakan salah satu bagian dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berupa aplikasi yang dapat digunakan sebagai metode dalam memberikan latihan soal kepada peserta didik. Quizizz sama seperti alat web penilaian berbasis pendidikan pada umumnya hanya saja quizizz memiliki banyak kelebihan maupun kekurangannya.

Karakteristik quizizz

Quizizz ini memiliki dua macam bentuk soal yakni soal yang di atur secara publik dan soal yang di atur secara pribadi. Soal yang bersifat publik tidak memiliki batasan jumlah pertanyaan, setiap jawaban pertanyaan memiliki dua bahkan sampai empat pilihan ganda, dalam setiap pertanyaan menyertakan gambar dan video yang berhubungan dengan materi dan batas waktu yang diberikan terhadap setiap soal bisa mulai dari 30 detik sampai 5 menit maupun lebih sesuai dengan yang sudah di atur oleh guru itu sendiri. Dalam aplikasi quizizz ini juga terdapat berbagai jenis soal permainan, musik maupun meme.

Penerapan quizizz

Menggunakan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran dapat melalui web tool yang telah diatur oleh guru. Quizizz dapat di akses melalui smartphone, laptop, tablet, komputer yang telah terhubung dengan koneksi jaringan internet. Peserta didik dapat bergabung melalui link <http://quizizz.com/join> dengan melakukan pengisian nama dan

kode yang sudah diatur oleh gurunya. Setelah berhasil masuk ke link tersebut peserta didik dapat mengisi soal yang telah diberikan oleh gurunya dan mengerjakan soal sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Kelebihan dan kelemahan quizziz

Kelebihan quizziz terhadap peserta didik yakni peserta didik menjadi memiliki rasa kompetisi tinggi dalam mengerjakan soal, peserta didik dapat dengan mudah menganalisa soal yang diberikan, peserta didik menjadi kompeten dalam menggunakan teknologi di era zaman modern. Selain itu quizziz juga memiliki kelebihan yang membuat guru tidak lagi bersusah payah dalam meng-input nilai yang diperoleh peserta didik dengan manual dengan aplikasi quizziz ini guru lebih mudah dalam meng-input nilai peserta didik yakni nilai yang diperoleh peserta didik dari kuis yang diberikan dalam aplikasi quizziz akan langsung ter-input didalam aplikasi excel guru yang memberikan quizz tersebut. Sehingga pekerjaan meng-input nilai yang awalnya secara manual menjadi lebih praktis dan simpel dengan menggunakan aplikasi quizziz.

Terlepas dari kelebihan quizziz yang dipaparkan diatas, quizziz juga memiliki kelemahan yang dimana pada akhir setelah menjawab soal peserta didik langsung mengetahui berapa hasil skor nilai yang diperoleh sehingga peserta didik yang mendapatkan nilai yang rendah akan merasa sedikit tertekan dan tidak puas dengan hasil yang di dapatkan. Selain itu, aplikasi quizziz ini juga menggunakan jaringan seluler internet sehingga dalam keadaan mendesa seperti jaringan terputus maka kita tidak bisa menggunakan aplikasi quizziz tersebut.

METODE

Pendekatan penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif. Metode penelitian kualitatif merupakan penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah dimana peneliti adalah instrumen kunci.

Lokasi penelitian

Penelitian ini berlokasi di SD Lenterahati Islamic Boarding School Jalan Ireng Jaya Desa Jatisela, Jati Sela, Kec. Gunung Sari, Kab. Lombok Barat Prov. Nusa Tenggara Barat

Populasi dan Sampel

Populasi dan sampel dalam penelitian ini dalah guru kelas 4,5 dan 6 di SD Lenterahati Islamic Boarding School.

Teknik Pengumpulan data

Pengumpulan data dalam penelitian ini yakni dengan menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi.

Teknik analisis data

Ada tiga tahapan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Uji Keabsahan Data

Teknik keabsahan data yang akan dilakukan adalah teknik Triangulasi data. Triangulasi data merupakan suatu teknik pengujian keabsahan data yang menggunakan sesuatu di luar data tersebut dengan tujuan untuk memverifikasi atau membandingkan data tersebut. Tujuan dilakukannya triangulasi data tersebut adalah untuk mengetahui sejauh mana hasil yang diperoleh di lapangan benar-benar representatif. Berdasarkan teknik triangulasi, peneliti membandingkan atau membedakan hasil wawancara yang diperoleh dari masing-masing sumber informasi atau pencarian komparatif untuk memverifikasi keaslian informasi yang diperoleh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan teknologi dapat di manfaatkan sebagai alat untuk mempermudah seseorang dalam menjalankan tugasnya. Perbaikan proses belajar adalah salah satu faktor utama dalam sebuah peningkatan mutu pendidikan. Salah satu upaya untuk meningkatkan mutu proses belajar di sebuah lingkungan sekolah maka menerapkan penggunaan teknologi merupakan hal yang begitu penting. Untuk dapat mengetahui penilaian proses belajar maka perlu adanya perbandingan dari proses belajar yang sebelumnya, karna penilaian ialah hal yang begitu penting dalam proses kegiatan belajar. Peningkatan kulaitas sistem penilaian adalah salah satu cara agar kualitas pembelajaran meningkat. Dalam penilaian pencapaian hasil belajar hal utama yang harus diperhatikan adalah kemampuan siswa itu sendiri. Ada beberapa hal yang sangat penting dalam penerapan quizziz yakni:

- a. Guru lebih mudah memahami bahan ajar
- b. Memudahkan guru dalam membuat soal
- c. Sebagai cara mudah dalam menukur kopetensi peserta didik
- d. Peserta didik lebih mudah dalam menganalisa jawaban

Dari hasil penelitian yang peneliti lakukan, peneliti memperoleh informasi sesuai dengan hasil wawancara yang dilakukan bahwa di sd lenterahati islamic boarding school telah menggunakan aplikasi teknologi informasi dan komunikasi yang berbasis web tool yang biasa disebut dengan nama quizziz dan sudah berjalan kurang lebih setahun atau sudah digunakan selama 2 kali ujian mid semester. Quizziz di gunakan oleh kelas 4,5 dan 6 dikarenakan tiga kelas ini para pesesrta didiknya sudah paham menggunakan alat TIK. Penggunaan quizziz tersebut memberikan beberapa. Dari tiga kelas yang menggunakan aplikasi quizziz tersebut masing-masing memiliki kendala maupun lain sebagainya.

Dari hasil wawancara dengan guru kelas 4 mengatakan bahwa penggunaan aplikasi quizziz ini sangat bermanfaat bagi guru dan siswa. Quizziz yang kelas 4 gunakan yakni model quizziz yang jawaban soalnya pilihan ganda. Menurut guru kelas 4 bahwa dengan menggunakan model soal yang pilihan ganda siswa lebih mudah dalam menjawab dan guru lebih mudah dalam mengetahui berapa skor nilai siswa. Sedangkan jika guru menerapkan

quizziz yang bentuk jawaban soalnya essay maka guru kesulitan memberi nilai kepada siswa karena model soal essay dalam quizziz jawabannya dinyatakan selalu benar yang dalam arti walaupun siswa menjawab soal dengan jawaban yang salah tetap saja hasilnya benar. Maka dari pada itu bentuk soal yang digunakan oleh sd lenterahati islamic boarding school dalam aplikasi quizziznya adalah modek soal pilihan ganda.

Dari hasil wawancara guru kelas 5 mengatakan bahwa di sd lenterahati islamic boarding school quizziz ini lebih diutamakan untuk kelas 5 karena berhubungan dengan kenaikan kelas, sehingga nanti setelah naik ke kelas 6 kelas 5 tidak lagi kesulitan dalam mengoprasikan kuis berbasis teknologi dan mereka diharapkan menguasai teknologi semacam CAT dan lain sebagainya sehingga saat pelaksanaan ujian nasional berbasis CAT mereka tidak lagi kesulitan dalam mengerjakan soal-soal.

Sedangkan dari hasil wawancara dengan guru kelas 6 mengatakan bahwa kelas 6 melakukan kuis menggunakan quizziz hanya pada ujian tengah semester dikarenakan di semester selanjutnya kelas 6 sudah mengikuti ujian nasional. Disaat menggunakan quizziz yang di programkan oleh sd lenterahati islamic boarding school kelas 6 angkatan tahun ini sebagai kelas ercobaan yang dimana mereka sebelumnya tidak menggunakan quizziz di kelas 4 dan 5 karena quizziz baru berjalan satu tahun di sd lenterahati islamic boarding school. Dengan demikian manfaat quizziz dalam penelitian ini antara lain:

1. Guru lebih mudah memahami bahan ajar
2. Memudahkan guru dalam membuat soal
3. Sebagai cara mudah dalam mengukur kopetensi peserta didik
4. Peserta didik lebih mudah dalam menganalisa jawaban

SIMPULAN

Dalam peningkatan proses mutu pendidikan di sd lenterahati islamic boarding school telah memperkenalkan sebuah aplikasi yang bernama quizziz. Quizizz dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang hebat dan menyenangkan tanpa kehilangan inti pembelajaran berkelanjutan. Faktanya, strategi ini mungkin melibatkan partisipasi aktif siswa sejak awal. Terlepas dari itu, tuntutan era Revolusi Industri 4.0 yang sedemikian rupa sehingga berbagai bidang kehidupan, termasuk sektor pendidikan, harus melakukan kalibrasi ulang dalam menentukan arah kebijakan pendidikan untuk menghadapi tantangan Revolusi Industri 4.0. Meningkatkan kinerja individu secara komprehensif melalui berbagai efisiensi dalam dunia pendidikan, seperti sistem pendidikan yang memasukkan teknologi ke dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, L. & Rusmana, I.M. 2019. "Pembelajaran Matematika Menyenangkan dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz". Prosiding Sesiomadika, hal 1-7.
- Aini, Y.I. 2019. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah". Kependidikan, Vol. 2, No. 25, hal. Bengkulu.
- lasmaIsmail Nurudin & Sri Hartati. 2019. "Metodologi Penelitian Sosial".: Media Sahabat Cendika. Surabaya.

- 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*.
- Mustari, M. 2023. *Teknologi informasi dan komunikasi dalam manajemen pendidikan*.
- Nasution, W.H.R. 2019. "Pemanfaatan Media Kahoot dalam Pembelajaran IPA pada sekolah dasar di era revolusi industri 4.0". 3:894-898.
- Sugiyono. 2017. "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D" Alfabeta. Bandung.
- Umi Salamah. 2018. "Penjaminan Mutu Penilaian Pendidikan. Evaluasi", hlm 274-293
- Zainal Arifin. 2010. "Strategi Pengembangan Penilaian Berbasis kelas (Classroom-Bases Assesment)". Makalah. Halm 7-8. Bandung
- Zhao, F. 2019. "Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classrom. *International Journal of Higher Education*" 8 No.1