

**QUIZIZZ SEBAGAI ALAT PENILAIAN HASIL BELAJAR
DALAM MASA COVID-19 DI MI MUHAMMADIYAH
TAMBAKAN AJIBARANG BANYUMAS**



TESIS

Disusun dan Diajukan Kepada Pascasarjana
Institut Agama Islam Negeri Purwokerto
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Dalam Penulisan Tesis

IAIN PURWOKERTO

**SUCININGSIH
NIM :181763005**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
PASCASARJANA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO
2020**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO
PASCASARJANA**

Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40 A Purwokerto 53126 Telp : 0281-635624, 628250, Fax : 0281-636553
Website : www.pps.iainpurwokerto.ac.id Email : pps@iainpurwokerto.ac.id

PENGESAHAN

Nomor: 171/In.17/D.Ps/PP.009/11/2020

Direktur Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Purwokerto mengesahkan Tesis mahasiswa:

Nama : Suciningsih
NIM : 181763005
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Quizizz Sebagai Alat Penilaian Hasil Belajar Dalam Masa Covid-19 Di MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas

Telah disidangkan pada tanggal **15 Oktober 2020** dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar **Magister Pendidikan (M.Pd.)** oleh Sidang Dewan Penguji Tesis.



Purwokerto, 9 November 2020
Direktur,

Sunhaji
Prof. Dr. H. Sunhaji, M.Ag.
NIP. 19681008 199403 1 001



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO
PASCASARJANA**

Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, 53126 Telp. 0281-635624, 628250 Fax. 0281-636553
Website: pps.iainpurwokerto.ac.id E-mail: pps@iainpurwokerto.ac.id

**PERSETUJUAN TIM PEMBIMBING
DIPERSYARATKAN UNTUK UJIAN TESIS**

Nama : Suciningsih
NIM : 181763005
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Tesis : Quizizz Sebagai Alat Penilaian Hasil Belajar Dalam masa
Covid-19 Di MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang
Banyumas

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Dr. Hj. Tutuk Ningsih, M.Pd

Tanggal:

Pembimbing

Dr. Novan Ardy Wiyani, M.Pd.I.

Tanggal: 3. Oktober. 2020

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Pengajuan Ujian Tesis

Kepada Yth.
Direktur Pascasarjana IAIN Purwokerto
Di Purwokerto

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, memeriksa, dan mengadakan koreksi, serta perbaikan-perbaikan seperlunya, maka bersama ini saya sampikan naskah mahasiswa:

Nama : Suciningsih
NIM : 181763005
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul : Quizizz Sebagai Alat Penilaian Hasil Belajar Dalam masa Covid-19 di MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas

Dengan ini mohon agar tesis mahasiswa tersebut di atas dapat disidangkan dalam ujian tesis.

Demikian nota dinas ini disampaikan. Atas perhatian Bapak kami mengucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

IAIN PURWOKERTO

Purwokerto, 3 Oktober 2020

Pembimbing



Dr. Novan Ardy Wiyani, M.Pd.I.

NIP. 19850525 201503 1 004

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis saya yang berjudul: **“Quizizz Sebagai Alat Penilaian Hasil Belajar Dalam masa Covid-19 di MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas”** seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan tesis yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian tesis ini bukan hasil karya saya sendiri atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Purwokerto, 3 Oktober 2020

Hormat saya,



Suciningsih

NIM. 181763005

**QUIZIZZ SEBAGAI ALAT PENILAIAN HASIL BELAJAR
DALAM MASA COVID-19 DI MI MUHAMMADIYAH
TAMBAKAN AJIBARANG BANYUMAS**

**SUCININGSIH
NIM. 181763005**

ABSTRAK

Keluhan orangtua peserta didik tentang bebasnya penggunaan *smartphone* dan merebaknya *Covid-19* membuat MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas mengambil kebijakan untuk memanfaatkan *smartphone* sebagai media pembelajaran. Memanfaatkan teknologi sebagai media diharapkan mampu membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif terutama pada masa pandemi ini. Kegiatan pembelajaran tidak terlepas dari penilaian hasil belajar yang pada MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas menggunakan salah satu aplikasi yaitu *quizizz* sebagai alat penilaian hasil belajar. Sebuah aplikasi yang mudah diakses melalui *smartphone* yang terkoneksi dengan *internet*.

Tujuan penelitian ini untuk menganalisis perencanaan dan pelaksanaan penilaian hasil belajar menggunakan *quizizz*, serta pengambilan keputusan hasil belajar menggunakan *quizizz* pada MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dan jenis penelitian studi kasus. Data penelitian diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisis data diperoleh melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pemeriksaan keabsahan data dengan memperpanjang pengamatan, meningkatkan ketekunan, dan triangulasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi *quizizz* sebagai alat penilaian hasil belajar dalam masa *Covid-19* meliputi tiga tahap, yang pertama tahap perencanaan, dalam tahap ini meliputi kebijakan implementasi *quizizz*, persiapan SDM, persiapan Sarana, sosialisasi, dan desain implementasi *quizizz*. Tahap kedua yakni tahap pelaksanaan, meliputi pelaksanaan penilaian harian dan penilaian tengah semester. Tahap ketiga tentang pengambilan keputusan hasil belajar dengan *quizizz*. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa implementasi *quizizz* sebagai alat penilaian hasil dalam masa *Covid-19* di MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas sangat efektif karena pada masa *pandemi Covid-19* pembelajaran secara keseluruhan dilakukan secara daring, *quizizz* sebagai media belajar online dapat diakses di manapun, kapanpun, dan oleh siapapun, peserta didik dan pendidik sebagai admin dapat langsung melihat skor hasil belajar. Selain itu, hasil belajarpun dapat langsung diunduh dalam bentuk *file excel* dengan hasil analisis yang terbagi dalam dua sheet yaitu *class level* dan *player level*, memudahkan dan mempercepat guru dalam mengambil keputusan hasil belajar terhadap peserta didik.

Kata kunci: *Alat penilaian, Hasil Belajar, dan Quizizz*

**QUIZIZZ AS A LEARNING RESULT ASSESSMENT TOOL
IN THE TIME OF COVID-19 IN MI MUHAMMADIYAH
ADD AJIBARANG BANYUMAS**

**SUCININGSIH
NIM. 181763005**

ABSTRACT

Complaints from parents of students about the free use of smartphones and the spread of Covid-19 made MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas take a policy to use smartphones as learning media. Utilizing technology as a medium is expected to be able to make learning activities more effective, especially during this pandemic. Learning activities cannot be separated from the assessment of learning outcomes which at MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas uses an application, namely quizizz as a learning outcome assessment tool. An application that is easily accessible via a smartphone connected to the internet.

The purpose of this study was to analyze the planning and implementation of learning outcomes assessment using quizizz, and decision making learning outcomes using quizizz at MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas. The research method used a qualitative approach and the type of case study research. The research data were obtained through interviews, observation and documentation. Data analysis was obtained through data reduction, data presentation, and drawing conclusions. Data validity checks by extending observations, increasing persistence, and triangulation.

The results of this study indicate that the implementation of quizizz as a tool for assessing learning outcomes during the Covid-19 period includes three stages, the first is the planning stage, in this stage includes quizizz implementation policy, human resource preparation, facility preparation, socialization, and quizizz implementation design. The second stage is the implementation stage, including the implementation of daily assessments and mid-semester assessments. The third stage is about making learning outcomes decisions with quizizz. Based on these results it can be concluded that the implementation of quizizz as an outcome assessment tool during the Covid-19 period at MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas was very effective because during the Covid-19 pandemic, overall learning was carried out online, quizizz as an online learning medium can be accessed anywhere, anytime, and by anyone, students and educators as admins can immediately see the score of learning outcomes. In addition, learning outcomes can be directly downloaded in the form of an excel file with the results of the analysis divided into two sheets, namely the class level and the player level, making it easier and faster for teachers to make learning outcomes decisions for students.

Keywords: Assessment tools, Learning Outcomes, and Quizizz

TRANSLITERASI

Pedoman transliterasi yang digunakan dalam penulisan tesis ini berpedoman pada Surat Keputusan Bersama antara Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987.

A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	ba ^{''}	b	Be
ت	ta ^{''}	t	Te
ث	ša ^{''}	š	Es (dengan titik di atas)
ج	jim	j	Je
ح	ħa ^{''}	ħ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	kha ^{''}	kh	Ka dan ha
د	dal	d	De
ذ	Žal	ž	Zet (dengan titik di atas)
ر	ra ^{''}	r	Er
ز	zai	z	Zet
س	sin	s	Es
ش	syin	sy	Es dan ye
ص	šad	š	Es (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	ṭa ^{''}	ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa ^{''}	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	„ain	„	koma terbalik di atas
غ	gain	g	Ge

ف	fa"	f	Ef
ق	qaf	q	Qi

B. Vokal

Vokal bahasa Arab seperti bahasa Indonesia, terdiri dari vokal pendek, vokal rangkap, dan vokal panjang.

1. Vokal Pendek

1	ا	<i>Faṭḥah</i>	Ditulis	A
	Contoh	كاتب	Ditulis	<i>Kataba</i>
2	إ	<i>kasrah</i>	Ditulis	I
	Contoh	ذكر	Ditulis	<i>Ẓukira</i>
3	و	<i>ḍammah</i>	Ditulis	U
	Contoh	يذهب	Ditulis	<i>Yazhabu</i>

2. Vokal Panjang

1	<i>Faṭḥah</i> + alif	ditulis	<i>ā</i>
	جاهلية	ditulis	<i>Jāhiliyah</i>
2	<i>Faṭḥah</i> + ya" mati	ditulis	<i>Ā</i>
	ننسى	ditulis	<i>Tansā</i>
3	<i>Kasrah</i> + ya mati	ditulis	<i>Ī</i>
	كريم	ditulis	<i>Karīm</i>
4	<i>ḍammah</i> + wawu mati	ditulis	<i>Ū</i>

3. Vokal Rangkap (*diftong*)

1	<i>Faṭḥah</i> + ya mati	Ditulis	Ai
	كيف	Ditulis	<i>Kaiḥa</i>
2	<i>Faṭḥah</i> + wawu mati	Ditulis	Au

	حول	Ditulis	<i>ḥaula</i>
--	-----	---------	--------------

C. Ta' Marbūṭah

1. Bila dimatikan tulis h

حكمة	Ditulis	<i>ḥikmah</i>
جزية	Ditulis	<i>Jizyah</i>

(Ketentuan ini tidak diperlukan pada kata-kata Arab yang sudah terserap ke dalam bahasa Indonesia seperti zakat, salat, dan sebagainya, kecuali bila dikehendakai lafal aslinya).

2. Bila diikuti dengan kata sandang “al” serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan h.

كرامة الأولياء	Ditulis	<i>Karāmah al-auliā'</i>
----------------	---------	--------------------------

D. Bila ta' marbūṭah hidup atau dengan harakat, fathah atau kasrah atau ḍammah

زكاة النظر	Ditulis	<i>Zakāt al-fīṭr</i>
------------	---------	----------------------

E. Syaddah (Tasydid)

Untuk konsonan rangkap karena syaddah ditulis rangkap:

مضاعفة	Ditulis	<i>muta'addidah</i>
عِدَّة	Ditulis	<i>'iddah</i>

F. Kata Sandang Alif + Lam

1. Bila diikuti huruf Qamariyah

القران	Ditulis	<i>al-Qur'ān</i>
القياس	Ditulis	<i>al-Qiyās</i>

2. Bila diikuti huruf Syamsiyyah ditulis dengan menggunakan huruf Syamsiyyah yang mengikutinya, serta menghilangkan huruf l (el) nya.

السماء	Ditulis	<i>as-Samā'</i>
الشمس	Ditulis	<i>asy-Syams</i>

G. Hamzah

Hamzah yang terletak di akhir atau di tengah kalimat ditulis apostrof. Sedangkan hamzah yang terletak di awal kalimat ditulis alif. Contoh:

أَنْتُمْ	Ditulis	<i>a 'antum</i>
أَعْدَتُ	Ditulis	<i>u 'iddat</i>
لَيْنِ شَرِكْرِيمِ	Ditulis	<i>La 'in syakartum</i>

MOTTO

“Didiklah anak-anakmu sesuai dengan zamannya, karena mereka hidup bukan di zamanmu”
(Ali bin Abi Thalib)

The future belongs to those who prepare for it today.
Masa depan adalah milik mereka yang mempersiapkannya hari ini.
(Malcolm X)



PERSEMBAHAN

Tesis ini penulis persembahkan kepada:

1. Bapak dan Ibu tercinta. Merekalah yang banyak memberi motivasi terhadap penulis untuk semangat dalam menyelesaikan studi. Do'a mereka membuat penulis bisa menyelesaikan tesis ini.
2. Suami dan anak-anakku tercinta (Galih dan Jihan), terimakasih atas keridhoannya dan support yang luar biasa dari kedua anakku sehingga dapat menyelesaikan tesis ini.
3. Sahabat yang selalu menemani dan memberi inspirasi penulis hingga terselesainya tesis ini.
4. Rekan Kerja pada MI Muhammadiyah Kranggan, terimakasih atas kelonggaran waktu yang telah diberikan, semoga Allah SWT berikan kemudahan atas segalanya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke-hadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya serta kekuatan sehingga tesis yang berjudul “Quizizz Sebagai Alat Penilaian Hasil Belajar Masa Covid-19 Di MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas” dapat diselesaikan dengan baik.

Disadari sepenuhnya bahwa selama penulisan tesis ini tidak sedikit tantangan dan hambatan yang harus dihadapi. Tetapi berkat dorongan, bimbingan dan kerjasama dengan berbagai pihak, semua itu dapat diatasi. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih dan penghargaan yang tinggi kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam proses penulisan, yaitu :

1. Dr. H. Moh. Roqib, M. Ag., Rektor Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.
2. Prof. Dr. H. Sunhaji, M. Ag., Direktur Program Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Purwokerto, yang telah memberi kesempatan dan fasilitas kepada penulis untuk mengikuti Program Magister di lembaga yang dipimpinnya.
3. Dr. Hj. Tutuk Ningsih, M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Purwokerto, yang telah membantu dan memfasilitasi penulis, baik dalam proses studi maupun dalam penyusunan tesis.
4. Dr. Fauzi, M.Ag. sebagai Penasehat Akademik yang telah memberikan arahan, masukan, bimbingan, dan saran pada saat seminar proposal.
5. Dr. Novan Ardy Wiyani, M.Pd.I., sebagai Pembimbing yang dengan sabar senantiasa membimbing dan mengarahkan penulis untuk memberikan hasil yang terbaik. Sikap dan kepedulian beliau yang senantiasa memotivasi dalam mengembangkan potensi yang dimiliki penulis.
6. Dosen dan Staf Administrasi Program Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Purwokerto, yang telah memberikan pelayanan terbaik selama penulis menempuh studi.

7. Seluruh warga madrasah (kepala madrasah, guru, dan peserta didik) MI Muhammadiyah Tambakan, yang telah memberikan bantuan selama penulis melakukan penelitian ini.
8. Teman-teman seperjuanganku di kelas Magister PGMI angkatan 2018, terimakasih atas motivasi dan kerjasamanya serta semoga kita selalu kompak dalam kebaikan.
9. Semua pihak-pihak yang telah memberikan bantuan dalam berbagai bentuk, namun tidak memungkinkan untuk disebutkan satu persatu dalam lembaran ini.

Penulis hanya dapat mengucapkan Jaza Kumullah akhsanal jaza dan semoga segala bantuan, dorongan, bimbingan, simpati, dan kerjasama yang telah diberikan diterima oleh Allah SWT sebagai amal shalih.

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari kesempurnaan baik dari segi isi maupun tata tulis dan penggunaan bahasa. Oleh karena itu, dengan senang hati penulis mengharap kritik dan saran yang membangun dari semua pihak demi kesempurnaan tesis ini. Akhir kata, penulis berharap semoga tesis ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya. Amin.

Purwokerto, 3 Oktober 2020

Penulis

Suciningsih

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN TIM PEMBIMBING	ii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
TRANSLITERASI.....	vii
MOTTO.....	xi
PERSEMBAHAN.....	xii
KATA PENGANTAR	xiii
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan dan Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
E. Sistematika Pembahasan.....	10
BAB II QUIZIZZ SEBAGAI ALAT PENILAIAN HASIL BELAJAR	11
A. Penilaian Hasil Belajar.....	11
1. Penilaian.....	11
2. Hasil Belajar	17
3. Penilaian Hasil Belajar	21
4. Penilaian Hasil Belajar dengan Quizizz	25
5. Quizizz Sebagai Alat Penilaian Hasil Belajar yang Efektif dalam Masa Covid-19.....	33
B. Hasil Penelitian yang Relevan.....	34

C. Kerangka Berfikir.....	37
BAB III METODE PENELITIAN.....	38
A. Paradigma dan Pendekatan Penelitian	38
B. Tempat dan Waktu Penelitian	39
C. Data dan Sumber Data.....	39
D. Teknik Pengumpulan Data	40
E. Teknik Analisis Data.....	42
F. Pemeriksaan Keabsahan Data.....	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	45
A. Deskripsi Wilayah penelitian	45
B. Quiziz sebagai Alat Penilaian Hasil Belajar	47
1. Tahap Perencanaan Quizizz sebagai Alat Penilaian Hasil Belajar	53
2. Tahap Pelaksanaan Quizizz sebagai Alat Penilaian Hasil Belajar.....	67
3. Tahap Pengambilan Keputusan Hasil Penilaian dengan Quiziz	85
BAB V	92
SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	92
A. Simpulan	92
B. Implikasi	93
C. Saran	94
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Daftar Pendidik MI Muhammadiyah Tambakan	47
Tabel 2 Rancangan Penilaian Hasil Belajar.....	66
Tabel 3 Rancangan Masing-Masing Penilaian	66



DAFTAR GAMBAR

Gambar 23 Kerangka Berfikir	37
-----------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 2 Pedoman Observasi 1	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 3 Pedoman Observasi 2	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 4 Pedoman Observasi 3	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 5 Pedoman Observasi 5	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 6 Pedoman Wawancara 1	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 7 Pedoman Wawancara 2	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 8 Pedoman wawancara 3	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 9 Pedoman Dokumentasi	Error! Bookmark not defined.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi saat ini, penyiapan sumber daya manusia (SDM) Indonesia yang berkualitas di masa depan menjadi tanggung jawab bidang pendidikan. Keprofesionalisme guru memegang peranan penting bagi peningkatan mutu dalam lingkungan pendidikan di sekolah, baik mencakup peningkatan pengetahuan, keterampilan, serta sikap peserta didik sebagai generasi penerus di masa yang akan datang. Rasionalisasi dalam menciptakan karya yang sangat tinggi, ditandai dengan adanya tuntutan globalisasi dan modernisasi yang semakin maju, serta diimbangi dengan kompetensi guru. Guru memiliki peran yang sangat penting untuk dapat mengimbangi kondisi perkembangan peserta didik di sekolah. Guru dituntut memiliki pengetahuan yang tinggi dalam bidang mata pelajaran, dan juga mampu menunjukkan keterampilannya secara unggul dalam bidang pendidikan dan pembelajaran.

Pada Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 pasal 40 ayat 2 disebutkan bahwa pendidik dan tenaga pendidik berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis. Kegiatan pembelajaran di sekolah menjadi inti dari penyelenggaraan proses pendidikan di mana guru mengarahkan berbagai aktivitas belajar peserta didik agar tercapai tujuan pembelajaran.¹ Salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran. Menurut Oemar Hamalik, media pembelajaran mampu membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan dalam kegiatan belajar mengajar, serta mampu memengaruhi psikologis peserta didik.² Media menjadi suatu yang penting dalam proses pembelajaran karena hal tersebut memacu semangat belajar peserta didik. Penggunaan media juga mampu

¹ Novan Ardy Wiyani, "Pendidikan Agama Islam Berbasis Anti Terorisme di SMA" Online *Jurnal of Pendidikan Islam*, 02, no. 01 (Juni 2013), 71 (diakses 1 Oktober 2020)

² Oemar Hamalik, *Media pendidikan*. (Bandung: PT Citra Aditya bakti, 2011), 12.

meningkatkan efektifitas pembelajaran karena pesan yang ingin disampaikan guru dapat diterima atau disalurkan melalui media pembelajaran tersebut.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berpengaruh terhadap kognisi dan prestasi belajar peserta didik. Kecenderungan peserta didik dalam menggunakan sosial media sangat tinggi khususnya dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik, mendorong terbentuknya lingkungan belajar komunitas yang kolaboratif, dan mendorong terciptanya belajar mengajar secara aktif.³ Alasan rasional mengapa media pembelajaran penting untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran, diantaranya (1) meningkatkan mutu pembelajaran, (2) tuntutan paradigme baru, (3) Kebutuhan pasar, (4) visi pendidikan global.⁴

Begitupun di masa sekarang, saat ditetapkannya *Covid-19* yang merebak ke seluruh dunia. *Covid-19* berdampak ke berbagai sektor kehidupan seperti ekonomi, sosial, pendidikan, dan Kebudayaan. Dampak terbesar dirasakan oleh peserta didik diberbagai penyelenggara pelayanan pendidikan, baik lembaga pendidikan formal dalam semua tingkatan ataupun lembaga pendidikan non formal sampai dengan perguruan tinggi. Untuk mengatasi *pandemi* ini perlu diciptakan kesadaran untuk menjaga jarak dalam interaksi sosial (*social distancing*), karantina mandiri, dan isolasi agar setiap individu yang rentan tidak akan terkena virus. Upaya tersebut dilakukan sebagai sebuah pendekatan untuk menghambat dan atau menghentikan lajunya penyebaran *Covid-19*. Model demikian ini menghendaki agar setiap individu dapat melakukan tanggung jawab sesuai kapasitasnya untuk membantu memperlambat penyebaran *Covid-19*.

Untuk keberlangsungan proses pendidikan dan dalam rangka berpartisipasi memutus mata rantai penyebaran virus corona, maka pelaksanaan pembelajaran harus disesuaikan dengan kebijakan *social distancing* yang diluncurkan oleh pemerintah. Kegiatan belajar mengajar pada semua jenjang dilakukan di rumah masing-masing peserta didik dan

³ Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta : Prenamedia Group, 2018), 12

⁴ Muhammad Yaumi, *Media...*, 13

dilakukan melalui media daring (*online*), sehingga semua jenjang pendidikan ditutup sementara. Pembelajaran dengan cara daring ini sebagai cara baru dalam proses belajar mengajar yang memanfaatkan teknologi khususnya internet dalam penyampaian belajar. Pembelajaran daring ini sepenuhnya bergantung pada akses jaringan internet.⁵ Meskipun peserta didik berada dirumah, guru harus memastikan kegiatan belajar-mengajar tetap berjalan, adanya inovasi dalam pembelajaran menjadi solusi yang perlu didesain dan dilaksanakan oleh guru dengan memaksimalkan media daring (*online*) yang tersedia.

Pembelajaran daring (*online*) atau disebut pembelajaran jarak jauh menurut Permendikbud no. 109 (2013) mengandung arti sebagai sebuah proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh dengan menggunakan berbagai media komunikasi atau teknologi yang tersedia. Dalam pembelajaran daring ini setiap peserta didik memiliki kesempatan belajar yang sangat leluasa tanpa hambatan apapun. Adanya keterpisahan antara guru dan peserta didik menekankan pada belajar secara mandiri tanpa dibatasi ruang dan waktu dan interaksi pembelajaranpun berbasis TIK.

Daring sebagai sebuah pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru secara interaktif melalui Learning Management System (LMS). Pembelajaran daring akan efektif jika mengajar dengan tatap layar atau menggunakan smartphone, jaringan yang tersedia berfungsi dengan baik, materi belajar menarik namun memenuhi standar minimal, interaktif, adanya kreativitas guru dalam mengembangkan metode dan media belajar agar pembelajaran lebih menarik, serta adanya keterlibatan orangtua dalam pembelajaran daring tersebut.

Hal ini menjadi sebuah tantangan bagi guru untuk tetap dapat menciptakan pembelajaran yang efektif, menarik, menyenangkan, dan aktif, meski pembelajaran dilaksanakan jarak jauh atau daring. Keaktifan peserta didik dapat tercipta melalui penerapan media pembelajaran yang menarik.

⁵ Henry Aditia Rigianti, "Kebdala Pembelajaran Daring Guru Sekolah Dasar di kabupaten Banjarnegara" *Online Jurnal of Elementary School*, 07, no. 02 (2020), 298 (diakses 1 Oktober 2020)

Bentuk keaktifan peserta didik dalam pembelajaran dapat dilihat dari keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.⁶ Untuk dapat menciptakan keaktifan dibutuhkan kreatifitas guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis *online*. Keuntungannya yaitu pembelajaran bersifat mandiri dengan interaktivitas yang tinggi, memberikan lebih banyak pengalaman belajar, meningkatkan tingkat ingatan, dan juga memberikan banyak kemudahan.⁷

Metode *E-Learning* yang dilakukan guru dalam kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk dapat mengaktifkan peserta didik belajar kapanpun dan dimanapun. Dalam *E-Learning*, guru ataupun peserta didik dipacu untuk berinteraksi langsung dengan teknologi digital, dalam mengeksplor teknologi informasi serta menyalurkan kreatifitasnya.⁸ Sistem pembelajaran *E-learning* dilaksanakan melalui perangkat komputer (PC) atau laptop, smartpone yang terhubung dengan jaringan internet, sehingga guru dapat melakukan pembelajaran secara bersama dalam waktu yang sama menggunakan grup pada media sosial sebagai sarana pembelajaran sehingga dapat memastikan peserta didik belajar diwaktu bersamaan walaupun di tempat yang berbeda tak terkecuali untuk kegiatan penilaian hasil belajar.

Penilaian hasil belajar di masa *Covid-19* ini juga dilaksanakan secara daring. Pembelajaran daring memiliki keleluasaan waktu belajar bagi peserta didik, mereka dapat belajar kapanpun dan dimanapun. Peserta didik dapat berinteraksi dengan guru menggunakan beberapa aplikasi yang tersedia.⁹ Banyak aplikasi daring yang dapat digunakan dalam penilaian pendidikan,

⁶ Erlis Nurhayati, "Meningkatkan Keaktifan dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quizizz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19" Online Jurnal of *Paedagogy*, 07, no. 03 (Juli 2020), 146 (diakses 1 September 2020)

⁷ Lalu Gede Muhammad Zainuddin Atsani, "Transformasi Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19" Online Jurnal of *Al-Hikmah*, 01, no. 01 (2020), 85 (diakses 1 Oktober 2020)

⁸ Ni Komang Suni Astini, "Tantangan dan Peluang Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Online Masa Covid-19" Online Jurnal of *Cetta*, 03, no. 02 (2020), 249 (diakses 1 Oktober 2020)

⁹ Wahyu Aji Fatma Dewi, "Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar." Online Jurnal of *Edukatif*, 02, no. 01 (April 2020), 56 (diakses 1 September 2020)

salah satunya *aplikasi quizizz*. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis Quizizz sebagai salah satu upaya dalam mengakomodir permasalahan media pembelajaran yang masih konvensional dengan pembelajaran berbasis TIK untuk meningkatkan kompetensi dan motivasi belajar peserta didik karena media pembelajaran yang dihasilkan memberikan model pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menyenangkan.¹⁰

Quizizz merupakan sebuah *web tool* untuk membuat suatu permainan quis interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas ataupun di luar kelas dalam bentuk pekerjaan rumah (*homework*). Pada kuis interaktif yang dibuat, ada 4 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar, pada latar belakang pertanyaan dapat ditambahkan gambar. Apabila pembuatan quis ini telah selesai, peserta didik dapat login ke quis tersebut dengan kode yang kita bagikan, atau login melalui link yang kita bagi. *Quizizz* ini sangat menarik karena dapat langsung diakses melalui browser, juga dapat diunduh melalui *playstore*. Dalam *Quizizz* ini, guru dapat menentukan waktu pengerjaan di tiap item soal, dapat mengetahui jumlah peserta didik yang sudah login, mengetahui hasil peserta didik, menyimpan, mencetak, serta mengirimkan hasil tugas peserta didik kepada orangtua dalam bentuk *file Excel*.

MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang merupakan lembaga pendidikan swasta di wilayah Ajibarang yang bernaung di bawah Kementerian Agama Kabupaten Banyumas. Dengan jumlah peserta didik sebanyak 145 peserta didik, MI Muhammadiyah Tambakan dalam penilaian pembelajarannya menggunakan aplikasi *quizizz*. Penggunaan *quizizz* ini sudah dimulai dari awal tahun pelajaran 2019/2020. Berawal dari keluhan para orangtua tentang kebiasaan anak yang tidak pernah lepas dari *smartphone* dan selalu sibuk mengakses berbagai media sosial sampai lupa waktu belajar. Pada akhirnya dari pihak madrasah mengambil sikap untuk menggunakan *smartphone* dalam kegiatan pembelajaran, dengan

¹⁰ Yulia Isratul Aini, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu" *Online Jurnal of Kependidikan*, 02, no. 25 (Agustus 2019), 2 (diakses 1 Juli 2020)

memanfaatkan salah satu aplikasi digital sebagai aplikasi penilaian. dan memilih quizizz sebagai alat evaluasi belajarnya. Quizizz ini sangat menarik tampilannya dan memicu semangat peserta didik dalam mengikuti kegiatan penilaian.¹¹

Dalam *quizizz*, peran guru selain memberikan tugas ke peserta didik, juga sebagai admin, melalui *smartphone* ataupun laptop, guru dapat memantau jumlah peserta didik yang sudah *login* dan dapat mengetahui secara langsung hasil dari tugas peserta didik tersebut. Begitu juga dengan peserta didik, pada saat peserta didik mulai mengerjakan soal dari guru, apabila dalam menjawab soal ada yang salah, peserta didik dapat langsung mengetahuinya. Setelah semua peserta didik selesai mengerjakan tugas, guru dapat langsung memberikan pengayaan/remidi. Ini merupakan salah satu dari layanan belajar tuntas yang diberikan kepada peserta didik, yakni bagi peserta didik yang lamban kemampuan belajarnya akan diberikan kegiatan remedial dan bagi peserta didik yang sedang dalam kemampuan belajarnya akan diberikan pengayaan.¹² Quizizz sebagai salah satu alat evaluasi berbasis e-learning yang sangat cocok dipakai untuk mengevaluasi dengan cepat dan langsung memberi hasil kepada guru dalam mengambil tindakan kepada peserta didik untuk diremidi atau diberi pengayaan agar dapat melanjutkan ke kompetensi dasar berikutnya.¹³

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas enam, bapak Kirno, S.Pd.I., bahwa pemanfaatan *Quizizz* sebagai media pembelajaran ini juga tetap berlangsung selama masa pandemi, karena aplikasi ini sangat bermanfaat dalam pembelajaran yakni meningkatkan antusias peserta didik dalam belajar, terutama untuk anak-anak yang phobia terhadap ulangan, beberapa anak yang kurang memiliki semangat belajar ketika akan

¹¹ Hasil wawancara dengan kepala MI Muhammadiyah Tambakan, pada tanggal 9 Maret 2020.

¹² Novan Ardy Wiyani, "Relevansi Standarisasi Pembelajaran dan Penilaian pada Kurikulum 2013 dengan Konsep Perbedaan Individu Peserta Didik" Online Jurnal of *Insania*, 22, no. 01 (2017), 192 (diakses 1 Oktober 2020)

¹³ Hartini Dewi, "Penerapan Metode Problem based Learning untuk Meningkatkan ketuntasan Belajar Fisika Berbantuan Evaluasi Quizizz di Sekolah Bersistem Kredit Semester" Online Jurnal of *JMP*, 03, no. 10 (Oktober 2019), 1301 (diakses 8 Juli 2020)

menghadapi tes atau ulangan harian akhirnya menjadi memiliki semangat, dan juga mampu meningkatkan konsentrasi peserta didik saat mengikuti penilaian hasil belajar. Apalagi di masa *Covid-19* seperti sekarang ini dimana seluruh kegiatan belajar mengajar dilaksanakan dari rumah. Madrasah harus bisa menyediakan sesuatu yang efektif dan menarik terutama untuk kegiatan penilaian hasil belajar peserta didik. Agar pembelajaran daring dapat berjalan dengan efektif, diperlukan persiapan oleh pihak madrasah dan juga orangtua. Pihak madrasah memberikan fasilitas kepada guru berupa perangkat laptop atau smartphone serta paket internet yang diperlukan, sedangkan pihak orangtua mempersiapkan perangkat smartphone dan paket internet serta pendampingan terhadap putra putrinya.¹⁴

Pembelajaran daring dengan quizizz menuntut kreativitas guru dalam membuat soal-soal untuk penilaian dan juga perencanaan yang matang, seperti sumber daya manusianya, persiapan sarananya, sosialisasi terhadap orangtua, dan juga desain implementasinya. Implementasi quizizz di MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas untuk kegiatan penilaian harian, penilaian tengah semester, penilaian akhir semester, penilaian akhir tahun, dan juga untuk ujian satuan pendidikan. Dalam penyajian hasil belajar dengan quizizz, tersedia dalam bentuk excel dengan hasil analisis yang sudah sangat komplit, sehingga memudahkan guru dalam pengecekan, penilaian, serta perekapan hasil. Peserta didikpun dapat langsung melihat hasil belajar dari papan peringkat yang tampak pada layar peserta didik saat telah selesai mengerjakan soal/kuis. Dari latar belakang di atas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang “Quizizz sebagai alat evaluasi hasil belajar pada masa *Covid-19* di MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas”

B. Batasan dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, agar penelitian ini tidak keluar dari konteks pembahasan dan keterbatasan waktu, maka peneliti perlu

¹⁴ Despa Ayuni, et.al, “Kesiapan Guru TK Menghadapi Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19” Online Jurnal of *Obsesi*, 05, no. 01 (2020), 415 (diakses 1 Oktober 2020)

memberikan batasan pada penelitian ini agar penelitian ini lebih terarah hanya pada implementasi quizizz sebagai alat penilaian hasil belajar peserta didik kelas enam dalam masa Covid-19 di MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang yang dilakukan oleh guru. Sedangkan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana implementasi quizizz sebagai alat penilaian hasil belajar dalam masa Covid-19 di MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas?”

C. Tujuan Penelitian

Melihat rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah

1. Menganalisis perencanaan penilaian hasil belajar menggunakan Quizizz di MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas
2. Menganalisis pelaksanaan penilaian hasil belajar menggunakan Quizizz di MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas
3. Menganalisis pengambilan keputusan hasil belajar menggunakan quizizz di MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan hasil dari tujuan penelitian di atas, ada beberapa manfaat yang diharapkan dalam penelitian, yaitu :

1. Secara Teoritis

Dengan adanya hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam dunia pendidikan berupa masukan dan informasi tambahan serta sebagai bahan yang dapat digunakan ketika ingin menggunakan quizizz sebagai alat penilaian hasil belajar, di tingkat sekolah dasar khususnya madrasah. Hasil dari penelitian ini diharapkan juga dapat digunakan sebagai bahan rujukan oleh peneliti lain yang memiliki bidang studi penelitian yang sama.

2. Secara Praktis
 - a. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat memotivasi guru untuk kreatif dalam kegiatan belajar mengajar baik selama masa *Covid-19* ataupun dalam masa *new-normal*. Guru juga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan menarik dengan memanfaatkan media pembelajaran daring, mampu berinteraksi dengan peserta didik secara daring dengan menggunakan *aplikasi* yang tersedia, serta mampu menggunakan media tersebut sebagai alat penilaian hasil belajar selama masa *Covid-19*.

b. Bagi kepala madrasah

Dengan penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai sumber informasi tambahan dan sebagai bahan acuan bagi madrasah dalam memilih media pembelajaran yang efektif dan menarik bagi peserta didik dalam masa *Covid-19* serta mampu meningkatkan kreatifitas guru dalam melakukan penilaian hasil belajar secara daring dengan memanfaatkan *aplikasi quizizz*.

c. Bagi peneliti lain

Penulis berharap penelitian ini dapat menjadi bahan pengetahuan dan bahan renungan serta sebagai bahan masukan bagi peneliti lain tentang pentingnya guru dalam melakukan penilaian hasil belajar dalam masa *Covid-19*, penggunaan media belajar yang tepat agar kegiatan belajar menjadi lebih efektif dan menarik.

d. Bagi orang tua

Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi orangtua dalam memfasilitasi belajar anak di rumah, memotivasi anak agar antusias dalam belajar, dan mengenal lebih dekat bagaimana proses penilaian hasil belajar yang diberikan oleh guru terhadap peserta didiknya selama masa *Covid-19* dengan menggunakan media *quizizz*.

e. Bagi peserta didik

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memotivasi peserta didik dalam memanfaatkan *smathphone* yang dimilikinya untuk kegiatan belajar baik secara daring dalam masa *Covid-19* ataupun luring dan

mengenalkan pada mereka tentang penggunaan teknologi untuk kegiatan belajar.

E. Sistematika Pembahasan

Peneliti ingin menginformasikan mengenai gambaran umum tentang penelitian ini, maka peneliti perlu mengemukakan sistematika pembahasan penelitian. Penyusunan penelitian ini dibagi menjadi tiga bagian yaitu, bagian awal, bagian inti, dan bagian akhir.

Bagian awal meliputi dari halaman judul depan, halaman judul, halaman pernyataan keaslian, halaman pengesahan, halaman persetujuan, nota dinas pembimbing, halaman abstrak, halaman transliterasi, halaman kata pengantar, halaman daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

Pada bagian inti di dalam penelitian ini terdapat lima bab yang masing-masing bab tersebut menguraikan dari penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti. Bab *Kesatu* meliputi pendahuluan mencakup latar belakang masalah, batasan dan rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan. Bab *Kedua* meliputi tentang landasan teori yang menjadi pijakan dalam penelitian ini yang berisi beberapa pembahasan tentang quizizz sebagai alat penilaian hasil belajar yang dilakukan oleh guru, telaah pustaka (hasil penelitian yang relevan) serta kerangka berfikir.

Bab *Ketiga* merupakan metode penelitian yang meliputi paradigma dan pendekatan penelitian, tempat dan waktu penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan pemeriksaan keabsahan data. Bab *Keempat* merupakan hasil dari penelitian dan pembahasan, yakni deskripsi wilayah penelitian serta proses dari penelitian secara menyeluruh. Bab *Kelima* penutup yang berisi simpulan, implikasi, dan saran. Pada bagian akhir penelitian ini terdapat daftar pustaka, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup dari peneliti.

BAB II

QUIZIZZ SEBAGAI ALAT PENILAIAN HASIL BELAJAR

A. Penilaian Hasil Belajar

1. Penilaian

Penilaian atau evaluasi secara harfiah berasal dari bahasa Inggris *evaluation*; dalam bahasa Arab *al-Taqdir*, dan dalam bahasa Indonesia berarti: penilaian. Akar katanya adalah *aal ue*, dalam bahasa Arab: *al-Qimah*; dalam bahasa Indonesia berarti: nilai. Maka secara harfiah, evaluasi pendidikan (*educational evaluation*) = *al-Taqdir al-Tarbawiy*) dapat diartikan sebagai penilaian dalam bidang pendidikan atau penilaian mengenai hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan pendidikan.

Evaluasi atau penilaian pendidikan dapat diartikan sebagai sebuah proses/kegiatan untuk menentukan kemajuan pendidikan, dibandingkan dengan tujuan yang telah ditentukan, dan atau sebagai suatu usaha untuk memperoleh informasi berupa umpan balik (*feed back*) bagi penyempurna pendidikan. Penilaian berarti menilai sesuatu. Sedangkan menilai itu mengandung arti mengambil keputusan terhadap sesuatu dengan mendasarkan diri atau berpegang pada ukuran baik atau buruk, sehat atau sakit, pandai atau bodoh dan sebagainya. Jadi penilaian memiliki sifat kualitatif.¹⁵

Penilaian atau evaluasi yang digunakan harus meliputi keseluruhan aspek kemampuan dan kepribadian peserta didik sesuai dengan tujuan dan konten yang dikembangkan. Alat evaluasi yang digunakan tidak hanya mengukur hasil belajar, namun juga memberi informasi yang lebih jelas tentang proses pembelajaran. Penggunaan *asesmen alternative* dianggap sebagai upaya untuk mengintegrasikan kegiatan pengukuran hasil belajar dengan keseluruhan proses pembelajaran.¹⁶

¹⁵ Gito Supriyadi, *Pengantar dan Teknik Evaluasi Pembelajaran*, (Malang : Intimedia, 2011), 3-4.

¹⁶ Tutuk Ningsih, "Implementasi Pendidikan Multikultural Pada Pembelajaran pendidikan Moral", *Online Jurnal of JPP*, 3, no. 02 (Desember 2011), 132 (diakses 22 Oktober 2020)

Penilaian berperan besar dalam menentukan kesuksesan sebuah pendidikan. Penilaian yang baik akan memberikan dampak pada proses pembelajaran dan menjadi rujukan untuk mengambil kebijakan selanjutnya. Ketepatan dalam pemilihan metode penilaian akan berpengaruh terhadap objektivitas dan validitas hasil penilaian yang ujungnya adalah informasi objektif dan valid atas kualitas pendidikan. Namun sebaliknya kesalahan dalam memilih dan menerapkan metode penilaian akan berimbas pada informasi yang tidak valid mengenai hasil belajar dan pendidikan.¹⁷

Regulasi tentang Panduan Penilaian Sekolah Dasar (SD) mencakup konsep penilaian oleh pendidik yang meliputi penilaian aspek sikap, penilaian aspek pengetahuan, dan penilaian aspek keterampilan; dan penilaian oleh satuan pendidika. Panduan ini dijadikan sebagai acuan pendidik dan satuan pendidikan dalam merencanakan, mengembangkan instrumen, melaksanakan, dan mengolah serta melaporkan hasil penilaian, sebagai acuan pendidik dan satuan pendidikan dalam menerapkan program remedial dan program pengayaan, sebagai acuan kepala sekolah, pengawas, dan pemangku kepentingan dalam memberikan pembinaan kepada pendidik, dan sebagai acuan orangtua dalam memahami hasil penilaian dalam buku rapor peserta didik.¹⁸

Penilaian sebagai suatu prosedur sistematis yang mencakup kegiatan mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasikan informasi yang dapat digunakan untuk membuat kesimpulan tentang karakteristik seseorang atau objek.¹⁹ Penilaian juga diartikan sebagai suatu proses untuk mengambil keputusan dengan menggunakan informasi yang diperoleh melalui pengukuran hasil belajar, baik yang menggunakan instrument tes atau non tes.

¹⁷ Hari Setiadi, "Pelaksanaan Penilaian Pada Kurikulum 2013" Online Jurnal of *Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 20, no.2 (2016), 167 (diakses 22 Oktober 2020)

¹⁸ Kementerian pendidikan dan kebudayaan, *Panduan Penilaian Untuk Sekolah Dasar (SD)*, Jakarta : Kemendikbud, 2019, 1-2

¹⁹ Kusaeri dan Suprananta, *Pengukuran dan Penilaian Pendidikan*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012), 8.

Istilah evaluasi atau penilaian tidak dijumpai persamaan kata yang pasti dalam Alqur'an, namun terdapat kata-kata tertentu yang mengarah pada arti evaluasi, contohnya :

- a. *Al-Hisab*, memiliki makna : menghitung, menafsirkan, mengira, menganggap. Sebagaimana arti dalam surat Al-Baqoroh ayat 284 :
"... Niscaya Alloh akan membuat perhitungan dengan kamu tentang perbuatanmu itu..."
- b. *Al-Qadha*, memiliki makna putusan, sebagaimana arti dalam surat Thaahaa ayat 72 :
"...Maka putuskanlah apa yang hendak kamu putuskan. Sesungguhnya kamu Hanya akan dapat memutuskan pada kehidupan di dunia ini saja."
- c. *Al-Hukm*, memiliki makna putusan atau vonis, sebagaimana arti dalam surat An-Naml ayat 78 :
"Sesungguhnya Tuhanmu akan menyelesaikan perkara antara mereka dengan keputusan-Nya. ..."
- d. *Al-Bala'*, memiliki makna cobaan atau ujian, sebagaimana arti dalam surat Al-Mulk ayat 2 :
*"Yang menjadikan mati dan hidup, supaya Dia menguji kamu, ..."*²⁰

Terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan oleh guru dalam melaksanakan penilaian, yaitu :

- a. Penilaian harus dilaksanakan secara berlanjut, dalam arti bahwa penilaian diadakan setiap saat sehingga diperoleh suatu gambaran yang objektif mengenai kemajuan peserta didik.
- b. Dalam proses mengajar dan belajar penilaian dapat dilaksanakan mejadi tiga tahap, yakni, a) pre-test, yaitu tes yang dilakukan pada peserta didik sebelum dimulai kegiatan pembelajaran atau sebelum proses pengajaran dilaksanakan, b) Mid-Test, yaitu tes yang diberikan pada peserta didik di pertengahan dari program pengajaran, c) Post-test, artinya tes yang diberikan kepada peserta didik setelah proses pengajaran berakhir.

²⁰ Dedi wahyudi, "Konsepsi Al-Qur'an Tentang Hakikat Evaluasi Dalam Pendidikan Islam", Online Jurnal of *HIKMAH*, XII, no. 02 (2016), 249-250 (diakses 24 Oktober 2020)

- c. Penilaian pembelajaran dilaksanakan bukan hanya di dalam kelas dan bukan hanya pada waktu proses belajar, namun juga di luar kelas dan juga di luar proses belajar, termasuk aspek tingkah laku.
- d. Untuk mendapatkan gambaran objektif, penilaian tidak hanya tes namun juga perlu dipergunakan jenis non-tes.²¹

Beberapa prinsip penilaian penting untuk diketahui, prinsip dasar evaluasi/penilaian adalah sebuah proses penilaian sesuatu yang diawali dengan kegiatan pengumpulan data secara sistematis. Hasil akhir dari evaluasi tersebut yakni penyediaan informasi untuk proses pengambilan keputusan. Keputusan itu bisa terkait dengan individu atau kelompok, program, kebijakan, dan sebagainya.²² Evaluasi/penilaian hasil belajar yang baik memiliki prinsip-prinsip sebagai berikut:

- a. Validitas (*validity*). Validitas menjadi prinsip yang utama dalam suatu penilaian. Validitas mengandung arti sejauh mana kesimpulan yang kita peroleh dari tes yang dilakukan tersebut tepat dan bermakna serta sesuai dengan tujuan penilaian yang diharapkan. Tes yang dibuat harus mampu mengukur aspek yang ingin diukur.
- b. Keterandalan (*reliability*). Reliability menjadi prinsip utama kedua setelah validitas, reliability ini konsisten dan dapat diandalkan. Artinya jika memberikan tes yang sama pada siswa yang sama atau mengorelasikan dua buah perangkat tes yang paralel, dan hasilnya relatif sama, tes itu dikatakan terandal. Reliabilitas dapat mencakupi reliabilitas antarpenilai dan reliabilitas pelaksanaan. Reliabilitas antarpenilai akan terjadi apabila hasil penilaian yang dilakukan oleh beberapa penilai relatif sama.
- c. Kepraktisan (*practicality*). Sebuah tes dikatakan praktis apabila tes tersebut biaya penyelenggaraannya tidak terlalu mahal, tidak

²¹ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung : Sinar Baru Algensindo, 2010), 117

²² Rohmad, “ The Evaluation of Curriculum Implementation on Islamic Higher Education in Indonesia.” *Online Jurnal of Ijtima'iyya*, 1, no.1 (September 2016), 101 (diakses 22 Oktober 2020)

menyita waktu, mudah dilaksanakan, dan penyezorannya tidak membutuhkan waktu yang terlalu lama. Beberapa ahli menambah kepraktisan ini sebagai prinsip dalam suatu penilaian.

- d. Keotentikan (*authenticity*). Selain kepraktisan, keotentikan juga ditambahkan sebagai suatu prinsip dalam sebuah penilaian. Keotentikan ini mengandung arti bahwa tingkat kesejalaran antara ciri-ciri sebuah tes bahasa dengan fitur-fitur tugas yang diberikan terhadap peserta didik. Bahan atau tugas yang diteskan harus mencerminkan kenyataan yang akan dihadapi dalam kondisi nyata di lapangan. Untuk meningkatkan keotentikan, butir soal yang dibuat harus kontekstual dan dengan bahasa yang sealamiah mungkin, topik yang dipilihpun harus menarik bagi peserta didik, pengelompokan butir soal yang tematis, dan tugas yang diberikan harus merupakan tugas yang banyak ditemukan dalam dunia nyata.²³

Menetapkan apa yang menjadi sasaran atau objek penilaian sebagai langkah *pertama* yang harus ditempuh guru dalam mengadakan penilaian. Sasaran atau objek ini penting diketahui agar memudahkan guru dalam menyusun alat penilaian. Secara umum terdapat tiga sasaran pokok penilaian, yakni :

- a. Segi tingkah laku. Segi ini menyangkut sikap, minat, perhatian, keterampilan peserta didik sebagai akibat dari proses mengajar dan belajar.
- b. Segi isi pendidikan. Segi ini menyangkut penguasaan bahan pelajaran yang diberikan guru dalam proses mengajar dan belajar
- c. Segi yang menyangkut proses mengajar dan belajar. Proses mengajar dan belajar perlu diadakan penilaian secara objectif dari guru, karena baik tidaknya sebuah proses mengajar dan belajar akan sangat menentukan baik tidaknya hasil belajar yang dicapai peserta didik.

²³ Nunung Nuriyah, "Evaluasi Pembelajaran : Sebuah kajian teori" Online Jurnal of *Edueksos*, III, no. 01 (Januari-Juni 2014), 76-79 (diakses 22 Oktober 2020)

Langkah *kedua* bagi guru yakni menetapkan alat penilaian yang tepat dan dapat digunakan untuk menilai ketiga sasaran penilaian tersebut, yakni :

a. Tes

Tes ini ada yang sudah distandarisasi dan ada yang belum. Tes yang sudah distandarisasi yakni tes yang telah mengalami proses validasi (ketepatan) dan reliabilitasi (ketetapan) untuk suatu tujuan tertentu dan untuk sekelompok peserta didik tertentu.²⁴ Sedangkan tes yang belum distandarisasi sebagai contoh yaitu tes yang dibuat oleh guru untuk tujuan dan untuk peserta didik tertentu pula. Namun tes buatan guru juga harus mempertimbangkan faktor validitas dan reliabilitasnya. Tes buatan guru terdiri dari tiga bentuk yaitu tes lisan, tes tulisan, dan tes tindakan.

b. Non Tes

Jenis non-tes ini lebih sesuai untuk menilai aspek tingkah laku, seperti menilai aspek sikap, aspek minat, aspek perhatian, aspek karakteristik, dan aspek lain yang sejenis. Alat penilaian jenis non-tes ini antara lain, observasi, wawancara, studi kasus, rating scale (skala penilaian), check list, inventory²⁵

Dalam menyusun alat penilaian terdapat beberapa syarat dan petunjuk yang harus diperhatikan, yaitu :

- a. Menetapkan segi-segi yang akan dinilai, sehingga benar-benar terbatas dan memberi petunjuk tentang bagaimana dan dengan menggunakan alat apa segi tersebut bisa dinilai.
- b. Menetapkan alat penilaian yang valid dan reliable, yakni adanya ketepatan dan ketetapan tes sesuai dengan aspek yang akan dinilai.
- c. Penilaian harus objektif, yakni menilai prestasi peserta didik sebagaimana adanya.

²⁴ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar...*, 113

²⁵ Nana sudjana, *Dasar-dasar...*, 115

- d. Hasil penilaian harus benar-benar diolah secara teliti sehingga dapat ditafsirkan berdasar kriteria yang berlaku.
- e. Alat penilaian yang dibuat hendaknya mengandung unsur diagnosis, yakni dapat dijadikan sebagai bahan untuk mencari kelemahan guru mengajar dan peserta didik dalam belajar.²⁶

2. Hasil Belajar

Tindakan penilaian atau evaluasi dilakukan untuk dapat menentukan tercapai tidaknya suatu tujuan pendidikan dan pengajaran. Pada dasarnya penilaian atau evaluasi adalah memberikan pertimbangan atau harga atau nilai yang berdasarkan pada kriteria tertentu. Proses belajar mengajar sebagai sebuah proses yang bertujuan. Tujuan tersebut dinyatakan dalam rumusan tingkah laku yang diharapkan dimiliki oleh peserta didik setelah menyelesaikan pengalaman belajarnya. Hasil yang diperoleh dari penilaian tersebut dinyatakan dalam bentuk hasil belajar.²⁷ Hasil belajar menunjuk pada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar merupakan indikator dan derajat perubahan tingkah laku pada peserta didik.²⁸

Hasil belajar yang dicapai peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor dari dalam diri sendiri atau datang dari peserta didik atau disebut sebagai kemampuan, pengaruhnya sangat besar terhadap hasil belajar yang dicapai, yakni sebesar 70% dan 30% sisanya dipengaruhi oleh faktor kedua yaitu faktor lingkungan atau faktor yang datang dari luar diri.²⁹ Tiga macam hasil belajar Howard Kingsley, yaitu, keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian, sikap dan cita-cita. Masing-masing golongan tersebut dapat diisi dengan bahan yang ditetapkan dalam kurikulum pada sebuah sekolah.³⁰

²⁶ Nana Sudjana, *Dasar-dasar...*, 116

²⁷ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar...*, 111

²⁸ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan pembelajaran*, (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2011), 159

²⁹ Richard Clark dan Calvin Bovy, *Cognitive Prescriptive Theory and Psycho-educational Design*, (California: University of Southern California, 2010), 12

³⁰ Gorry, H. Kingsley, *The Nature and Conditions of Learning*, (New Jersey : Englewood Cliffs, 2010), 15

Selanjutnya sesuai peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik Indonesia nomor 23 tahun 2016 dijelaskan bahwa teknik dalam penialain yang dilakukan pada tiga aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan diantaranya:

a. Penilaian aspek sikap

Penilaian sikap dimaksudkan sebagai penilaian terhadap perilaku peserta didik dalam proses pembelajaran kegiatan kurikuler maupun ekstrakurikuler, yang meliputi sikap spiritual dan sosial. Penilaian sikap memiliki karakteristik yang berbeda dari penilaian pengetahuan dan keterampilan, sehingga teknik penilaian yang digunakan juga berbeda. Dalam hal ini, penilaian sikap lebih ditujukan untuk membina perilaku sesuai budipekerti dalam rangka pembentukan karakter peserta didik sesuai dengan proses pembelajaran. Penilaian ini dilakukan melalui observasi/pengamatan dan teknik penilaian lain yang relevan, dan pelaporannya menjadi tanggungjawab wali kelas atau guru kelas. Penilaian sikap ini mencakup :

1) Sikap spiritual

Penilaian sikap spiritual (KI-1), antara lain: ketaatan beribadah, berperilaku syukur, berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan, dan toleransi dalam beribadah. Sikap spiritual tersebut dapat ditambah sesuai karakteristik satuan pendidikan.

2) Sikap Sosial

Penilaian sikap sosial (KI-2) meliputi:

- a) Jujur, yaitu perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan;
- b) Disiplin, yaitu tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan;
- c) Tanggung jawab, yaitu sikap dan perilaku peserta didik untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya

dilakukan terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan, negara, dan Tuhan Yang Maha Esa;

- d) Santun, yaitu perilaku hormat pada orang lain dengan bahasa yang baik;
- e) Peduli yaitu sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan kepada orang lain atau masyarakat yang membutuhkan; dan
- f) Percaya diri yaitu suatu keyakinan atas kemampuannya sendiri untuk melakukan kegiatan atau tindakan. Sikap sosial tersebut dapat ditambah oleh satuan pendidikan sesuai kebutuhan.

b. Penilaian aspek pengetahuan

Penilaian pengetahuan yaitu proses pengumpulan serta pengolahan informasi guna mengukur proses dan hasil pencapaian kompetensi peserta didik berupa kombinasi penguasaan proses kognitif (kecakapan berpikir) mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mengkreasi dengan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, maupun metakognitif. Penilaian pengetahuan dilakukan dengan berbagai teknik. Pendidik dapat memilih teknik penilaian yang paling sesuai dengan karakteristik kompetensi dasar, indikator, atau tujuan pembelajaran yang akan dinilai. Segala sesuatu yang akan dilakukan dalam proses penilaian perlu ditetapkan terlebih dahulu pada saat menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Teknik ini dilakukan melalui tes tertulis, tes lisan, dan penugasan sesuai dengan kompetensi yang dinilai;

c. Penilaian aspek keterampilan

Penilaian keterampilan dilakukan dengan mengidentifikasi karakteristik kompetensi dasar aspek keterampilan untuk menentukan teknik penilaian yang sesuai. Tidak semua kompetensi dasar dapat diukur dengan penilaian kinerja, penilaian proyek, atau portofolio. Penentuan teknik penilaian didasarkan pada karakteristik kompetensi keterampilan yang hendak diukur. Penilaian keterampilan dimaksudkan

untuk mengetahui penguasaan pengetahuan peserta didik dapat digunakan untuk mengenal dan menyelesaikan masalah dalam kehidupan sesungguhnya (dunia nyata). Penilaian keterampilan menggunakan angka dengan rentangskor 0 sampai dengan 100 dan deskripsi. Penilaian ini dilakukan melalui praktik, produk, proyek, portofolio, dan/atau teknik lain sesuai dengan kompetensi yang dinilai;³¹

Penilaian autentik memberikan kesempatan yang sangat luas terhadap peserta didik untuk menunjukkan apa yang telah dipelajari dan apa yang telah dikuasai selama proses pembelajaran. Fokus penilaian autentik yaitu pada tujuan, melibatkan pembelajaran secara langsung, membangun kerja sama, serta menanamkan tingkat berfikir yang lebih tinggi. Melalui tugas yang diberikan, para peserta didik akan menunjukkan penguasaannya pada tujuan dan terhadap kedalaman pemahamannya, serta pada saat yang bersamaan diharapkan mampu meningkatkan pemahaman dan perbaikan diri.³²

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik yaitu:

- 1) Faktor internal, atau faktor yang ada dalam diri peserta didik seperti bakat, intelektual, kesiapan,
- 2) Faktor external, atau faktor dari luar peserta didik
 - a) Pendidik. Pengajar atau guru sebagai penggerak/fasilitator dalam pembelajaran.
 - b) Materi. Materi ajar yang kompleks akan berpengaruh terhadap hasil belajar.
 - c) Pengkondisian Pembelajaran. Media, metode, teknik, strategi, pendekatan, harus sesuai agar dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang bermakna.

³¹ Fitri Ramadhani, et.al, "Konsep Evaluasi Pendidikan Dalam Al-Qur'an Surat Al-Zalzalah" Online Jurnal of *Edu Religia*, 2, no.02 (April-Juni 2018), 186 (diakses 22 Oktober 2020)

- d) Lingkungan. Lingkungan belajar yang nyaman berpengaruh terhadap kualitas belajar, seperti lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan kelas, dan lingkungan masyarakat.
- e) Fasilitas. Fasilitas yang digunakan oleh pendidik relevan dengan materi ajar, sehingga memudahkan pemahaman peserta didik dalam menerima materi.

3. Penilaian Hasil Belajar

Penilaian hasil belajar adalah segala macam prosedur yang dapat digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai unjuk kerja (*performance*) peserta didik atau seberapa jauh peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.³³ Penilaian hasil belajar diartikan juga sebagai keseluruhan kegiatan pengukuran (pengumpulan data, informasi, pengolahan, dan penafsiran) serta pertimbangan untuk membuat sebuah keputusan tentang tingkat hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.³⁴

Penilaian hasil belajar sebagai keseluruhan dari kegiatan pengukuran (pengumpulan data dan informasi), pengolahan, penafsiran, dan pertimbangan dalam membuat keputusan tentang hasil belajar yang dicapai peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.³⁵ Penilaian hasil belajar dapat dilaksanakan dalam dua tahap, untuk tahap jangka pendek, penilaian dilaksanakan pada akhir proses belajar mengajar atau biasa disebut dengan penilaian *formatif*. Sedangkan untuk tahap jangka panjang, penilaian dilaksanakan setelah proses belajar mengajar berlangsung

³³ Eveline Siregar dan Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2010), 144.

³⁴ Ngalim Purwanto, *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2010), 73.

³⁵ Oemar Hamalik, *Kurikulum...*, 159

beberapa kali atau setelah menempuh periode tertentu atau disebut dengan penilaian *sumatif*.³⁶

Penilaian hasil belajar memiliki fungsi dan tujuan, yaitu :

a. Fungsi Penilaian Hasil Belajar

Fungsi penilaian dalam proses belajar menurut Nana Sudjana, bahwa penilaian yang dilakukan terhadap proses belajar memiliki fungsi antara lain:

- 1) Guna mengetahui tercapai tidaknya sebuah tujuan pembelajaran, yakni tujuan instruksional khusus. Adanya fungsi ini untuk mengetahui tingkat penguasaan bahan pelajaran yang harus dikuasai peserta didik.
- 2) Guna mengetahui tingkat keefektifan proses belajar mengajar yang sudah dilakukan oleh guru. Keberhasilan mengajar dapat diketahui dari fungsi ini. Rendahnya hasil belajar bukan hanya disebabkan faktor kemampuan peserta didik, namun dapat disebabkan oleh kurang berhasilnya guru dalam mengajar. Melalui penilaian juga dapat menilai kemampuan guru itu sendiri yang hasilnya dapat dijadikan bahan dalam memperbaiki tindakan mengajar berikutnya.³⁷

Suharsimi Arikunto membagi tujuh fungsi dari penilaian hasil belajar yaitu :

1) Fungsi selektif

Dengan mengadakan suatu penilaian, guru mempunyai cara untuk mengadakan seleksi atau penilaian terhadap peserta didiknya. Penilaian tersebut juga mempunyai berbagai tujuan, yaitu, untuk memilih peserta didik yang dapat diterima di sekolah tertentu, untuk memilih peserta didik yang dapat naik ke kelas atau tingkat berikutnya, untuk memilih peserta didik yang seharusnya mendapatkan beasiswa, untuk memilih peserta didik yang sudah berhak meninggalkan sekolah, dan sebagainya.

³⁶ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar...*, 112

³⁷ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar...*, 111

2) Fungsi diagnostik

Guru akan mengetahui kelemahan peserta didik dengan melihat hasilnya, namun apabila alat yang digunakan dalam penilaian tersebut cukup memenuhi persyaratan. Selain itu, guru juga harus mengetahui penyebab kelemahan tersebut. Jadi dengan mengadakan penilaian, sebenarnya guru sedang mengadakan diagnosis terhadap peserta didik tentang kebaikan dan kelemahannya. Dengan mengetahui sebab-sebab kelemahan tersebut maka akan lebih mudah bagi guru untuk mencari cara mengatasinya.

3) Fungsi Penempatan

Belajar sendiri sebagai sebuah sistem baru yang banyak dipopulerkan di negara barat. Belajar sendiri dapat dilakukan dengan cara mempelajari sebuah paket belajar, baik itu berbentuk modul maupun paket belajar yang lain. Sebagai alasan dari timbulnya system ini adalah pengakuan yang besar terhadap kemampuan individual.

4) Fungsi Pengukur Keberhasilan

Berhasil tidaknya suatu program dapat diketahui melalui penilaian, hal ini sebagai fungsi dari pengukur penilaian.³⁸

5) Fungsi Umpan Balik

Bagi individu yang menempuh tes ataupun bagi guru yang berusaha mentransfer kemampuan terhadap peserta didik, hasil dari suatu pengukuran atau skor pada tes tersebut dapat dijadikan sebagai umpan balik.

6) Menumbuhkan motivasi belajar dan mengajar

Bagi peserta didik yang belum memperoleh hasil penilaian sesuai dengan yang diharapkan, atau nilai belum baik, hal ini seharusnya menjadi dorongan yang kuat untuk lebih berhasil dalam kegiatan penilaian selanjutnya dan secara tepat dapat

³⁸ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011), 10-11.

mengetahui kelemahannya. Sedangkan bagi yang telah berhasil mendapat nilai baik, tentunya hasil tersebut menjadi motivasi untuk dapat mempertahankan serta meningkatkan hasil belajar lebih baik lagi. Suatu penilaian selain dapat memotivasi belajar peserta didik lebih baik, namun juga memotivasi guru untuk lebih baik lagi dalam mengajar.

7) Fungsi Pengembangan Ilmu

Pengukuran dan penilaian dilakukan sebagai kegiatan sehari-hari oleh guru, dengan adanya pengukuran dan juga penilaian maka diperoleh pengetahuan empirik yang sangat berharga bagi pengetahuan ilmu dan teori. Ilmu seperti sebuah pengukuran pendidikan yang sangat tergantung pada hasil-hasil tes.³⁹

b. Tujuan Penilaian Hasil Belajar

Tujuan umum dari penilaian hasil belajar, menurut Nana Sudjana terbagi menjadi empat, yaitu : a) menilai pencapaian kompetensi peserta didik, b) memperbaiki proses pembelajaran, c) membagi bahan penyusunan laporan kemajuan belajar peserta didik, d) memberikan pertanggungjawaban dari pihak sekolah kepada pihak-pihak yang berkepentingan. Sedangkan tujuan khusus dari penilaian hasil belajar mencakup empat hal, yaitu : a) mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran di sekolah, b) Mendiagnosis kesulitan belajar, c) Memotivasi belajar peserta didik dengan cara mengenal dan memahami diri serta merangsang untuk melakukan usaha perbaikan.⁴⁰

Penilaian hasil belajar menurut Oemar Hamalik memiliki tujuan tertentu, yakni :

- 1) Memberi informasi mengenai kemajuan belajar peserta didik dalam upaya mencapai tujuan belajar dengan berbagai macam kegiatan belajar.

³⁹ Eko Putro Widoyoko, *Evaluasi Program Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), 35.

⁴⁰ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2010), 4

- 2) Memberi informasi terhadap keseluruhan kelas maupun per-individu yang bisa dipergunakan sebagai alat untuk membina kegiatan belajar peserta didik selanjutnya.
- 3) Memberi informasi terhadap guru dalam mengetahui kemampuan peserta didik, dalam menetapkan jenis kesulitannya, serta menyarankan kegiatan perbaikan (*remedial*)
- 4) Memberi informasi sebagai dasar untuk memotivasi belajar peserta didik melalui cara mengenal kemajuannya sendiri dan merangsang peserta didik untuk melakukan usaha perbaikan.
- 5) Memberi informasi mengenai semua aspek tingkah laku peserta didik, agar guru mampu membantu perkembangan peserta didik menjadi warga masyarakat dengan pribadi berkualitas.
- 6) Memberi informasi tepat guna dalam membimbing peserta didik untuk memilih sebuah sekolah, jabatan atau kedudukan yang nantinya sesuai dengan kecakapan, sesuai dengan minat dan juga bakatnya.⁴¹

4. Penilaian Hasil Belajar dengan Quizizz

a. Pengertian Quizizz

Quizizz adalah salah satu *web tool* yang bisa digunakan dalam pembelajaran di dalam kelas ataupun di luar kelas dalam bentuk pekerjaan rumah (*home work*), yang juga dapat digunakan sebagai permainan quis interaktif.⁴² *Quizizz* adalah sebuah aplikasi pendidikan yang berbasis game, yang membawa multi pemain ke ruang kelas, sifatnya online dan fun/menyenangkan, *real time*, serta hasil belajar dapat langsung didownload. *Quizizz* ini bisa digunakan sebagai alternatif evaluasi pembelajaran untuk peserta didik, dan dapat

⁴¹ Oemar Hamalik, *Kurikulum...*, 160-161

⁴² 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)

dipantau juga analisis perbutir soalnya. *Quizizz* dapat diakses melalui perangkat elektronik yang dimiliki peserta didik. *Quizizz* juga memungkinkan peserta didik untuk saling bersaing, memberi motivasi dalam belajar, melihat langsung papan peringkat, membantu merangsang minat, memiliki tampilan yang sangat menarik, dan adanya pengaturan waktu yang mampu menuntun konsentrasi peserta didik. Pemanfaatan *quizizz* membantu guru dalam melakukan kegiatan penilaian hasil belajar tanpa dibatasi tempat.

Materi pembelajaran dalam *Quizizz* dikemas dalam bentuk pertanyaan interaktif yang terdiri dari berbagai tema, untuk berbagai jenjang, dan berbagai mata pelajaran, Guru dapat memilih sendiri isi materi, dan guru dalam *quizizz* berperan sebagai admin serta terdapat juga pendesain yang tersimpan di *library* kuis pada halaman *home*.

Ada dua hal dalam *quizizz*, menjadi pembuat *quizizz* dengan menggunakan PC/Laptop dan menjadi peserta dapat menggunakan PC atau *smartphone*. Jika sebagai pembuat kuis, maka loginnya melalui *quizizz.com*, namun jika sebagai peserta, loginnya melalui *join.quizizz.com*. setelah masuk ke *aplikasi*, sangat mudah untuk membuat *game* dengan gambar dan pertanyaan. Selain itu juga dapat menggunakan soal yang tersedia, dari berbagai pembuat/orang lain, yang disesuaikan dengan kebutuhan. Di dalam *game*, selain memiliki satu jawaban benar untuk setiap pertanyaan, terdapat juga set jawaban yang benar lebih dari satu. *Game* ini dapat digunakan dalam kelas online/kelas maya. *Game* ini juga terkoneksi dengan *google class*. Analisis butir soal langsung didapatkan dalam bentuk *file excel/spreadsheet*.

Menurut pendapat Guhlin, *quizizz* memungkinkan bagi admin untuk membuat kuis *multi-player* yang bekerja pada hampir semua perangkat. Terlebih lagi, pengguna dapat mengakses penilaian orang lain yang dapat diselesaikan di kelas atau ditugaskan sebagai pekerjaan rumah. Dengan akun gratis, pengguna juga dapat

mengekspor hasilnya. Guru membuat *account* mereka dan mempublikasikan *link* ke *quizizz*. Kemudian peserta didik, bekerja dengan kecepatan mereka sendiri, lengkapi quis menggunakan perangkat *mobile* yang terhubung ke *internet*. Semakin cepat mereka merespon, semakin banyak poin yang mereka peroleh.⁴³

b. Langkah-Langkah *quizizz*

Dalam implementasi *quizizz*, yang harus disiapkan terlebih dahulu, adalah : 1) Sejumlah soal berupa pilihan ganda dengan kunci jawabannya, 2) PC/laptop yang akan digunakan untuk menginput soal. (akan lebih leluasa menggunakan PC/Laptop karena layar lebih lebar), 3) Kuota internet yang cukup karena bersifat online, 4) email aktif untuk membuat akun di *quizizz*. Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut :

- 1) Buka *browser*, ketikkan *quizizz.com.*, lalu klik *Daftar*
- 2) Pada kolom *Daftar dengan Email*, isi dengan email, kemudian klik *Selanjutnya*.
- 3) Pilih *at a school*
- 4) Pilih *Guru*
- 5) Pada kolom pertama, Isi *Judul* sesuai dengan gender. Isi kolom *nama depan*, kolom *nama belakang*, Dan pada kolom *kata sandi*, isi dengan 8 digit terdiri dari huruf dan angka. Kemudian klik *Lanjutkan*.
- 6) Akan muncul tampilan *home* seperti berikut, ini adalah halaman depan *quizizz*.
- 7) Klik *My Library*
- 8) Klik *Buat quiz*
- 9) Tuliskan judul materi yang akan diujikan pada kolom *berikan nama quiz ini*, selanjutnya pada nomor dua pilih nama mata pelajaran yang akan diujikan. Kemudian klik *selanjutnya*.

⁴³ Miguel Guhlin, *Gamifying Learning With Quizizz*, technotes, 21 Mei 2016, <https://blog.tcea.org/> (diakses tanggal 27 Juli 2020)

- 10) Langkah selanjutnya masuk ke Editor Quis
- 11) Pada editor quis sebelah kiri tersedia lima pilihan jenis soal, yaitu pilihan ganda, kotak centang, isi bagian yang kosong, pemilihan, terbuka
- 12) Pada editor quis sebelah kanannya, terdapat kotak untuk menambahkan gambar sesuai dengan soal, mengatur soal hanya untuk pribadi atau umum, mengatur bahasa (di dalamnya terdapat juga pilihan pilihan kelas dengan memilih tingkat anak), dan mengatur waktu tiap item soal.
- 13) Setelah memilih jenis soal, langkah selanjutnya yaitu memulai membuat soal.
 - a) Ketikkan pertanyaannya dalam kolom *Tulis pertanyaanmu di sini*, kemudian pada pilihan jawaban, tandai salah satu pilihan jawaban sebagai kunci jawabannya. Baru klik *simpan*. Pada sebelah kanan tampak tampilan dari halaman quis yang sudah dibuat.
 - b) Tampilan setelah klik *simpan* seperti di bawah ini, tambahkan pertanyaan baru sebanyak soal yang akan diujikan, dengan mengklik *pertanyaan baru*. Setelah semua soal yang dibuat selesai, klik *Keluar/kembali*.
- 14) Di sini terdapat dua pilihan, Jika akan dimainkan pada saat itu juga, maka pilih *main langsung*, jika akan dijadikan PR maka pilih *Jadikan PR*.
- 15) Jika memilih *main langsung*, langkah selanjutnya pilih *Klasik*.
- 16) Sebelum melanjutkan, ada beberapa pengaturan lanjutan, yaitu,
 - a) Tunjukkan ke siswa pertanyaan. Tampilkan kepada siswa jawaban yang benar untuk setiap pertanyaan. Di sini terdapat tiga pilihan *aktif*, *hanya validasi*, *mati*. Jika *aktif*, maka sistem akan menunjukkan kunci jawabannya ke peserta didik, apabila jawaban peserta didik terhadap pertanyaan tersebut salah. Jika *hanya validasi*, maka sistem tidak akan

menunjukkan kunci jawaban, namun hanya validasi terhadap jawaban peserta didik yang benar ataupun salah, dengan ceklis hijau kalau jawabannya benar, dan ceklis merah kalau jawabannya salah. Jika *mati*, maka peserta didik sama sekali tidak bisa melihat keduanya.

- b) Tunjukkan jawaban setelah babak selesai. Memungkinkan siswa untuk melihat pertanyaan dan jawaban di akhir. Pengaturan ini dimatikan, untuk memunculkan respon dari peserta didik agar penasaran dan bertanya apabila ada jawaban dari peserta didik yang salah.
- c) Mengaktifkan waktu, papan peringkat, pertanyaan acak, jawaban acak, serta menampilkan meme.

17) Bagikan kode yang muncul ke peserta didik.

Peserta didik memulai *game quizizz* dengan *join quizizz* dan memasukkan kode yang dibagikan oleh gurunya. Setelah guru meng-klik mulai, maka dalam hitungan mundur seluruh peserta didik yang sudah bergabung dapat memulai game. Setelah semua peserta didik mengerjakan, guru langsung dapat mengunduh hasil belajar dalam bentuk *file excel*.

18) Guru Memonitor Proses. Guru memonitor proses berlangsungnya *game quizizz* melalui layar laptop.

19) Mengunduh Hasil Belajar

20) File Unduhan dalam bentuk Excel

c. Implementasi Quizizz

Penilaian hasil belajar dengan menggunakan *quizizz* mampu meningkatkan konsentrasi belajar. Meningkatkan perhatian dalam mengikuti seluruh langkah evaluasi pembelajaran, menuntut pemahaman soal dan keaktifan diri, menuntut ketelitian karena

dibatasi waktu, menimbulkan ketenangan dalam menjawab soal sebagai efek dari respon hasil yang diterima.⁴⁴

Quizizz sebagai aplikasi pendidikan berbasis *game* dan turnamen, memacu peserta didik untuk menjadi pemenang dalam turnamen, menjadikan suasana belajar lebih optimal. Dengan bersemangat untuk belajar, maka peserta didik akan mampu menguasai materi. Peserta didik bersemangat untuk menjadi yang terbaik, termotivasi untuk lebih giat lagi dalam belajar. Belajar akan lebih menyenangkan, tidak membosankan, meningkatkan hasil belajar, dan memotivasi belajar.⁴⁵

Quizizz sebagai kuiz *online*, digunakan oleh pengajar/pendidik untuk melihat sejauh mana peserta didik dalam belajar. Penggunaan yang mudah, dengan proses penilaian yang cepat, menjadikan *aplikasi* ini layak digunakan sebagai aplikasi pembelajaran yang mendukung revolusi pembelajaran 4.0. menarik minat dan motivasi peserta didik dalam belajar. *Aplikasi* ini juga digunakan sebagai sarana untuk menyimpan bank soal yang kemudian soal tersebut juga dapat dianalisis menjadi soal yang lebih *valid, reliable*, serta memiliki daya beda dengan tingkat kesukaran yang lebih baik, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.⁴⁶

Pembelajaran berbantuan *seluler* yang terintegrasi dengan quizizz memiliki pengaruh yang sangat signifikan. Menciptakan aktivitas membaca yang menyenangkan dan inovatif. Nilai rata-rata peserta didik lebih tinggi dari nilai rata-rata peserta didik yang

⁴⁴ Leony Sanga Lamsari Purba, "Peningkatan Konsentrasi Belajar mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Fisika Kimia I", Online ejournal of *Dinamika Pendidikan*, 12, no.1 (April 2019), 37 (diakses 21 April 2020)

⁴⁵ Sri Wilda Albeta, et.al., "Peranan Turnamen Berbasis ICT Dengan Aplikasi Quizizz Terhadap pembelajaran Kimia", Online ejournal of *PJK*, 5, no. 1 (2020), 15 (diakses 21 April 2020)

⁴⁶ Lasia Agustina dan Indra Martha Rusmana, "Pembelajaran Matematika Menyenangkan Dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz", Online Journal of *Prosiding Sesiomadika*, 2, no.1 (2020), 6-7 (diakses 21 April 2020)

menggunakan strategi konvensional.⁴⁷ Quizizz sebagai media pembelajaran menjadi alternatif terbaik, quis interaktif ini lebih efektif dalam meningkatkan antusiasme peserta didik dalam belajar. Dengan aplikasi quizizz, peserta didik lebih tertarik, lebih fokus, dan serius dalam mengimplementasikannya serta lebih menarik minat peserta didik. Peserta didik memiliki akses yang lebih mudah ke quis dengan memasukkan kode bergabung. Proses penilaian dapat diunduh dalam format excel, dan mengirimkan hasilnya melalui email peserta didik.⁴⁸

Pada tingkat dasar, quizizz juga dapat digunakan sebagai alat Penilaian Harian Bersama (PHB), Penilaian Tengah Semester (PTS), Penilaian Akhir Semester (PAS), Penilaian Akhir Tahun (PAT), dan juga Ujian Satuan Pendidikan (USP), baik penilaian di dalam kelas ataupun di luar kelas berupa *homework*. Pembelajaran menggunakan quizizz dengan tampilan yang *fun* tentu dapat menimbulkan reaksi belajar yang lebih baik, menambah semangat serta motivasi, terutama terkait dengan penilaian yang bagi sebagian peserta didik menjadi hal yang sangat membosankan dengan tampilan berupa lembar kertas, dengan foto melalui *whatsapp* atau melalui pesan suara. Dengan tampilan yang menarik, diharapkan quizizz dapat dijadikan alat penilaian hasil belajar yang tidak membosankan dari alat penilaian yang sebelumnya, apalagi dalam masa *pandemi* seperti sekarang ini.

Game Quizizz menjadikan pembelajaran bervariasi, tidak monoton, tidak membosankan, membuat pengalaman baru, menyenangkan dan membuat peserta didik bereksperimen,

⁴⁷ N.W.I. Priyanti, et.al., "Effect Quizizz Towards The eleventh –Grade English Students' Reading Comprehension In Mobile Learning Context", Online eJournal of Language and Education Journal Undiksha", 2, no. 2 (2019), 79 (diakses 21 April 2020)

⁴⁸ Ramadhan Prasetya Wibawa, et.al., "Smartphone-Based Application "Quizizz" as a Learning Media"., Online Journal of *Dinamika Pendidikan*, 14, no. 2 (2019), 252 (diakses 21 April 2020)

menemukan dan berinteraksi dengan lingkungannya, Quizizz digunakan untuk mengetahui ketercapaian dan evaluasi kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang telah disampaikan guru.⁴⁹

d. Keunggulan dan Keterbatasan Quizizz

Quizizz sebagai alat penilaian hasil belajar memiliki keunggulan dan keterbatasan, yakni :

1) Keunggulan

- a) Quizizz sebagai media yang menyenangkan, menantang, interaktif, meningkatkan kreatifitas pendidik
- b) Meningkatkan kompetensi peserta didik
- c) Terasahnya kompetensi pendidik dalam pemanfaatan media pembelajaran
- d) Efektif
- e) Terdapat data dan statistik kinerja peserta didik
- f) Berbasis online
- g) Menumbuhkan motivasi positif bagi keinginan belajar peserta didik
- h) Tampilan quizizz menarik
- i) Mengakomodir pembelajaran berbagai mapel dan jenjang
- j) Adanya system ranking dalam quizizz⁵⁰

2) Keterbatasan

- a) Bergantung pada jaringan
- b) Peserta didik kesulitan login karena berbasis web
- c) Kesulitan submit saat jaringan lemah
- d) Peserta didik masih dapat mencontek jawaban teman meski quis teracak
- e) Tergesa-gesa dalam menentuka jawaban

⁴⁹ Erna Pujiasih, “Membangun Generasi Emas Dengan Variasi Pembelajaran Online di Masa Pandemi Covid-19”, *Online Jurnal of Karya Ilmiah Guru*, 5, no. 01 (2020), 45 (diakses 22 Oktober 2020)

⁵⁰ Yulia Isratul Aini, *Pemanfaatan Media...*, 2-4.

5. Quizizz Sebagai Alat Penilaian Hasil Belajar yang Efektif dalam Masa Covid-19

Dalam masa Covid-19, quizizz digunakan sebagai alat penilaian hasil belajar secara daring dengan berbantuan jaringan seluler. Seluruh peserta didik belajar dari rumah sehingga sangat dibutuhkan peran serta orangtua di rumah dalam memantau, membimbing, serta memilih model belajar yang tepat untuk putra-putrinya. Alam keluarga sebagai alam yang pertama dan terpenting. Apabila sistem pendidikan dapat memasukkan alam keluarga tersebut ke dalam ruangnya, maka orangtua akan terbawa oleh segala keadannya, dan akan dapat berdiri sebagai guru dan sebagai pengajar.⁵¹

Quizizz efektif digunakan sebagai alat penilaian hasil belajar dalam masa Covid-19, karena quizizz bisa dijangkau darimanapun, kapanpun, oleh siapapun. Suatu proses kegiatan belajar mengajar dikatakan efektif jika kegiatan belajar mengajar tersebut tergolong komunikatif, tepat sasaran, tercapai tujuan secara maksimal, yang berefek pada pengelolaan belajar, aktivitas belajar, respon belajar, serta pemahaman yang maksimal.⁵² Menurut Bistari, pembelajaran dikatakan efektif jika memenuhi atau mencapai indikator dengan kategori minimal baik. Indikator yang dimaksud antara lain, a) pengelolaan pelaksanaan pembelajaran, b) Proses komunikatif, c) respon peserta didik, d) aktifitas belajar, d) hasil belajar.⁵³

Pembelajaran yang efektif terkait dengan aspek pembelajaran dan kemampuan guru dalam menentukan pengalaman belajar peserta didiknya yang mengarah pada pencapaian hasil belajar yang diharapkan dengan melibatkan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran.⁵⁴ Pembelajaran yang efektif tidak semata-mata memberikan dampak instruksional, tetapi

⁵¹ Tutuk Ningsih, *Implementasi Pendidikan Karakter* (Purwokerto : Stain Press, 2015)

⁵² Bistari Basuni Yusuf, "Konsep dan Indikator Pembelajaran Efektif", *Online Jurnal of Kajian Pembelajaran dan Keilmuan*, 1, no. 02 (Oktober 2017), 14 (diakses 22 Oktober 2020)

⁵³ Bistari Basuni Yusuf, "Konsep....," 20

⁵⁴ Punaji Setyosari, "Menciptakan Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas", *Online Jurnal of Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 1, no. 01 (Oktober 2014), 24 (diakses 22 Oktober 2020)

juga memberikan dampak iringan positif dengan menciptakan dan mengembangkan adegan kelas menjadi wahana bagi berlangsungnya pembelajaran yang efektif.⁵⁵

Pembelajaran *quizizz* efektif digunakan dalam masa Covid-19, karena di era digital ini, pembelajaran yang efektif yaitu pembelajaran yang menggunakan teknologi berbasis online agar peserta didik tetap belajar, pembelajaran *quizizz* menyenangkan karena peserta didik dapat berlatih dan menilai kemampuannya secara langsung dengan melihat skor yang diperoleh dan kesalahan yang dilakukan dalam game tersebut, dan guru juga memantau jalannya permainan *game quizizz* dan dapat langsung memberikan hasil skor kepada peserta didik.⁵⁶

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian terdahulu yang relevan sebagai uraian sistematis tentang keterangan yang dikumpulkan dan beberapa pustaka yang ada hubungannya dengan penelitian ini, untuk mendukung telaah yang lebih mendalam serta komprehensif. Dalam hal ini, peneliti melakukan kajian yang memiliki relevansi dengan topik yang akan diteliti. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini, diantaranya:

Pertama, Penelitian yang dilakukan oleh Sugian Noor yang berjudul Implementasi *quizizz* dalam Penilaian Pembelajaran pada Materi Ruang Lingkup Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik pada kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin. Tujuan dari penelitian tersebut untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan melakukan penilaian di akhir pembelajaran menggunakan *quizizz*. Jenis penelitiannya adalah *field research*, menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, dengan metode observasi, dokumentasi, dan metode analisis data yang dilakukan dengan reduksi data (*data reduction*), Penyajian data (*data display*), dan penarikan kesimpulan/verifikasi (*conclusion drawing/verification*).

⁵⁵ Sunhaji, "Konsep Manajemen Kelas dan Implikasinya dalam Pembelajaran", *Jurnal of Kependidikan*, II, no. 02 (November 2014), 35 (diakses 22 Oktober 2020)

⁵⁶ Erna Pujiasih, 'membangun...', 45

Dari penelitian tersebut terjadi peningkatan rata-rata dalam pembelajaran dari 71,64 menjadi 77,92, yakni adanya peningkatan prosentase ketuntasan sebesar 20%. Hasil belajar mengalami peningkatan karena Penilaian dengan menggunakan *quizz* sangat menyenangkan dan menarik sehingga peserta didik termotivasi akan materi pembelajaran.⁵⁷ Penelitian ini memiliki persamaan dengan peneliti yaitu sama-sama menggunakan *quizz* sebagai alat penilaian hasil belajar di akhir pembelajaran, sedangkan perbedaannya adalah pada subyek dan tujuannya.

Kedua, penelitian dari Cahyani Amildah Citra, dengan judul Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Peserta Didik Kelas X SMK Ketintang Surabaya. Tujuan dari penelitian tersebut untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran game edukasi quizizz terhadap hasil belajar teknologi perkantoran peserta didik kelas X SMK Ketintang Surabaya, merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan rancangan metode penelitian "*Quasi Experimental Design*" dengan desain "*Nonequivalent group pretest posttest design*". Teknik pengumpulan data dalam penelitian tersebut dengan metode dokumentasi, observasi, metode wawancara, dan tes hasil belajar (pretest posttest). Teknik analisis data berupa uji validitas, uji reliabilitas, uji daya beda, dan uji tingkat kesukaran.

Dari hasil penelitiannya disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Game Edukasi Quizizz efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran kelas X OTKP di SMK Ketintang Surabaya. Nilai rata-rata dari hasil posttest sebesar 80,7 untuk hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif di kelas kontrol, sedangkan nilai rata-rata dari hasil posttest sebesar 85,3 pada kelas eksperimen, nilai tersebut lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata

⁵⁷ Sugian Noor, "Penggunaan Quizizz dalam Penilaian Pembelajaran pada Materi Ruang Lingkup Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin" Online Jurnal of *Pendidikan Hayati*, 6, no. 1 (2020), 2 (diakses 12 Juli 2020).

pada kelas kontrol.⁵⁸ Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan peneliti yakni sama-sama menggunakan *quizizz* sebagai alat penilaian hasil belajar. Perbedaannya adalah pada subyek dan tujuan penelitiannya.

Ketiga, Penelitian yang dilakukan oleh Dionisius Heckie Puspoko Jati dengan judul Peningkatan Hasil Belajar PPKn Melalui Pembelajaran Online Berbasis *Quizizz*. Tujuan dari penelitian tersebut untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas VIII A SMP Kristen 2 Salatiga dengan menerapkan model pembelajaran online berbasis *quizizz*. Jenis penelitiannya adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik dokumentasi, Analisa data dilakukan dengan cara menganalisis hasil belajar dengan analisa deskriptif komparatif, Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan analisis data yang diuraikan, dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran *online* menggunakan aplikasi *Quizizz* mampu meningkatkan hasil belajar PPKn kelas VIII A SMP Kristen 2 Salatiga. Terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik aspek kognitif atau pengetahuan pada pra siklus yaitu 22,7 %, kemudian pada siklus 1 mencapai 68,1 %, dan selanjutnya meningkat siklus 2 yaitu sebesar 100% atau peserta didik mencapai batas ketuntasan secara keseluruhan.⁵⁹ Penelitian ini memiliki kesamaan dengan peneliti yakni sama-sama menggunakan *quizizz* sebagai alat penilaian hasil belajar. Perbedaannya adalah pada subyek dan tujuan penelitiannya.

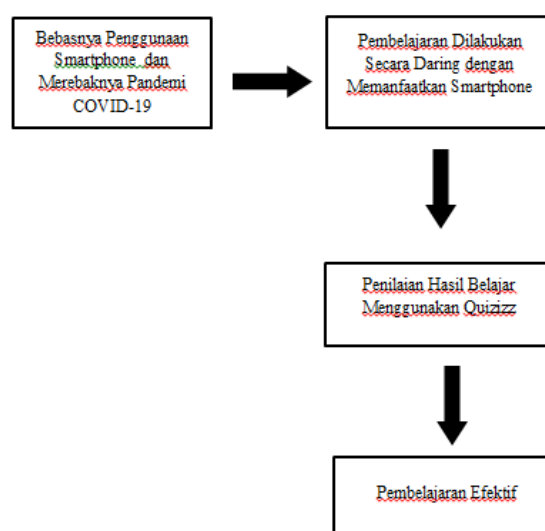
Dari pemaparan beberapa penelitian tersebut, maka penelitian *quizizz* sebagai alat penilaian hasil belajar dalam penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya. Perbedaannya adalah pada subyek penelitiannya, yakni peserta didik tingkat sekolah dasar, tujuan penelitian, serta pada lokasi penelitian. Teknik analisis data menggunakan metode deskriptif kualitatif.

⁵⁸ Cahyani Amildah Citra, "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).

⁵⁹ Dionisius Heckie Puspoko Jati, "Peningkatan Hasil Belajar Ppkn Melalui Pembelajaran Online Berbasis *Quizizz*." *Online e-jurnal of Mitra Pendidikan*, 4,no.5 (2020), 235, (diakses 12 Juli 2020)

C. Kerangka Berfikir

Penelitian ini dilatarbelakangi selain dari keluhan orangtua tentang bebasnya penggunaan *smartphone* dan juga *Covid-19* yang hampir di seluruh dunia. Hal ini berimbas pada pembelajaran yang biasanya dilakukan dengan tatap muka dan secara langsung harus dilaksanakan secara terpisah. Pemberian tugas terhadap peserta didik harus mampu memenuhi kebutuhan peserta didik terhadap kontens atau konsep materi yang diharapkan untuk pencapaian kompetensi yang sudah ditetapkan. Berdasarkan wawancara dengan orang tua peserta didik dan guru, ditemukan beberapa temuan diantaranya peserta didik sebaliknya merasa terbebani karena setiap guru memberikan tugas dalam waktu bersamaan dengan menggunakan media yang tidak bervariasi, tidak menarik, dan tidak memotivasi peserta didik untuk belajar di rumah dalam masa pandemi ini. Dari sinilah akhirnya upaya dilakukan oleh guru terutama dalam melakukan penilaian hasil belajar selama masa *Covid-19*, dengan mengupayakan media yang efektif, menarik, memotivasi belajar peserta didik sehingga peserta didik semangat dalam belajar secara daring. Upaya tersebut yakni dengan memanfaatkan *smartphone* dan menggunakan aplikasi *quizizz* sebagai alat penilaian hasil belajar.



Gambar 1 Kerangka Berfikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Paradigma dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam ke dalam penelitian deskriptif (*descriptive research*),⁶⁰ menggunakan kajian analisis kualitatif,⁶¹ di mana nantinya data yang terkumpul akan diuraikan secara naratif. Penelitian ini dilakukan secara alamiah (*natural setting*), yang berarti obyek dalam penelitian ini berkembang apa adanya selama proses penelitian berlangsung tanpa ada campur tangan peneliti dalam menyeting atau menstruktur objek penelitian.

Peneliti kualitatif sebagai *human instrument*, berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informasi sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisis data, menafsirkan data, dan membuat kesimpulan atas temuannya.⁶² Setelah fokus penelitiannya sudah jelas, maka peneliti tinggal mengembangkan instrument penelitian untuk melengkapi data dan membandingkan data yang sudah didapatkan dari hasil observasi, wawancara, dan dokumen di lapangan. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, di mana peneliti ingin mendeskripsikan atau menggambarkan tentang bagaimana perencanaan dan pelaksanaan penilaian hasil belajar dengan menggunakan quizz di MI Muhammadiyah Tambakan Kecamatan Ajibarang.

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan deskriptif kualitatif, yang mendeskripsikan berbagai kondisi atau fenomena-fenomena sosial. Pendekatan yang digunakan jenis studi kasus. Creswell mengemukakan, penelitian dengan studi kasus di mana peneliti mengeksplorasi kehidupan nyata atau kasus tertentu, dengan mengumpulkan

⁶⁰ Suharsimi Arikunto, *Managemen Penelitian*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2010), 234

⁶¹ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian pendidikan*, Cet III, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2017), 60

⁶² Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2010), 222

data secara rinci dan mendalam yang melibatkan berbagai sumber informasi dan memaparkannya kasus serta deskripsinya.⁶³ Studi kasus ini berfokus pada pengumpulan informasi-informasi terkait objek spesifik dan kegiatan-kegiatan tertentu.⁶⁴

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Peneliti mengambil tempat penelitian pada MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang yang hampir tiga semester ini menggunakan quizizz sebagai alat penilaian hasil belajar pada kelas 6. Penggunaan media ini berawal dari adanya keluhan orangtua tentang bebasnya penggunaan *smartphone* pada putra-putrinya, sehingga madrasah mencoba memanfaatkan *smartphone* sebagai sarana belajar, dan juga merebaknya Covid-19 yang mengharuskan seluruh kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara daring, dari hal tersebut membuat madrasah mengambil kebijakan untuk menjadikan quizizz sebagai alat penilaian hasil belajar.

2. Waktu penelitian

C. Data dan Sumber Data

1. Obyek penelitian

Obyek penelitian ini adalah obyek atau materi yang akan diteliti dalam suatu penelitian.² Objek dalam penelitian ini yaitu tentang Quizizz sebagai alat penilaian hasil belajar dalam masa Covid-19 di MI Muhammadiyah Tambakan Kecamatan Ajibarang. Penelitian ini diawali dari perencanaan, pelaksanaan, dan menganalisis hasil penilaian belajar menggunakan quizizz di MI Muhammadiyah Tambakan Kecamatan Ajibarang.

2. Subyek Penelitian

⁶³J.W Creswell. *Penelitian Kualitatif dan Desain Riset*. (Yogyakarta: Pustaka pelajar, 2015), 32

⁶⁴ U.Sekaran, *Research Methods for Business: A Skill-Building Approach*. (USA: John Wiley and Sons, Inc, 2013).

Subyek penelitian adalah benda, hal atau orang, tempat data untuk *variable* penelitian melekat yang dipermasalahkan.⁶⁵ Ada beberapa subyek penelitian yang diambil oleh peneliti, antara lain :

a. Guru

Dalam penelitian ini, guru menjadi sumber informasi penting untuk mengetahui bagaimana perencanaan dan pelaksanaan Quizizz.sebagai alat penilaian hasil belajar

b. Peserta Didik

Peserta didik juga menjadi sumber informasi dalam penelitian ini terkait dengan quizizz sebagai alat penilaian hasil belajar.

c. Kepala Sekolah

Kepala Sekolah/Kepala Madrasah MI Muhammadiyah Tambakan adalah beliau bapak Julianto, S.Pd.I sebagai orang yang paling bertanggungjawab dan berpengaruh dari keseluruhan aktivitas pembelajaran dan ekstrakurikuler di sekolah / madrasah. Peneliti juga mendapatkan informasi penting seperti data tentang sejarah sekolah, visi misi sekolah/madrasah, keadaan sekolah/madrasah, keadaan guru, dan seluruh peserta didik MI Muhammadiyah Tambakan.

d. Literatur Lain

Data juga diambil dari berbagai sumber *literature* dan hasil dari penelitian lainnya yang dapat menunjang dalam proses penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan data valid yang mendukung dalam proses penelitian. Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data dilakukan pada kondisi yang alamiah (*natural setting*), sumber data primer, dan teknik pengumpulan data

⁶⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta, 2010), 116

lebih banyak pada *Participan observation* (observasi berperan serta), *in depth interview* (wawancara mendalam), dan dokumentasi.⁶⁶

Ada beberapa teknik pengumpulan data yang peneliti lakukan, yaitu :

a. Wawancara

Teknik wawancara digunakan sebagai cara untuk mengumpulkan data penelitian dengan memberikan beberapa pertanyaan secara langsung menggunakan lisan tertuju kepada subyek penelitian.⁶⁷ Teknik wawancara digunakan peneliti dalam rangka memperoleh data dan menggali informasi-informasi secara langsung kepada informan antara lain kepala madrasah, guru, orangtua, peserta didik, MI Muhammadiyah Tambakan dalam perencanaan serta pelaksanaan quizizz sebagai alat penilaian hasil belajar. Wawancara semi terstruktur, dengan menggunakan pertanyaan sebagai dasar atau pedoman dalam melakukan wawancara sehingga dapat berkembangnya informasi yang diperoleh. Teknik wawancara ini digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan data tentang tahap perencanaan, tahap pelaksanaan quizizz sebagai alat penilaian hasil belajar, serta tahap penyajian hasil belajar dengan quizizz.

b. Observasi

Observasi merupakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis mengenai fenomena kejadian.⁶⁸ Observasi yang akan digunakan peneliti, jenis observasi non-partisipan di mana peneliti tidak terlibat secara langsung dalam fenomena yang diteliti melainkan hanya sebatas pengamat dan tidak mengambil peran di dalamnya. Peneliti akan mengamati dan mencatat mengenai Quizizz sebagai alat penilaian hasil belajar dalam masa Covid-19 di MI Muhammadiyah Tambakan. Observasi dilakukan peneliti guna memperoleh data tentang quizizz sebagai alat penilaian hasil belajar. Teknik observasi ini, peneliti gunakan untuk memperoleh data tentang pelaksanaan quizizz sebagai alat penilaian hasil belajar untuk kegiatan

⁶⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian...*, 225

⁶⁷ Umi Zulfa, *Metodologi Penelitian Sosial*, (Yogyakarta: Cahaya Ilmu, 2011), 65

⁶⁸ Sutrisno Hadi, *Metodologi Research*. (Yogyakarta : Andi Offset, 2010), 136

penilaian harian dan penilaian tengah semester, baik observasi terhadap guru sebagai admin, terhadap peserta didik, ataupun observasi dengan cara terlibat langsung ke dalam permainan dalam game quizizz.

c. Dokumentasi

Dokumen merupakan sebuah catatan peristiwa yang sudah terjadi atau berlalu, yang dapat berupa tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.⁶⁹ Dokumentasi ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan, laporan kegiatan, foto, film dokumenter, serta data lain yang relevan dengan penelitian.⁷⁰

Teknik dokumentasi digunakan peneliti untuk tujuan melengkapi dan memperkuat data observasi dan hasil wawancara maupun memperoleh data yang tidak didapatkan oleh peneliti melalui observasi ataupun wawancara. Seperti profil lembaga, visi dan misi, kegiatan-kegiatan pembelajaran lainnya yang dilakukan oleh guru ataupun peserta didik, serta gambar-gambar yang memiliki kaitan dengan penilaian hasil belajar dengan quizizz tersebut. Teknik ini digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan dokumen madrasah, dokumen penilaian hasil belajar dengan quizizz, dan juga dokumen hasil belajar peserta didik dengan quizizz.

E. Teknik Analisis Data

Seluruh data yang terkumpul kemudian akan diolah oleh peneliti. Data itu kemudian dianalisis dengan metode deskriptif kualitatif, mendeskripsikan menyeluruh data-data yang diperoleh selama proses penelitian. Bodgan mengatakan bahwa *“data analysis is the process of systematically searching and arranging the interview transcripts, and other materials that you accumulate to increase your own understanding of them and to enable you to*

⁶⁹ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan...*, 240.

⁷⁰ Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan Dan Peneliti Pemula*, Cet. VI, (Bandung: Alfabeta, 2010), 74.

*present what you have discovered to other.*⁷¹ Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama dilapangan, dan setelah selesai di lapangan.⁷²

Sebagaimana dikemukakan oleh Miles and Huberman bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh.⁷³ Adapun dalam proses analisis datanya dapat menggunakan tiga langkah, antara lain:

a. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Mereduksi data mengandung arti merangkum, memilih hal yang paling pokok, fokus pada hal-hal yang penting, dan dicari tema serta polanya.⁷⁴ Reduksi data dilakukan secara berkala dan terus menerus selama proses penelitian masih berlangsung. Yang artinya peneliti harus merangkum, memilih hal yang pokok sehingga dapat menyederhanakan, memfokuskan dan mengabstrasikan data serta peneliti dapat mengubah data yang muncul dalam catatan lapangan.

b. *Data Display* (Penyajian Data)

Penyajian data dalam penelitian kualitatif ini bisa dilakukan dalam bentuk tabel, grafik, pie chart, pictogram, dan sejenisnya.⁷⁵ Jadi penyajian datanya dalam bentuk teks naratif yang penyajiannya urut sesuai dengan data yang ada di lapangan.

c. *Verification* (Penerikan Kesimpulan/Verifikasi)

Merupakan penjelasan tentang kesimpulan dari data yang dapat menjawab dari rumusan masalah, sehingga dapat diajukan proposisi yang terkait dengan alur kalusnya. Dengan menggunakan ketiga langkah diatas, maka keseluruhan data penelitian yang diperoleh dapat diolah dan

⁷¹ Artinya “ analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah difahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain”. Lihat Sugiono, *Metode Penelitian pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D.* (Bandung: Alfabeta, 2010), hal. 244.

⁷² Sugiono, *Metode Penelitian pendidikan...*, 245.

⁷³ Sugiono, *Metode Penelitian pendidikan...*, 256.

⁷⁴ Sugiono, *Metode Penelitian pendidikan...*, 247.

⁷⁵ Sugiono, *Metode Penelitian pendidikan...*, 249.

akan menghasilkan kesimpulan atau dapat diverifikasi dengan mendalam, bermakna dan komprehensif.

F. Pemeriksaan Keabsahan Data

Uji keabsahan data sangat diperlukan dalam sebuah penelitian, agar hasil data dari sebuah penelitian dapat dipertanggungjawabkan dan dapat dipercaya secara ilmiah. Ada beberapa langkah dalam menguji keabsahan data dalam sebuah penelitian, antara lain:

1. Memperpanjang Pengamatan

Memperpanjang pengamatan berarti hubungan antara peneliti dengan narasumber akan membentuk *rapport*, terjadi keakraban, lebih terbuka (tanpa jarak), memiliki rasa percaya sehingga seluruh informasi bisa didapatkan tanpa ada yang disembunyikan.⁷⁶

2. Meningkatkan Ketekunan

Meningkatkan ketekunan memiliki arti melakukan pengamatan dengan lebih cermat dan berkesinambungan sehingga dapat merekam kepastian data dan urutan peristiwa secara pasti dan sistematis.⁷⁷

3. Triangulasi

Triangulasi dalam pengujian keabsahan data diartikan sebagai pengecekan data yang diperoleh dari berbagai sumber melalui berbagai cara, dalam berbagai waktu.⁷⁸ Triangulasi data yaitu pemeriksaan terhadap keabsahan data dengan memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data guna keperluan pengecekan atau pembandingan terhadap data.⁷⁹

⁷⁶ Sugiono, *Metode Penelitian pendidikan...*, 270-271.

⁷⁷ Sugiono, *Metode Penelitian pendidikan...*, 272.

⁷⁸ Sugiono, *Metode Penelitian pendidikan...*, 273.

⁷⁹ Hamidi, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Malang: UMM Press, 2010), 82.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah penelitian

1. Sejarah Berdirinya

MI Muhammadiyah Tambakan berdiri pada tahun 1952 di atas tanah seluas 770 m², dengan luas bangunan 480 m², dan luas halaman 290 m². MI Muhammadiyah Tambakan dibangun dengan infak warga dan juga bantuan dari pemerintah. Madrasah ini dibangun sebagai tempat berlangsungnya kegiatan mengajar bagi putra putri masyarakat desa Tambakan serta daerah sekitar yang mempercayakan putra putrinya bersekolah di MI Muhammadiyah Tambakan.

2. Moto Juang, Visi, dan Misi

Moto juang dari MI Muhammadiyah Tambakan yaitu PROGRESIF (Program Religius Inovatif) yang mengandung arti bahwa program peningkatan mutu MI Muhammadiyah Tambakan berdasarkan nilai religius, yang berkembang secara inovatif dalam mewujudkan peserta didik cerdas dan kompetitif. Visi dari MI Muhammadiyah Tambakan yakni maju dalam imtaq dan iptek, berbudi pekerti dan berahlakul karimah melalui proses pembelajaran progresif.

Misi MI Muhammadiyah Tambakan yakni Sapta Karya Inovatif yang berarti :

- a. Membangun kultur budaya Madrasah berkarakter religius
- b. Menerapkan regulasi Madrasah sesuai dengan asas hukum, politik dan sosial etik.
- c. Mengembangkan kebutuhan sarana prasarana Madrasah berstandar nasional.
- d. Memfasilitasi integritas personal di dalam sistem Madrasah yang informative.
- e. Meningkatkan kualitas personal yang religius, maju, mandiri dan sejahtera.

f. Meningkatkan proses operasional dan kurikulum Madrasah secara efektif dan efisien.

g. Mensosialisasikan prestasi hasil pendidikan menjadi milik publik.

3. Tujuan

Tujuan Pendidikan pada MI Muhammadiyah Tambakan adalah meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.

4. Letak Geografis

MI Muhammadiyah Tambakan merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang terletak di Jalan Sermayuda Semitha no. 07, desa Tambakan Ajibarang Banyumas.

5. Sumber Daya Pendidikan

MI Muhammadiyah Tambakan memiliki 6 kelas yang masing-masing satu rombel, dengan jumlah siswa sebanyak 145 siswa, yang terdiri dari 75 laki-laki dan 70 perempuan. Pendidik dan tenaga kependidikan berjumlah 10 orang, yang terdiri dari 1 kepala madrasah, 6 guru kelas, dan 3 guru mapel. Kegiatan belajar mengajar pada MI Muhammadiyah Tambakan menggunakan Kurikulum 2013 dengan sistem *full day school*. Pada masa *Pandemi Covid-19* kegiatan belajar mengajar tetap berjalan secara daring dengan menggunakan berbagai aplikasi seperti *whatsapp*, *youtube*, *google form*, *quizizz*, dan *e-learning*,

No	Nama	JK (L/P)	Jabatan	Tugas
1	Julianto, S.Pd.I	L	Kepala	Kepala Madrasah
2	Eko wahyono, S.Pd.I	L	Guru	Guru Kelas 5
3	Reni Mihayati, M.Pd.I	P	Guru	Guru Kelas 4
4	Sukirno, S.Pd.SD	L	Guru	Guru Kelas 5
5	Umun Fajriyah, A.Ma.	P	Guru	Guru Kelas 3
6	Muji Rahayu, S.Sos.I	P	Bendahara	Guru Kelas 2
7	Etsi Nur Fadhillah	P	Guru	Guru Mapel 1-6

8	Cintia Hepita	P	Guru	Guru mapel 1-6
9	Yoris Arif Arbianto	L	Guru	Guru Mapel 1-6
10	Khoziatun, S.Pd	P	Guru	Guru Kelas 1

Tabel 1 Daftar Pendidik MI Muhammadiyah Tambakan⁸⁰

B. Quizizz sebagai Alat Penilaian Hasil Belajar

Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis online digunakan oleh MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas sebagai alat penilaian hasil belajar. Menurut bapak Sukirno selaku guru kelas enam yang juga berperan sebagai admin, media quizizz sebagai media pembelajaran yang menarik. media ini mampu meningkatkan semangat belajar peserta didik. Meskipun dalam penerapannya, media quizizz mengalami berbagai kendala, terutama hal yang berhubungan dengan jaringan, namun quizizz tetap menjadi sebuah pilihan sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan semangat dan antusias belajar peserta didik.

Beliau menyampaikan bahwa adanya sistem ranking dalam quizizz mampu memotivasi peserta didik untuk menjawab dengan benar dan teliti. Adanya hitung mundur ketika akan memulai game memberikan efek yang luar biasa bagi peserta didik, yaitu efek panik namun tertantang. Kelebihan dari quizizz yang paling menonjol yaitu mampu memberikan suasana baru bagi peserta didik. Quizizz selain dapat digunakan di dalam kelas juga dapat digunakan di luar kelas, dan dapat juga digunakan untuk memberi pekerjaan rumah kepada peserta didik.

Beliau menjelaskan pula bahwa quizizz selain digunakan untuk membuat soal juga terdapat beberapa soal/game yang tersedia, yang dapat digunakan secara gratis oleh siapapun. Dengan menggunakan soal-soal yang sudah tersedia, akan banyak memberi manfaat terutama dalam hal untuk menambah referensi soal, soal yang sudah tersedia biasanya dalam satu materi pelajaran dengan sepuluh soal pilihan ganda. Ini menarik bagi guru ataupun bagi peserta didik terutama bagi peserta didik yang senang mencoba

⁸⁰ Dokumentasi data pendidik MI Muhammadiyah Tambakan tahun pelajaran 2020/2021

atau tertantang dengan hal-hal baru. Selama peserta didik memiliki kuota internet dan jaringannya bagus, maka peserta didik akan dapat mengakses dengan baik game quizizz.

Menurut beliau, membuat soal dalam bentuk pilihan ganda sebagai hal yang tidak mudah, namun akhirnya akan menumbuhkan kreativitas guru, menciptakan inovasi baru, serta meningkatkan kompetensi guru dalam hal pembuatan soal-soal berbasis online. Guru akan semakin banyak belajar bagaimana membuat soal dengan berbagai bobot soal. dan ini sangat menantang bagi guru yang memang ingin berkembang secara keilmuan, karena *quizizz* berbasis *online*, tentunya guru sebagai admin harus mampu menggunakan perangkat komputer, laptop, ataupun smartphone.

Beberapa kendala yang terjadi pada saat pertama kali melaksanakan *quiz online* baik yang dialami admin ataupun peserta didik yakni :

1. Tidak tersedianya perangkat yang cukup di madrasah, manakala quiz dilaksanakan di madrasah dan peserta didik lupa atau sengaja tidak membawa *smartphone*, hal ini akan diatasi dengan cara memberi nasehat untuk selalu membawa *smartphone* dan atau meminjamkan perangkat setelah yang lain usai melaksanakan game.

2. Adanya gangguan jaringan.

Ketika terjadi gangguan jaringan, maka baik guru ataupun peserta didik akan berpindah tempat untuk mencari sinyal yang bagus. Ketika *quizizz* ini dilaksanakan di dalam madrasah, maka guru ataupun peserta didik menggunakan wifi madrasah, namun jika quiz dilaksanakan sebagai pekerjaan rumah atau dalam rangka daring, maka menggunakan kuota masing-masing.

3. Peserta didik kesulitan saat login

Peserta didik login menggunakan browser yang tersedia di perangkat mereka, dan sebagian menggunakan chrome. Kendala yang terjadi yakni ketika *insert name* dan *insert code* kurang teliti, salah ketik, atau terbalik *name* masuk *code* dan *code* masuk *name*. dalam hal ini, peserta didik

disarankan mengetik nama lengkap bukan nama panggilan, namun dapat menyingkat nama belakang jika terlalu panjang.

4. Ditemukan nama peserta didik yang bukan anggota kelas tersebut. hal ini bisa saja terjadi, yang disebabkan oleh peserta didik dalam kelas tersebut membagikan *join code* ke temannya yang bukan di kelas tersebut, dan guru berhak mengeluarkannya dari dashboard kelas.
5. Kesulitan *submit* jawaban. Jika terjadi gangguan jaringan secara otomatis mengalami gangguan saat submit jawaban, biasanya menunggu sinyal bagus lagi atau berpindah tempat, setelah normal baru lanjut mengerjakan. Jika gagal maka peserta didik dapat *login* lagi untuk memulainya dari awal.
6. Saling mencontek. Meskipun quis yang ditampilkan acak, namun ada saja peserta didik yang mencoba melihat layar perangkat sebelahnya. Kejadian seperti ini terjadi saat pembelajaran luring, cara mengatasinya yakni dengan jaga jarak tempat duduk.
7. Peserta didik tergesa-gesa dalam menentukan jawaban. Adanya sistem ranking yang muncul setelah peserta didik *submit* jawaban membuat daya saing yang pada beberapa peserta didik akhirnya asal *submit* jawaban, apalagi jika soal dalam nomor tersebut terlalu panjang atau berupa cerita, peserta didik cenderung aka nasal *submit*.
8. Tidak dapat menampilkan video. Dalam versi free, pembuatan quis tidak dapat menampilkan video, video hanya tersedia dalam versi beta, begitupun saat ingin membuat materi pembelajaran dengan *quizizz* hanya tersedia dalam versi beta
9. Pengetikan soal ke dalam *quizizz* lebih mudah menggunakan perangkat laptop atau computer karena layarnya lebih lebar dengan keyboard yang luas.
10. Guru harus mampu mengoperasikan perangkat, jika tidak maka tidak bisa menginput soal, membagikan, dan atau mengunduh hasil belajar.

Menurut beliau, selain terdapat kendala dalam pelaksanaan *quizizz* sebagai alat penilaian hasil belajar, terdapat juga beberapa hal tentang keunggulan *quizizz*, yakni :

1. Pemanfaatan teknologi di era digital.

Quizizz memanfaatkan *smartphone* sebagai media, *quizizz* dapat diakses dengan menggunakan browser dengan jaringan internet yang tersedia. Era digital telah mengubah dari pelatihan ke penampilan, dari ruang kelas menjadi ke dimana dan kapan saja, dari kelas ke “online”, fasilitas fisik ke fasilitas jaringan kerja, dan dari waktu siklus ke waktu nyata. Dalam hal pemanfaatan teknologi di era digital ini menuntut guru untuk melek digital.

2. *Quizizz* sebagai media pembelajaran berbasis *online* dengan tampilan yang menarik, menyenangkan, dan memotivasi belajar peserta didik.

Penampilan yang menarik membuat peserta didik tidak bosan belajar dengan *quizizz*, diantaranya adanya berbagai karakter meme berbeda yang muncul setelah selesai memutuskan jawaban yang membuat peserta didik terhibur meski jawaban mereka salah, adanya music yang mengiringi selama pembelajaran berlangsung, adanya reward saat dapat menjawab benar beberapa soal, dan adanya hitung mundur saat akan memulai pengerjaan soal pun menjadi hal yang sangat menyenangkan karena ada kepanikan, ketegangan namun menciptakan suasana tertantang dalam game. Dengan banyaknya hal menarik membuat motivasi tersendiri bagi peserta didik dalam melakukan kegiatan penilaian hasil belajar, sehingga peserta didik lebih semangat dan antusias.

3. Guru dapat memilih berbagai pilihan jenis soal.

Terdapat berbagai pilihan jenis soal dalam *quizizz* yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Pilihan ganda, kotak centang, isi bagian yang kosong, pemilihan, terbuka berakhir, meluncur. Semua pilihan tersebut tersedia dalam *quizizz* yang

mampu menciptakan kreativitas guru dalam membuat penilaian hasil belajar lebih menarik dengan berbagai inovasi yang diciptakan oleh guru.

4. Saat memantau peserta didik, guru dapat menggunakan perangkat *smartphone*.

Quizizz sebagai media belajar *online* memanfaatkan fasilitas seperti komputer, *laptop*, dan juga *smartphone*, guru dapat memantau secara online melalui berbagai perangkat yang ada tanpa harus berpusat satu alat selama jaringan internet tersedia. Dengan kemudahan ini guru dapat memantau kapanpun dimanapun kegiatan penilaian hasil belajar yang dilakukan dengan *quizizz*, tidak harus selalu duduk di depan *computer* atau *laptop*.

5. Hasil belajar terekap dalam bentuk *spreadsheet* dengan analisis yang lengkap.

Analisis hasil belajar *quizizz* tersedia lengkap dalam file *spreadshett* yang memudahkan guru dalam merekap hasil belajar. Analisis hasil belajar tersedia dalam dua sheet, sheet pertama berisi *question* atau daftar pertanyaan, *class level* atau analisis peserta didik yang menjawab benar atau salah ataupun yang terlewat sesuai dengan nomor *question*, *player level* yakni nama-nama pemain yang *login* dalam *game quizizz* tersebut dengan analisis jawaban benar dan salah. Pada *sheet* kedua terdapat analisis *players* atau nama-nama peserta didik yang berhasil *login* dalam *quis*, analisis *score*, *accuracy* atau ketepatan atau nilai yang diperoleh peserta didik dalam menjawab benar yang dinyatakan dalam bentuk persen, analisis dimulainya *game* oleh peserta didik, dan analisis terhadap perangkat yang digunakan oleh peserta didik dalam mengerjakan soal dengan *quizizz*.

6. Mengakomodir berbagai jenjang dan mata pelajaran.

Quizizz sebagai alat penilaian hasil belajar mengakomodir berbagai jenjang, tidak hanya untuk dunia pendidikan, namun *quizizz* dapat digunakan juga untuk yang lainnya. Selain itu, *quizizz* juga tidak terfokus pada satu mata pelajaran saja, namun mencakup seluruh mata pelajaran

dapat diinputkan melalui *quizizz* bergantung pada tingkat kreativitas guru, kemampuan IT guru, dan juga kemampuan *finansial* karena untuk bebrapa layanan hanya tersedia dalam *versi beta* seperti menampilkan video dan juga menampilkan materi pelajaran.

7. Peserta didik dapat mengetahui temannya yang *login*.

Setiap peserta didik yang berhasil login ke dalam *quizizz*, namanya akan tercantum dalam daftar peserta yang *join quizizz*. dan ini dapat diketahui oleh peserta didik yang lain sehingga peserta didik dapat saling memantau satu sama lain.

8. Muncul jawaban benar atau salah saat *submit* jawaban.

Jawaban benar atau salah akan muncul pada saat peserta didik *submit* jawaban, meski hal ini bisa diatur oleh admin, namun ini juga dapat memacu peserta didik agar lebih hati-hati dalam menjawab pertanyaan. Jawaban benar yang disubmit peserta didik akan ditandai dengan centang biru diiringi dengan meme ceria, sedangkan jawaban salah ditandai dengan centang merah dengan meme kacau/galau.

9. Terdapat sistem peringkat yang muncul saat peserta didik *submit* jawaban.

Pada saat peserta didik berhasil login ke *quizizz* dan mengerjakan soal, dalam setiap selesai *submit* jawaban maka akan muncul peringkat dan score yang membuat peserta didik lebih bersemangat untuk menduduki peringkat paling atas. Dengan adanya peringkat yang muncul memotivasi belajar peserta didik karena peserta didik tidak ingin berada pada posisi paling bawah dalam penilaian hasil belajar tersebut.

10. Mengakomodir gaya belajar.

Setiap peserta didik memiliki gaya belajar atau daya serap yang berbeda-beda dalam menerima pembelajaran, ada yang mudah menyerap dengan mendengarkan, menyerap dengan mudah melalui visualisasi, menyerap dengan mudah dengan mempraktekkan atau melakukan. *Quizizz* menyediakan berbagai kebutuhan belajar tersebut, dalam *quizizz*

guru dapat menampilkan video, gambar, rekaman suara, dan atau hanya ringkasan materi.

11. Efektif karena dapat dilakukan dan dapat diakses dimanapun, kapanpun, oleh siapapun.

Quiizz sebagai media belajar berbasis online, guru dapat membuat soal kapanpun dan dimanapun, peserta didik juga dapat mengakses/login/join quizizz kapanpun dan dimanapun. Hal ini memudahkan bagi guru atau peserta didik dalam belajar karena tidak terpancang oleh waktu dan tempat.

12. Tersedia rekomendasi soal/quis dalam *quizizz*

Quizizz menyediakan berbagai soal/quis yang bisa dimanfaatkan sebagai variasi belajar, quis yang tersedia dapat diakses dan dapat digunakan guru dalam akunnya secara gratis. Terdapat berbagai quis dari semua jenis mata pelajaran dan jenjang lengkap dengan kunci jawabannya. Hal ini memudahkan guru dalam mencari referensi soal/quiz.

13. Peserta didik dapat langsung mengetahui skor.

Pada saat peserta didik selesai mengerjakan soal secara keseluruhan, maka di akhir game akan muncul skor dan skor ini diketahui oleh seluruh peserta yang *join game*. Adanya skor ini membantu peserta didik untuk belajar lebih baik pada penilaian hasil belajar berikutnya.

Selanjutnya *quizizz* sebagai alat penilaian hasil belajar pada MI Muhammadiyah Tambakan ajibarang Banyumas tidak semata-mata dilaksanakan, namun melalui berbagai tahapan matang. Adapun tahapan *quizizz* sebagai alat penilaian hasil belajar pada MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang, antara lain :

1. Tahap Perencanaan *Quizizz* sebagai Alat Penilaian Hasil Belajar

Perencanaan merupakan konsep dasar dalam setiap kegiatan, perencanaan membutuhkan dukungan dari pihak-pihak terkait agar

kegiatan tersebut berjalan dengan baik, lancar, dan mencapai tujuan yang diharapkan. termasuk penilaian hasil belajar. Perencanaan diibaratkan seperti halnya tiang kokoh penyangga yang menopang seluruh kegiatan dari suatu lembaga / organisasi. Artinya bahwa dengan perencanaan yang kuat/matang, bisa tepat sasaran, dan hasil sesuai dengan harapan.

Data atau informasi tentang tahap perencanaan *quizizz* sebagai alat penilaian hasil belajar dalam masa Covid-19 di MI Muhammadiyah Tambakan diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data diperoleh melalui wawancara terhadap kepala madrasah, guru, peserta didik, dan orangtua. Kemudian data selanjutnya diperoleh melalui observasi aktivitas *join game quizizz* bersama siswa secara *daring*.

Tahap perencanaan *Quizizz sebagai alat penilaian hasil belajar dalam masa Covid-19 di MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas*, sebagai berikut:

- a. Kebijakan Implementasi *quizizz* pada MI Muhammadiyah Tambakan Kecamatan Ajibarang.

Quizizz sebagai alat penilaian hasil belajar mulai digunakan di awal tahun pelajaran 2019/2020, ini berawal dari keluhan orangtua terhadap guru kelasnya tentang putra putri mereka yang terlalu asyik dengan *smartphone*, sehingga terkadang lupa waktu belajar dan tentunya kekhawatiran akan prestasi belajar yang menurun. Hal ini ditanggapi oleh salah satu dari guru kelas enam untuk menggunakan *smartphone* ini sebagai sarana belajar. Secara kebetulan hamper seluruh peserta didik kelas enam sudah memilik *smartphone* dan juga mereka sudah terbiasa melakukan *browsing*.

Ide untuk menggunakan *smartphone* sebagai sarana belajar mendapat respon positif baik dari kepala madrasah ataupun dari rekan-rekan guru. Inisiatif untuk menggunakan *quizizz* pun muncul terutama dari guru kelas enam, yang telah melakukan study banding ke SD Muhammadiyah 05 Jakarta dalam rangka pelatihan implementasi *quizizz* sebagai alat penilaian hasil belajar. Hal ini pun mendapatkan

respon positif dari guru kelas 4 dan 5 yang sama-sama telah melakukan pelatihan. Akhirnya diputuskanlah untuk menggunakan *quizizz* sebagai alat penilaian hasil belajar bagi kelas 4,5, dan 6 di MI Muhammadiyah Tambakan pada awal tahun pelajaran 2019/2020. Dan sampai pada masa *pandemi* ini, *quizizz* masih digunakan sebagai alat penilaian hasil belajar. Kebijakan ini diputuskan dalam rapat awal tahun pelajaran 2019/2020 bersama kepala madrasah, guru, dan komite madrasah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala madrasah, beliau menjelaskan bahwa *quizizz* sebagai alat penilaian hasil belajar sudah dilakukan mulai tahun pelajaran 2019/2020 pada kelas 4,5, dan 6, sebelum *pendemi Covid-19*. Dalam masa pandemi di tahun pelajaran 2020/2021 ini, *quizizz* tetap diterapkan sebagai alat penilaian hasil belajar khususnya untuk kelas 6 karena *quizizz* menjadi media *online* yang tepat, menarik, efektif, mudah diakses, yang menimbulkan motivasi belajar peserta didik dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru.⁸¹

Selanjutnya berdasar hasil wawancara dengan guru kelas 6, bahwa *quizizz* sebagai alat penilaian hasil belajar sudah sesuai dengan era sekarang, era digital, di mana segala sesuatunya diakses dengan mudah melalui *internet*. *Quizizz* dapat diakses dengan mudah melalui browser tanpa harus install aplikasi khusus. *Browser* sudah tersedia dalam setiap *smartphone*. Peserta didik jaman sekarang sebagian besar sudah tidak mau berkutat dengan buku, mereka lebih tertarik ketika harus pegang *smartphone* dan beraktivitas dengan *smartphone*, maka dari itu pemanfaatan *smartphone* sebagai media pembelajaran sangat disarankan agar peserta didik tetap dapat belajar tanpa merasa bosan, namun juga tidak tertinggal jaman. Begitupun sebagai pendidik agar tidak tertinggal oleh peserta didiknya, maka harus selangkah atau beberapa langkah lebih maju dari peserta didiknya. Dalam pembuatan

⁸¹ Hasil wawancara dengan kepala MI Muhammadiyah Tambakan, Bapak Julianto, selaku kepala madrasah pada tanggal 5 September 2020.

soal menggunakan *quizizz* dibutuhkan kreativitas guru, ketekunan, dan juga daya dukung yang cukup agar mampu melaksanakan penilaian hasil belajar menggunakan *quizizz*.⁸²

Hasil wawancara selanjutnya yaitu dengan salah satu guru di MI Muhammadiyah Tambakan. Menurutnya, sebagai guru sekaligus orangtua siswa yang anaknya sebagai pengguna *quizizz* dalam penilaian hasil belajar, beliau sangat mendukungnya. Karena saat bermain di game *quizizz* ada semacam turnamen, persaingan antar masing-masing peserta didik dalam mengerjakan soal untuk menduduki posisi teratas, ini menimbulkan semangat belajar yang tinggi, peserta didik akan belajar lebih keras lagi ketika akan ada penilaian menggunakan *quizizz*. Dan juga anak-anak lebih tertarik ketika kegiatan belajarnya menggunakan *smartphone*, baik untuk materi ataupun untuk penilaian hasil belajar.⁸³

Hasil wawancara dengan orangtua peserta didik menunjukkan bahwa mereka tidak keberatan jika putra putrinya menggunakan *smartphone* sebagai media pembelajaran, disamping karena putra-putrinya sulit terlepas dari *smartphone*, juga mereka bangga kelebihan yang dimiliki dengan mampu mengakses web. Mereka sadar dengan era yang sedang dihadapi saat ini, mereka tidak mau putra-putrinya tertinggal zaman, mereka berharap putra-putri mereka mampu beradaptasi dengan lingkungannya, dengan dunia anak-anak yang mengikuti perkembangan teknologi.

Menurut mereka, mereka tidak keberatan dengan kuota yang harus diisi untuk anak-anaknya, karena yang mereka pikir yakni daripada putra-putrinya menghabiskan waktu untuk game online yang tidak perlu dan juga menghabiskan banyak kuota untuk hal-hal yang

⁸² Hasil wawancara dengan guru kelas 6 MI Muhammadiyah Tambakan, bapak Sukirno, pada tanggal 5 September 2020.

⁸³ Hasil wawancara dengan guru MI Muhammadiyah Tambakan, bapak Eko Wahyono, pada tanggal 5 September 2020.

mereka tidak ketahui. Adanya kebijakan madrasah ini membuat orangtua bersemangat dalam mendampingi belajar putra-putrinya.

Kebijakan ini juga mendapat respon yang positif dari peserta didik, karena peserta didik memang selalu ingin setiap hari membawa smartphone namun dilarang oleh orangtuanya. Dengan adanya kebijakan penggunaan *quizizz* sebagai alat pembelajaran, otomatis dalam tiap-tiap waktu tertentu, peserta didik akan membawa smartphone mereka ke dalam kelas, meski untuk kegiatan penilaian. Selain itu mereka yang tadinya tidak suka terhadap kegiatan ulangan harian ataupun ulangan-ulangan yang lain, yang biasanya mereka enggan, bermalas-malasan, masa bodoh, dan bahkan ada yang tidak masuk saat tahu akan ada ulangan, dengan adanya *quizizz* ini peserta didik menjadi bersemangat, baik *quizizz* ini digunakan untuk di dalam kelas, di luar kelas, ataupun digunakan untuk pekerjaan rumah.

Berdasarkan data di atas, maka menurut penulis, kebijakan madrasah untuk menggunakan *quizizz* sebagai alat penilaian hasil belajar sangat tepat karena untuk menunjang kegiatan penilaian hasil belajar peserta didik secara online di masa *Covid-19* ini yang pembelajarannya harus dilakukan secara daring. *Quizizz* juga sebagai media pembelajaran yang efektif karena mudah diakses dimanapun, kapanpun, dan oleh siapapun. Selain itu, pemanfaatan teknologi di era digital ini sangat penting bagi guru ataupun peserta didik agar mereka tidak tertinggal zaman serta mampu mengikuti perkembangan zaman.

Pemanfaatan media pembelajaran berupa *quizizz* sebagai alternative media pembelajaran berbasis teknologi, yang dapat digunakan semaksimal mungkin untuk mengatasi kekurangan pemanfaatan media pembelajaran, mengatasi berbagai permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran, serta untuk mencapai tujuan

pembelajaran.⁸⁴ Implementasi quizizz untuk pelaksanaan penilaian harian dapat terus digunakan oleh guru karena memberikan kemudahan dalam pengaplikasiannya.⁸⁵

b. Persiapan SDM dalam Implementasi quizizz

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala madrasah, beliau menjelaskan bahwa Adanya kebijakan implementasi quizizz sebagai alat penilaian hasil belajar tentunya harus dengan persiapan terlebih dahulu, terutama sumber daya manusianya, yaitu guru sebagai admin quizizz. Guru kelas 6 sebagai admin quizizz, sudah pernah melakukan pelatihan sebelumnya di SD Muhammadiyah 05 Jakarta beserta rekan guru kelas 4 dan 5 sehingga dalam persiapan implementasi quizizz, MI Muhammadiyah Tambakan telah siap dengan guru yang mampu mengaplikasikan *quizizz* sebagai alat penilaian hasil belajar. Selain itu, guru kelas enam juga mahir secara TIK, beliau operator MI Muhammadiyah Tambakan.

Selanjutnya menurutnya, bagi guru-guru yang tidak mengikuti pelatihan tersebut, diadakan kegiatan latihan mandiri di madrasah dengan dibantu oleh guru-guru yang sudah mengikuti pelatihan. Semua guru di MI Muhammadiyah tambakan sudah menggunakan *smartphone*, sehingga memudahkan tim pelatih. Masing-masing guru dilatih cara *login*, cara membuat akun, cara menginput soal di *quizizz*, cara mengatur kuis yang akan dibagikan, cara membagikan kuis tersebut ke peserta didik, dan cara mengunduh hasil. Selain itu, guru juga dilatih cara *join quizizz* sebagai peserta yakni menjadi *player* dalam *quizizz* . dengan pelatihan ini diharapkan setiap guru mampu menggunakan *aplikasi quizizz* ini untuk peserta didiknya dalam masa *Covid-19* ini. Pelatihan *quizizz* sangat bagus untuk memberikan

⁸⁴ Sri Mulyati dan Hanif Evendi, "Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 bojonegara." Online jurnal of *GAUSS*, 03, no.01 (Mei 2020), 72 (diakses 1 Juli 2020)

⁸⁵ Bektu Mulatsih, "Penerapan Aplikasi Google Classroom, Google Form, dan Quizizz dalam Pembelajaran Kimia di Masa Pandemi Covid-19." On"ine jurnal of *Ideguru*, 05, no. 01 (Juni 2020), 25 (diakses 1 Juli 2020)

tambahan pengetahuan guna meningkatkan profesionalisme guru, khususnya dalam pemanfaatan TIK sebagai penunjang proses pembelajaran.⁸⁶

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas enam, menurutnya guru-guru yang tidak ikut pelatihan disediakan waktu untuk berlatih, baik berlatih menjadi admin ataupun berlatih *join quizizz* sebagai *player*. Kesempatan ini diberikan seluas-luasnya oleh kepala madrasah agar guru mampu memanfaatkan teknologi yang tersedia, agar guru tidak gptek, dan guru juga mampu mengaplikasikan media pembelajaran yang sesuai terutama dalam masa Covid-19 ini. Baik guru ataupun peserta didik, secara perangkat sudah memenuhi untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang mengakses *internet*. Dengan adanya pelatihan terhadap guru, diharapkan guru mampu membantu peserta didik yang memiliki kesulitan saat *login*, ataupun apabila ada pertanyaan dari orangtua terkait penilaian hasil belajar dengan menggunakan *quizizz*.

Berdasarkan data di atas, menurut analisa penulis, MI Muhammadiyah Tambakan telah menyiapkan guru yang sudah terlebih dahulu melakukan pelatihan *quizizz*, sehingga diharapkan mampu melaksanakan pembelajaran secara daring dengan memanfaatkan perangkat yang tersedia. Guru pada MI Muhammadiyah Tambakan telah mampu mengaplikasikan *quizizz* sebagai media pembelajaran online untuk penilaian hasil belajar. Pelatihan aplikasi pembelajaran sangat bermanfaat bagi guru yang berdampak pada peserta didik di kelas dan juga meningkatkan literasi digital peserta didik yang sangat perlu dikembangkan saat ini.⁸⁷ Pelatihan aplikasi kuis interaktif berbasis *quizizz* bagi guru, berdampak pada peningkatan kemampuan guru

⁸⁶ P.Wayan Arta Suyasa, et.al, "Pelatihan Pembuatan Tes Interaktif dengan Aplikasi Quizizz bagi Para Guru di SMP Negeri 2 Kediri." Online Prosiding of SENADIMAS, 04 (2019), 29 (diakses 25 September 2020)

⁸⁷ Nurul Fazriyah, et.al, "Pelatihan Aplikasi Pembelajaran Quizizz di Sekolah Dasar Kota Bandung." Online Jurnal of *Ethos*, 08, no. 02 (Juni 2020), 199 (diakses 25 September 2020)

dalam membuat soal online dan juga memotivasi guru dalam mengaplikasikan pada pembelajaran daring.⁸⁸

c. Persiapan Sarana dalam Implementasi quizizz

Untuk menggunakan quizizz sebagai alat penilaian hasil belajar, dibutuhkan sarana yang harus disiapkan baik oleh guru ataupun oleh peserta didik.

1) Sarana yang harus disiapkan guru

(a) *PC/Laptop*, digunakan oleh guru sebagai admin untuk membuat akun, mempermudah membuat soal di quizizz, menyetting quizizz, memonitor *game quizizz*, mengunduh hasil belajar peserta didik.

(b) *Smartphone*, digunakan untuk *terthering* ke laptop, bila tidak tersedia jaringan *wifi* dari madrasah.

(c) *Kuota*, dibutuhkan kuota internet yang cukup untuk *login quizizz*,

(d) *Akun*, guru harus memiliki akun agar dapat membuat akun di *quizizz*.

(e) *Aplikasi browser*, tersedia aplikasi seperti *chrome*, *UC Browser*, dan sejenisnya untuk *login* ke *quizizz*.

(f) *Printer* dan perlengkapannya, untuk mencetak hasil belajar.

2) Sarana yang harus disiapkan peserta didik

(a) *Smartphone*, digunakan oleh peserta didik untuk membuat akun dan untuk *join quizizz*. Dapat juga menggunakan *laptop* jika ingin tampilan lebih luas.

(b) *Kuota*, dibutuhkan kuota yang cukup untuk *join quizizz*.

(c) *Akun*, Peserta didik harus memiliki akun untuk *join quizizz*.

(d) *Aplikasi browser*, tersedia aplikasi browser di *smartphone* atau di *laptop* agar dapat *join quizizz*.⁸⁹

⁸⁸ Arie Widya Murni, 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)

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala madrasah, sarana yang dibutuhkan untuk kegiatan penilaian hasil belajar menggunakan *quizizz* bagi guru yang disediakan oleh madrasah antara lain perangkat *computer, laptop, printer* dan perlengkapannya, *kuota/wifi*. Sedangkan sarana yang dibutuhkan oleh peserta didik tidak disediakan oleh madrasah. Madrasah memberikan kesempatan kepada peserta didik yang tidak memiliki kuota ataupun yang memiliki jaringan internet tidak stabil untuk menggunakan *wifi* madrasah dengan datang ke madrasah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas enam, dapat diperoleh data bahwa ia menggunakan sarana madrasah secara maksimal untuk kebutuhan penilaian hasil belajar dengan *quizizz* selama di madrasah. Pembuatan akun dapat dilakukan dengan menggunakan *smartphone*, namun penginputan soal lebih banyak menggunakan *PC/laptop* karena layar lebih lebar, memudahkan dalam pengaturan. Penginputan soal dalam *quizizz* dilakukan secara *online* sehingga harus terkoneksi ke *internet* yakni dengan menggunakan jaringan *wifi* yang tersedia, begitupun dengan pembagian *join code*, serta pengunduhan hasil belajar, untuk hasil belajar dapat dicetak secara *offline* sehingga tidak membutuhkan koneksi *internet*. *Smartphone* digunakan apabila pelaksanaan penilaian hasil belajar menggunakan *quizizz* dalam kondisi yang tidak memungkinkan untuk membawa perangkat besar tersebut.

Berdasarkan hasil observasi, sarana penunjang kegiatan penilaian hasil belajar menggunakan *quizizz* telah tersedia di madrasah, *PC/laptop* dalam kondisi baik dan dapat digunakan untuk meninput soal, *printer* dan perlengkapannya juga dapat digunakan untuk mencetak hasil belajar peserta didik, serta *wifi* pun dapat diakses oleh seluruh warga madrasah. *Smartphone* pribadi milik guru kelas enam juga dapat digunakan untuk mengakses *internet*, baik menggunakan *wifi*

⁸⁹ Hasil wawancara dan observasi dengan guru kelas 6 MI Muhammadiyah tambakan, pada tanggal 5 September 2020.

ataupun dengan kuota yang tersedia, serta dapat juga digunakan untuk *tethering* apabila akses internet akan tersambung dengan *PC/laptop*.

Berdasarkan data di atas, menurut analisa penulis, madrasah telah menyiapkan sarana yang dibutuhkan untuk kegiatan penilaian hasil belajar dengan *quizizz* bagi guru. *Quizizz* sebagai aplikasi berbasis web membutuhkan koneksi ke internet dan sudah disediakan oleh madrasah, begitupun dengan sarana untuk penginputan soal sampai dengan sarana untuk mencetak hasil belajar peserta didik dengan *quizizz*, sehingga memudahkan guru dalam menggunakan media pembelajaran tersebut.

Quizizz merupakan *aplikasi* berbasis *web* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan sebagai alternatif terbaik yang tersedia di *aplikasi selluler* yang dapat digunakan sebagai *website* melalui *browser* di komputer.⁹⁰ *Quizizz* adalah jenis aplikasi e-learning berbasis komputer yang terhubung ke internet di mana pengguna memiliki kesempatan untuk belajar dimanapun dan kapanpun yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik.⁹¹

d. Sosialisasi Implementasi *quizizz*

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala MI Muhammadiyah Tambakan, *Quizizz* sebagai alat penilaian hasil belajar telah disosialisasikan dalam rapat awal tahun pelajaran. Dalam sosialisasi tersebut disampaikan bahwa penilaian hasil belajar dalam masa *pandemi* dilaksanakan secara *online*, salah satunya dengan menggunakan *quizizz*. Selain karena masa *pandemi*, pemanfaatan teknologi sebagai sarana belajar sangat sesuai dengan era sekarang, yaitu *era digital*. Dengan adanya sosialisasi tersebut diharapkan orangtua memberikan sarana yang menunjang belajar putra-putrinya secara daring dalam masa Covid-19 ini, memberikan kesempatan

⁹⁰ Ramadhan Prasetya Wibawa, et.al, Smartphone-Based..., 252

⁹¹ Tika Wahyu Lestari, "Kahoot! And Quizizz: A Comparative Study on The Implementation of E-learning Application Toward Students Motivation" *Journal of English language Teaching Learning and Literature*, 02, no. 02 (November 2019), 13 (diakses 25 September 2020)

kepada putra-putrinya dalam memanfaatkan *smartphone* yang dimiliki untuk belajar *online*, memfasilitasi, serta memotivasi belajar putra-putrinya. Pembelajaran secara daring dengan menggunakan *aplikasi online* berbasis *quizizz* ini sebagai bentuk bahwa MI Muhammadiyah Tambakan pun turut serta dalam pemanfaatan teknologi tersebut untuk kegiatan belajar mengajar peserta didiknya.⁹²

Berdasarkan wawancara dengan guru MI Muhammadiyah tambakan, dijelaskan pula terhadap orangtua peserta didik, bahwa *quizizz* memberikan suasana baru, didalamnya terdapat beberapa fitur yang membuat motivasi belajar peserta didik meningkat. Beberapa fitur diantaranya adanya hitungan waktu mundur saat akan memulai *game quizizz*, adanya *meme* berkarakter, adanya penghargaan yang bersifat acak saat peserta didik menjawab soal dengan tepat, serta adanya system peringkat yang memotivasi peserta didik untuk mengerjakan soal secara cepat, tepat, dan teliti. Selain itu *quizizz* mudah diakses, mengurangi *phobia* anak terhadap kegiatan penilaian yang dilaksanakan madrasah, melatih disiplin peserta didik, mengaktifkan peserta didik, dan juga melatih mental peserta didik bersaing di *game quizizz*.

Respon positif datang dari orangtua yang memang mereka menginginkan putra-putrinya dapat memanfaatkan *smartphone* sebagai sarana belajar, sehingga orangtua pun sangat mendukung kebijakan madrasah dalam pemanfaatan tersebut, terutama untuk kegiatan penilaian hasil belajar dalam masa *pandemi* ini.⁹³ Berdasarkan hasil wawancara dengan orangtua siswa kelas enam, dikatakan bahwa mereka menyetujui dan mendukung putra-putrinya dalam memanfaatkan *smartphone* sebagai sarana belajar agar pada masa *pandemi* ini agar mereka tidak bermalas-malasan ketika mendapat tugas

⁹² Hasil wawancara dengan kepala MI Muhammadiyah Tambakan pada tanggal 5 September 2020

⁹³ Hasil wawancara dengan guru MI Muhammadiyah Tambakan pada tanggal 5 September 2020.

dari madrasah. Harapan mereka putra-putrinya lebih disiplin, lebih semangat, dan lebih giat belajar lagi.⁹⁴

Berdasarkan data di atas, menurut analisa penulis, madrasah sudah tepat dalam mensosialisasikan implementasi *quizizz* sebagai alat untuk penilaian hasil belajar dengan memanfaatkan teknologi yang tersedia yaitu *smartphone* yang sudah dimiliki oleh peserta didik. Pemanfaatan media tersebut selain karena perkembangan zaman juga sebagai upaya berlangsungnya kegiatan penilaian hasil belajar secara daring serta memotivasi belajar peserta didik dalam masa *Covid-19*. Penggunaan *aplikasi quizizz* dapat dimanfaatkan sebagai media pemberian kuis yang hasilnya sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar.⁹⁵ Pembelajaran daring dengan *game edukasi quizizz* di masa pencegahan penyebaran *Covid-19* mampu meningkatkan keaktifan peserta didik.⁹⁶

e. Desain Implementasi *quizizz*

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas enam, *quizizz* pada MI Muhammadiyah Tambakan digunakan sebagai alat penilaian hasil belajar untuk Penilaian Harian (PH) dan Penilaian Tengah Semester (PTS) terutama untuk mata pelajaran umum (Muatan Nasional) dalam masa *pandemi Covid-19*. Bentuk soal yang digunakan dalam *quizizz* yaitu pilihan ganda dengan jumlah soal beragam antara 25 – 50 soal dalam sekali *game*.⁹⁷ Pilihan ganda merupakan tes yang dapat berupa pertanyaan, kalimat perintah, pernyataan, atau kalimat rumpang. Kelebihan dari tes pilhan ganda berupa : (1) objektif dalam pemberian skor yang mudah dan bisa dipercaya, (2) bisa menilai hasil belajar yang paling sederhana sampai

⁹⁴ Hasil wawancara dengan orangtua peserta didik MI Muhammadiyah Tambakan pada tanggal 5 September 2020.

⁹⁵ Rahmania Rahman, 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)

⁹⁶ Erlis Nurhayati, Meningkatkan Keaktifan ..., 149

⁹⁷ Hasil wawancara dengan guru MI Muhammadiyah Tambakan pada tanggal 5 September 2020.

yang kompleks, (3) adanya petunjuk pengerjaan yang tersusun sistematis dan jelas, (4) opsi pilihan jawaban yang salah bisa memberikan informasi diagnostik. Selain itu pilihan ganda juga memiliki kekurangan berupa : (1) dalam penyusunan membutuhkan waktu yang cukup lama, (2) terdapat kesulitan dalam menentukan pengacau (distractor) soal, (3) kurang efektif untuk menilai kemampuan mengemukakan ide, (4) nilai bisa dipengaruhi oleh kemampuan baca yang baik.⁹⁸

Berdasarkan hasil observasi, guru telah membuat rancangan penilaian hasil belajar untuk kelas enam pada masa *pandemi*. Rancangan tersebut dibuat per-tema yang terdiri dari materi, sub tema, materi sub tema, dan juga media penilaian yang akan digunakan, yaitu *quizizz*. Untuk rancangan kategori penilaian, terdiri dari kategori penilaian harian dan penilaian tengah semester dengan 25-50 soal pilihan ganda, dan durasi waktu 30-60 menit tiap item soal, tergantung dengan tingkat kesukaran soal tersebut.

Berdasarkan hasil dokumentasi, rancangan penilaian hasil belajar dengan *quizizz* pada MI Muhammadiyah Tambakan, yaitu :

Tema	Materi	Sub Tema	Materi Sub Tema	Media Penilaian
1	Selamatkan Makhluk Hidup	1	Tumbuhan sahabatku	
		2	Hewan Sahabatku	
		3	Ayo Selamatkan Hewan dan Tumbuhan	
Penilaian Harian				Quizizz
2	Persatuan dalam Perbedaan	1	Rukun dalam Perbedaan	
		2	Bekerjasama Mencapai Tujuan	
		3	Bersatu Kita Teguh	
Penilaian Tengah Semester				Quizizz

⁹⁸ Novia Widiyanti Putri, "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)

Tabel 2 Rancangan Penilaian Hasil Belajar⁹⁹

Penilaian Harian dengan *quizizz* dilaksanakan setiap selesai satu tema, dan diujikan per-mata pelajaran, dengan jumlah soal antara 25-35 nomor, sedangkan penilaian tengah semester diujikan pada seperempat semester dengan jumlah soal antara 35-50 soal dalam bentuk pilihan ganda. dengan batasan waktu yang disesuaikan dengan tingkat kesukaran soal tersebut, dengan rancangan untuk masing-masing penilaian dalam tabel berikut :

Kategori	Jenis Soal	Jumlah Soal	Waktu	Keterangan
Penilaian Harian	Pilihan Ganda	25-35	30-60 detik/soal	Disusun Per-tema, diujikan per-mata pelajaran
Penilaian Tengah Semester I	Pilihan Ganda	35-50	30-60 detik/soal	Diujikan seluruh mata pelajaran dalam tema pada seperempat semester.

Tabel 3 Rancangan Masing-Masing Penilaian¹⁰⁰

Berdasarkan data di atas, menurut analisis penulis, kegiatan penilaian hasil belajar pada kelas VI MI Muhammadiyah Tambakan didesain untuk penilaian harian dan penilaian tengah semester sudah tepat dilaksanakan secara daring dalam masa *Covid-19* dengan bentuk pilihan ganda, dengan menggunakan *quizizz* sebagai alat penilaian hasil belajar. Aplikasi kuis online *quizizz* dapat digunakan oleh guru untuk melihat sejauhmana siswa dalam belajar. Penggunaan yang mudah dan hasil yang cepat dalam proses penilaiannya menjadikan aplikasi ini layak digunakan sebagai aplikasi pembelajaran yang mendukung *revolusi* pembelajaran 4.0, sehingga siswa memiliki minat dan motivasi yang kuat untuk belajar.¹⁰¹

⁹⁹ Dokumentasi rancangan penilaian hasil belajar kelas VI MI Muhammadiyah Tambakan Tahun Pelajaran 2020/2021

¹⁰⁰ Dokumentasi rancangan masing-masing penilaian pada MI Muhammadiyah Tambakan tahun pelajaran 2020/2021

¹⁰¹ Lasia Agustina dan Indra martha Rusmana, "Pembelajaran Matematika Menyenangkan dengan Aplikai Kuis Online Quizizz." Online Journal of *Sesiomadika*, 02, no. 1a (2020), 6 (diakses 25 September 2020)

Berdasarkan data di atas, maka peneliti melakukan analisis terhadap tahap perencanaan *quizizz* sebagai alat penilaian hasil belajar dalam masa Covid-19 di MI Muhammadiyah Tambakan. Kebijakan implementasi *quizizz* sebagai alat penilaian hasil belajar dalam masa Covid-19 disetujui oleh kepala madrasah karena *quizizz* sebagai media online yang tepat, efektif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan zaman. Sumber daya yang dibutuhkan memadai karena guru kelas enam mampu secara IT dan sudah pernah mengikuti pelatihan *quizizz*. Sarana yang dibutuhkan dalam pelaksanaan *quizizz* sebagai alat penilaian hasil belajar sudah terpenuhi baik dari pihak madrasah/guru sebagai admin ataupun peserta didik. Sosialisasi terhadap orangtua dilakukan melalui rapat awal tahun pelajaran, dan mendapat respon positif. Dalam pelaksanaan *quizizz* sebagai alat penilaian hasil belajar, guru kelas enam sudah membuat rancangan penilaian. Soal online yang disajikan secara keseluruhan berupa pilihan ganda dengan jumlah antara 25-50 soal permata pelajaran dalam tiap sub tema pada penilaian harian.

2. Tahap Pelaksanaan Quizizz sebagai Alat Penilaian Hasil Belajar

Data atau informasi tentang tahap pelaksanaan *quizizz* sebagai alat penilaian hasil belajar di MI Muhammadiyah Tambakan diperoleh melalui wawancara dan observasi. Data pertama diperoleh melalui wawancara terhadap kepala madrasah. Data kedua diperoleh melalui wawancara dengan guru kelas 6 dan guru kelas 5. Kemudian data selanjutnya diperoleh melalui observasi aktivitas *join game quizizz* bersama siswa secara *daring*.

Pertama, data hasil wawancara dengan Bapak Julianto selaku kepala madrasah. Bapak Julianto menjelaskan bahwa *quizizz* sebagai alat penilaian hasil belajar sudah dilakukan mulai tahun pelajaran 2019/2020 pada kelas 4,5, dan 6, sebelum *pendemi Covid-19*. Dalam masa pandemi ini, *quizizz* tetap diterapkan sebagai alat penilaian khususnya untuk kelas 6, karena *quizizz* masih dianggap sebagai media yang menarik, yang

menimbulkan semangat siswa dalam mengerjakan tugas-tugas latihan yang diberikan oleh guru.¹⁰²

Kedua, hasil wawancara dengan bapak Sukirno selaku guru kelas 6. Menurut beliau, *quizizz* sebagai alat penilaian hasil belajar sudah sesuai dengan era sekarang, era digital, di mana segala sesuatunya diakses dengan mudah melalui internet. Karena siswa jaman sekarang sebagian besar sudah tidak mau berkulat dengan buku, mereka lebih tertarik ketika harus pegang hp dan beraktivitas dengan hp, maka dari itu pemanfaatan *smartphone* sebagai media pembelajaran sangat disarankan agar peserta didik tetap dapat belajar tanpa merasa bosan, namun juga tidak tertinggal jaman. Begitupun sebagai pendidik yang akhirnya harus selangkah atau bahkan beberapa langkah lebih maju agar tidak tertinggal oleh peserta didiknya. Dalam pembuatan soal menggunakan *quizizz* dibutuhkan kreativitas guru, ketekunan, dan juga daya dukung yang cukup agar mampu melaksanakan penilaian hasil belajar menggunakan *quizizz*.

Ketiga, hasil wawancara dengan bapak Eko Wahyono, beliau adalah guru kelas 5, sebagai guru sekaligus orangtua siswa yang anaknya sebagai pengguna *quizizz* dalam penilaian hasil belajar, beliau sangat mendukungnya. Karena saat bermain di game *quizizz* ada semacam turnamen, persaingan antar masing-masing peserta didik dalam mengerjakan quis untuk menduduki posisi teratas, ini menimbulkan semangat belajar yang tinggi, peserta didik akan belajar lebih keras lagi ketika akan ada penilaian menggunakan *quizizz*.

Keempat, hasil observasi pelaksanaan *quizizz* dengan cara *join game quizizz* bersama siswa kelas enam. Bergabung di game *quizizz* sangat seru, kalau baru pertama kali bergabung terasa menegangkan, namun ketika sudah terbiasa akan mampu berkonsentrasi, dengan irama musik yang bisa kita on atau off-kan dan juga dengan tampilan menarik tidak membuat

¹⁰² Hasil wawancara dengan bapak Julianto selaku kepala madrasah pada tanggal 5 September 2020

jenuh siswa saat mengerjakan soal. Siswa dapat menyelesaikan soal tepat pada waktunya, dengan hasil yang memuaskan.

Kelima, hasil wawancara dengan orangtua siswa kelas enam, dikatakan bahwa anak-anak lebih semangat ketika harus mengerjakan soal dengan *quizizz*, daripada soal yang dibagi melalui WA group yang jawabannya harus ditulis tangan meskipun jawabannya bisa mencari di buku. Mereka lebih bisa duduk dengan tenang sambil memegang hp dan mengerjakan soal di *quizizz*.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti ingin mengetahui persiapan pelaksanaan penilaian hasil belajar dengan menggunakan *quizizz* di MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas, yang antara lain :

a. Menentukan Tujuan Penilaian

Tujuan penilaian sebagai fondasi utama untuk menentukan jenis, ruang lingkup materi, dan karakter penilaian. Tujuan penilaian hasil belajar yang dilakukan di MI Muhammadiyah Tambakan salah satunya adalah untuk mengetahui tingkat penguasaan materi yang telah diberikan, baik melalui media youtube, zoom, ataupun media whatsapp.

Dalam melakukan tindakan penilaian ini, MI Muhammadiyah Tambakan memilih *quizizz* sebagai alat penilaian hasil belajar, selain karena siswa kelas enam di tahun ini sudah berlatih menggunakan *quizizz* di kelas lima, *quizizz* ini mampu mengaktifkan siswa, menambah semangat belajar siswa, juga mampu membuat siswa konsentrasi dalam mengerjakan quis.

b. Mengidentifikasi Kompetensi

Dalam masa *pandemi* ini, aktivitas pembelajaran yang dirancang lebih mengembangkan kecakapan berkomunikasi, kreativitas, kecakapan menggunakan teknologi yang tersedia. Kecakapan berkomunikasi terjadi dalam group kelas, yakni tanggap dengan guru dan dengan teman sekelas saat membahas tugas yang diberikan oleh guru. Peserta didik akan menghubungi guru jika ada hal-hal yang memang belum dipahaminya terutama dalam penilaian hasil belajar di

quizizz . Meski tidak ada tatap muka, namun komunikasi tetap terjalin dengan baik. Momen semacam ini untuk mengasah keterampilan komunikasi daring.

Untuk mengembangkan kreativitas anak di rumah, guru membuat pembelajaran berbasis proyek yang harus dikerjakan peserta didik dalam waktu yang ditentukan. Selesai mengerjakan proyeknya, siswa membuat laporan, memfoto hasil proyeknya, dan mengirimkannya di group. Di sini terdapat keterampilan anak dalam memfoto hasil, membuat laporan, membagikan ke group. Membiasakan diri untuk disiplin dalam mengerjakan tugas, menyelesaikannya, melaporkannya tepat waktu juga sebagai suatu bentuk keterampilan. Hasil terbaik akan dibuat *icon* untuk penilaian hasil belajar dalam *quizizz*, dengan pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan proyek yang ditugaskan ke peserta didik.

Dengan adanya aturan belajar dari rumah, membutuhkan peran teknologi untuk dapat melakukan berbagai kegiatan. Pembelajaran yang dilakukan melalui daring, memanfaatkan *aplikasi* yang tersedia. Aplikasi yang digunakan di MI Muhammadiyah Tambakan seperti *whatsapp*, *zoom*, *youtube*, dan juga *quizizz*. Adanya daring secara otomatis mengajak peserta didik untuk dapat menggunakan teknologi dalam kegiatan belajarnya. Siswa kelas VI MI Muhammadiyah Tambakan, seratus persen memiliki *smartphone*, sehingga memudahkan guru dalam memberikan pembelajaran secara *online*.

c. Menyusun Kisi-Kisi Soal untuk *Quizizz*

Kisi-kisi sebagai acuan bagi penulis soal, sehingga siapapun yang menulis soal akan menghasilkan soal yang isi dan tingkat kesulitannya relatif sama. Kisi-kisi berupa tabel yang berisi kriteria soal-soal yang akan diujikan, dan dijadikan acuan bagi guru dalam penulisan soal sehingga soal tidak menyimpang dari bahan materi yang akan diujikan. Untuk itu sebelum membuat soal di *quizizz*, terlebih dahulu guru menyusun kisi-kisi soal, agar dapat menentukan tingkat kesukaran soal

yang dibuat, karena akan berpengaruh terhadap lama tidaknya peserta didik dalam mengerjakan kuis/soal.

d. Membuat Soal di *Quizizz*

Soal dalam *quizizz* disebut sebagai kuis, dan saat siswa mengerjakan kuis disebut sebagai bermain *game quizizz*. Kuis yang dibuat dalam *quizizz* berdasar pada kisi-kisi, berupa pilihan ganda atau kotak centang. Beberapa langkah yang harus dilakukan dalam membuat kuis di *quizizz* sebagai berikut :

1) Membuat Akun

Membuat akun di *quizizz.com* dengan langkah-langkah sebagai berikut (a) mendaftar dengan akun gmail aktif, (b) memilih pengguna, (c) mengisi detail akun yang terdiri dari gender, nama depan, nama belakang, dan kata sandi. (d) Mengganti profil (dapat dilakukan kapan saja). (e) Memulai membuat soal dengan klik *Buat*.

2) Membuat kuis dengan kunci jawaban dalam *quizizz*

Memulai membuat quis dengan klik *Buat*, untuk melanjutkan membuat langkah-langkahnya adalah

(a) Mengisi nama kuis. Nama kuis disesuaikan dengan nama materi yang akan dijadikan quis.

(b) Memilih subyek kuis. Subyek kuis bisa disebut sebagai mata pelajaran, dan disesuaikan dengan nama kuisnya.

(c) Masuk editor kuis.

(1) Menambahkan gambar kuis. Gambar yang diupload sebagai *icon*, disesuaikan dengan materi yang diujikan, dapat mengunduh atau mengambil foto, dan menyimpannya di galeri.

(2) Memilih bahasa, yaitu Indonesia.

(3) Memilih kelas. Pilih kelas berdasar materi yang diujikan, jika guru mapel, maka dapat berbeda-beda tingkatannya/kelasnya.

- (4) Memilih siapa yang dapat melihat kuis ini. Pilih *publik*, terlihat oleh semua orang. Agar kuis ini dapat diakses oleh siswa.
- (d) Memilih jenis kuis. MI Muhammadiyah Tambakan menggunakan tiga jenis kuis dari enam yang tersedia pada *quizizz*. Yaitu :
- (1) Pilihan Ganda. Terdapat 4-5 pilihan jawaban, disesuaikan pada tingkatannya. Namun hanya memiliki satu jawaban yang benar. dapat menambahkan rumus, gambar, dan mengatur waktu yang disesuaikan dengan tingkat kesulitan kuis tersebut. Pertanyaan dapat dibuat miring, diberi garis bawah, dan juga dibuat berwarna.
 - (2) Kotak Centang. Terdapat 4-5 pilihan jawaban, disesuaikan pada tingkatannya, terdapat lebih dari satu jawaban yang benar. dapat menambahkan rumus, gambar, dan mengatur waktu yang disesuaikan dengan tingkat kesulitan soal tersebut. Pertanyaan dapat dibuat miring, diberi garis bawah, dan juga dibuat berwarna.
 - (3) Isi Bagian yang Kosong. Pertanyaan yang dibuat memiliki jawaban singkat ataupun uraian, dengan satu kunci jawaban dan empat kunci jawaban alternatif.
- (e) Guru mengkondisikan peserta didik

Sebelum guru memulai permainan *quizizz*, perlu mengkondisikan peserta didik terkait dengan *smartphone*, kuota internet, dan waktu pelaksanaan *game quizizz*, agar pada saat guru membagikan *join code*, peserta didik sudah siap.

Quizizz dipakai untuk *live game* yakni *mulai kuis langsung* dan *homework* atau *berikan pekerjaan rumah*. Jika permainannya *mulai kuis langsung*, maka peserta didik akan bermain saat itu juga secara bersama-

sama setelah kode dibagikan. Namun jika *homework*, maka peserta didik dapat mengerjakan sampai dengan batas waktu yang sudah ditentukan.

Untuk memulai permainan dalam *quizizz*, terlebih dahulu menentukan permainannya, yakni :

a. *Live Game*, atau mulai kuis langsung.

Sebelum *live game*, terdapat beberapa pengaturan yang harus disetting terlebih dahulu, yaitu :

- 1) *Tunjukkan ke siswa pertanyaan. Tampilkan kepada siswa jawaban yang benar untuk setiap pertanyaan.* Di sini terdapat tiga pilihan *aktif, hanya validasi, mati*. Jika *aktif*, maka sistem akan menunjukkan kunci jawabannya ke peserta didik, apabila jawaban peserta didik terhadap pertanyaan tersebut salah. Jika *hanya validasi*, maka sistem tidak akan menunjukkan kunci jawaban, namun hanya validasi terhadap jawaban peserta didik yang benar ataupun salah, dengan ceklis hijau kalau jawabannya benar, dan ceklis merah kalau jawabannya salah. Jika *mati*, maka peserta didik sama sekali tidak bisa melihat keduanya. Pengaturan yang dipilih yaitu *hanya validasi*.
- 2) *Tunjukkan jawaban setelah babak selesai. Memungkinkan siswa untuk melihat pertanyaan dan jawaban di akhir.* Pengaturan ini dimatikan, untuk memunculkan respon dari peserta didik agar penasaran dan bertanya apabila ada jawaban dari peserta didik yang salah.
- 3) Mengaktifkan waktu, papan peringat, pertanyaan acak, jawaban acak, serta menampilkan meme.

Untuk memulai game, guru mengklik *live game*, dengan permainan klasik yang artinya bahwa *siswa maju dengan kecepatan mereka sendiri dan anda melihat papan peringat dan hasil langsung*. Setelah meng-klik *lanjutkan* maka pada layar akan muncul *join code* berupa enam digit angka yang harus dibagikan ke siswa untuk masuk ke permainan. Setelah *join code* dibagi, dan peserta didik sudah

bergabung, maka guru meng-klik *mulai* pada layar monitor. Akan tampak hitungan mundur pada layar monitor, dan musik pengiringpun berbunyi nyaring,

Dalam layar *smathphone* peserta didik, muncul nomor kuis tiap kali selesai per nomor kuis, juga muncul meme setiap selesai mengerjakan per nomor kuis. Papan peringkatpun akan muncul setiap kali anak selesai per nomor kuis pada layar peserta didik. Setelah seluruh peserta didik selesai game quizznya, akan terlihat hasil pada layar monitor guru. Warna hijau dengan centhang untuk jawaban peserta didik yang benar, warna merah dengan tanda silang untuk peserta didik yang salah, warna abu dengan tanda setrip untuk peserta didik yang kehabisan waktu.

Nomor urut peserta didik yang tampak pada layar monitor sesuai dengan peringkat. Setelah itu guru mengunduh hasil belajar peserta didik dalam bentuk excel. Pada *sheet 1* terdapat *class level* yang dilengkapi analisis butir kuis. Pada *sheet 2* terdapat *player level*, dengan jumlah nilai yang dinyatakan dalam bentuk persen. Untuk peserta didik yang nilainya masih di bawah kriteria akan dibuatkan kuis mengacu pada hasil analisis tersebut. dengan pengaturan kuis yang berbeda yakni menampilkan jawaban yang benar apabila peserta didik menjawab salah. Tujuannya adalah agar anak belajar. Setidaknya dalam dua kali anak mengerjakan kuis yang sama, akan ada yang membekas dalam ingatan anak per butir kuis dengan jawaban yang salah tersebut dengan mengetahui jawaban benarnya. Nilai asli dan nilai hasil remidi dikirim oleh guru ke orangtua melalui *whatsapp group*, agar orangtua setiap hari mengontrol, mendampingi, dan membimbing belajar putra-putrinya di rumah.

b. *Homework*

Dalam pemberian kuis sebagai pekerjaan rumah, guru menyiapkan beberapa butir kuis, kuis yang dibuat guru diambil dari lembar kerja siswa, dari buku pegangan guru, ataupun mengambil

kuis yang direkomendasikan oleh *quizizz* pada halaman depan. Jika mengambil dari rekomendasi, guru tinggal memilih kelas dan materi yang sesuai.

Guru tinggal mengklik pilihan kuis tersebut, dan secara otomatis kuis akan muncul secara keseluruhan pada halaman akun. Untuk dapat mengetahui kunci jawaban dari kuis tersebut guru tinggal mengklik *tunjukkan jawaban*, maka kunci jawaban kuis akan muncul. Selain dapat menggunakannya, kuis ini juga dapat disimpan menjadi koleksi dengan pilih *menyimpan*.

Pada MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas, *quizizz* digunakan sebagai alat penilaian hasil belajar selama masa Covid-19. Pada semester I tahun pelajaran 2020/2021 ini, *quizizz* digunakan untuk penilaian Harian dan Penilaian Tengah Semester.

a. Pelaksanaan Penilaian Harian dengan *quizizz*

Data tentang penilaian harian dengan *quizizz* di masa *Covid-19* diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan guru kelas enam, observasi dilakukan saat proses penilaian hasil belajar dengan menggunakan *quizizz* secara daring, dokumentasi diperoleh dari dokumen penilaian harian dengan *quizizz*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, dijelaskan bahwa penilaian harian dilaksanakan setelah selesai satu tema, dalam seperempat semester terdapat dua tema, materi pada kelas enam yang dijadikan sebagai soal dalam *quizizz* pada tema I yaitu materi selamatkan makhluk hidup. Dalam materi ini terdapat tiga sub tema yakni sub tema I tumbuhan sahabatku, sub tema II hewan sahabatku, dan sub tema III ayo selamatkan hewan dan tumbuhan. Dalam sub tema satu mencakup mata pelajaran PPKn, Bahasa Indonesia, Matematika, SBDP, IPA, IPS, PJOK. Secara keseluruhan dari mata pelajaran dalam sub tema satu tersebut dapat dibuat sebagai kuis

dalam quizizz, dengan jumlah soal antara 25-35 soal berbentuk pilihan ganda, dengan durasi waktu yang berbeda tergantung pada bobot soal.

Dalam sub tema dua materi hewan sahabatku mencakup mata pelajaran PPKn, Bahasa Indonesia, Matematika, SBDP, IPA, IPS, PJOK. Sama halnya dengan sub tema I, pada sub tema dua guru juga membuat soal sebanyak 25-35 soal berbentuk pilihan dengan durasi waktu yang disesuaikan dengan bobot soal. variasi soal ditentukan sesuai materi dalam masing-masing mata pelajaran tersebut. Materi dalam sub tema tiga yakni ayo selamatkan hewan dan tumbuhan, mencakup mata pelajaran PPKn, Bahasa Indonesia, Matematika, SBDP, IPA, IPS, PJOK. Dalam membuat soal guru menampilkan foto/gambar, video, tabel, juga ringkasan materi, jumlah soal antara 25-35 soal dengan bobot soal disesuaikan dengan tingkat kesukaran dalam soal tersebut.

Materi dalam kelas enam pada tema II yang dijadikan soal dalam quizizz yakni persatuan dalam perbedaan yang mencakup materi sub tema I rukun dalam perbedaan, sub tema II bekerjasama mencapai tujuan, sub tema III bersatu kita teguh. Dalam sub tema I mencakup mata pelajaran Bahasa Indonesia, IPS, matematika, SBDP, PPKn, IPA, PJOK. Dalam masing-masing mata pelajaran tersebut dibuat soal sesuai dengan indikator pada soal tersebut. jumlah soal sebanyak 25-35 soal dengan bobot soal menyesuaikan tingkat kesukaran soal tersebut. Sub tema II dan III juga mencakup mata pelajaran Bahasa Indonesia, IPS, Matematika, SBDP, PPKn, IPA, PJOK.

Menurut beliau, secara keseluruhan soal yang diinput berdasar mata pelajaran dalam satu sub tema, secara keseluruhan dalam sub tema tersebut terbagi berdasarkan banyaknya indikator soal. Penilaian harian diinput dengan menggunakan *aplikasi quizizz* secara *online*, dengan guru kelas sebagai admin. *Aplikasi quizizz* mampu meminimalisir adanya kecurangan karena soal bisa diacak sehingga

setiap peserta didik mendapat urutan soal yang berbeda serta dengan bentuk tes pilihan ganda mudah dalam penskoran nilai, cepat, serta mempunyai tingkat objektivitas yang baik untuk menilai level kognitif peserta didik.¹⁰³

Beliau juga menjelaskan bahwa penilaian harian dengan *quizizz* dapat digunakan untuk menilai aspek sikap, aspek pengetahuan, dan aspek keterampilan. Aspek sikap yang dinilai dengan *quizizz* selama masa *Covid-19* atau secara *online* antara lain respon peserta didik dalam menanggapi instruksi pada saat menerima pesan dari guru untuk *join quizizz*, tepat waktu dalam mengirim tugas/*homework* dengan *quizizz*, respon terhadap instruksi guru terkait dengan kedisiplinan lainnya seperti tepat waktu, menyiapkan diri sebelum pembelajaran, berdoa, dan hal lain yang dilaksanakan sebelum kegiatan penilaian hasil belajar dilakukan secara *online*. Aspek pengetahuan dalam *quizizz* diperoleh dari hasil belajar peserta didik dengan menggunakan *quizizz*, sedangkan aspek keterampilan hasil belajar dengan *quizizz* diperoleh dari kemampuan peserta didik dalam menggunakan perangkat selluler, dari mulai *login* dengan *browser*, *join quizizz*, penginputan kode dan nama dalam *quizizz*, serta kecakapan peserta didik selama proses penilaian hasil belajar berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi, penilaian harian dilaksanakan secara daring dengan menggunakan *quizizz* dalam masa *Covid-19*. Saat penilaian hasil belajar dengan *quizizz* akan dimulai, peserta didik tinggal *join quizizz* dan memasukkan *join code* berupa angka yang dibagikan oleh guru. *Quizizz* dimulai saat seluruh siswa sudah *join*. Saat pelaksanaan *quizizz* guru tetap memonitor peserta didik melalui *PC/laptop*. Selesai penilaian, guru mengunduh hasil belajar secara *online*, kemudian menyimpannya dalam bentuk *softfile*.

¹⁰³ Novia Widiyanti Putri, Pengembangan ..., 987

Berdasarkan hasil dokumentasi, guru kelas enam mendokumentasikan seluruh soal penilaian harian yang sudah dibagikan ke peserta didik dalam *akun quizizz*, menyimpannya hasil belajar dalam bentuk *file excel*, mencetak hasil belajar serta menyimpannya sebagai dokumen hasil belajar peserta didik. *Quizizz* menyediakan data statistik dari hasil pengerjaan kuis oleh peserta didik yang dapat diunduh dalam bentuk *spreadsheet excel*.¹⁰⁴

Berdasarkan data di atas, menurut analisa penulis, penilaian harian dengan *quizizz* berupa pilihan ganda sangat tepat digunakan karena guru dapat mengetahui tingkat kesukaran peserta didik dalam analisis yang terekam dalam file hasil belajar. Berdasar tingkat kesukaran tersebut, guru dapat melakukan kegiatan pengayaan bagi peserta didik dengan nilai yang sudah mencapai KKM dan melakukan remedi bagi peserta didik dengan nilai yang belum mencapai KKM.

b. Pelaksanaan Penilaian Tengah Semester I dengan *quizizz*

Data tentang penilaian tengah semester I dengan *quizizz* di masa *Covid-19* diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan guru kelas enam, observasi dilakukan saat proses penilaian hasil belajar penilaian tengah semester menggunakan *quizizz* secara daring, dokumentasi diperoleh dari dokumen penilaian tengah semester dengan *quizizz*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas enam, dijelaskan bahwa kegiatan penilaian tengah semester satu dilaksanakan dalam seperempat semester, yang mencakup tema satu dan tema dua secara keseluruhan. Penilaian hasil belajar dengan *quizizz* diinput berdasarkan tema dalam seperempat semester. Secara keseluruhan, materi yang dibuat quis dalam *quizizz* sebagai penilaian hasil belajar antara lain tema I mencakup sub tema I tumbuhan sahabatku, sub tema II hewan sahabatku, sub tema III ayo selamatkan

¹⁰⁴ A.U.Yana, et.al, "Analisis Pemahaman Gelombang Mekanik Melalui Aplikasi Online Quizizz." *Online Journal of Science Education*, 07, no. 02 (Oktober 2019), 145 (diakses 25 September 2020)

mahluk hidup. Sedangkan tema II mencakup sub tema I rukun dalam perbedaan, sub tema II bekerjasama mencapai tujuan, dan sub tema III bersatu kita teguh.

Soal dibuat oleh guru kelas enam dalam bentuk pilihan ganda, kemudian diinput ke dalam *quizizz*, dapat ditambahkan gambar, audio, video, tabel, serta dibatasi waktunya sesuai dengan tingkat kesukaran dalam soal tersebut. Soal-soal dalam *quizizz* memiliki batasan waktu, peserta didik diajarkan untuk berpikir secara tepat dan cepat dalam mengerjakan soal yang ada pada *quizizz*.¹⁰⁵ Jumlah soal dalam penilaian tengah semester ada 35-50 soal pertama yang di dalamnya sudah mencakup seluruh mata pelajaran dalam tema tersebut.

Menurutnya *quizizz* sebagai alat penilaian hasil belajar pada masa *pandemi* ini, sangat efektif, mampu menimbulkan semangat belajar peserta didik, meski kadang dalam prosesnya terkendala jaringan internet yang tidak stabil. Pembelajaran menggunakan *quizizz* merupakan salah satu metode pembelajaran berbasis internet sehingga dalam pelaksanaannya tergantung pada jaringan internet di tempat pembelajaran.¹⁰⁶ Apabila kendala sinyal disebabkan cuaca, maka pihak madrasah akan mengganti waktu yang tepat untuk melakukan penilaian, jika karena kuota maka peserta didik akan datang ke madrasah dan menggunakan jaringan *wifi* yang tersedia.

Hasil observasi pada kegiatan penilaian tengah semester I dengan *quizizz* dalam masa Covid-19 di MI Muhammadiyah Tambakan ini, diawali dengan penginputan soal ke dalam *aplikasi quizizz* melalui *laptop*, kemudian guru sebagai admin memainkan *quizizz* yang sudah disiapkan secara *live*. Sedangkan peserta didik sebagai *players* harus *join quizizz* dengan *join code* yang dibagikan guru untuk dapat *live game quizizz*. Guru menunggu seluruh peserta bergabung, baru klik *mulai*. Pada saat *live*, guru memonitor proses

¹⁰⁵ Cahyani Amildah Citra, Keefektifan..., 263

¹⁰⁶ Sri Mulyati dan haniv Evendi, Pembelajaran..., 72

berlangsungnya *game quizizz*, setelah seluruh peserta didik selesai dalam game *quizizz*nya, maka guru langsung mengunduh hasil dalam bentuk *excel*. Sementara penilaian proses belajar dengan *quizizz*, diawali dari respon peserta didik terhadap *instruksi* untuk *join quizizz* pada waktu yang sudah ditentukan, ketelitian pada saat pelaksanaan, menggunakan waktu sebaik-baiknya, tidak tergesa-gesa, serta menyelesaikan pada waktunya. Beberapa hal tersebut terpantau oleh guru dalam layar monitor, dan akan terbaca pada hasil belajar yang diunduh.

Berdasarkan data di atas, maka peneliti melakukan analisis terhadap pelaksanaan penilaian tengah semester I dalam masa Covid-19 di MI Muhammadiyah Tambakan bahwa pelaksanaan penilaian tersebut sudah efektif karena dilakukan secara daring dalam waktu yang bersamaan dalam kelas maya dan ditempat yang berbeda dapat melakukan kegiatan penilaian dengan pantauan guru kelasnya.

Pelaksanaan penilaian hasil belajar dengan menggunakan *quizizz* dalam masa *Covid-19*, diharapkan mampu meningkatkan kreativitas dan inivasi guru dalam menciptakan media pembelajaran dengan suasana baru yang efektif dan memotivasi belajar peserta didik selama proses pembelajaran yang dilakukan secara daring. Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik, baik penilaian harian ataupun penilaian tengah semester, mereka lebih memilih penilaian hasil belajar menggunakan *quizizz* karena di dalam *quizizz* dapat melihat langsung peringkat dirinya sendiri dan juga teman-teman sekelasnya, sehingga ada upaya untuk menaikkan peringkat dengan lebih teliti dalam mengerjakan soal. Adanya sistem ranking yang ditampilkan dalam layar, mendorong peserta didik untuk menjadi pemain terbaik dalam mengerjakan kuis, bersaing dengan teman sekelasnya, merasa tertantang, dan berlomba—lomba memberikan pilihan jawaban terbaik mereka, meskipun terkadang kuis eror karena media ini merupakan media daring yang dipengaruhi oleh jaringan

internet, hal tersebut tidak menurunkan semangat peserta didik untuk menjadi pemain terbaik dalam kuis.¹⁰⁷ Mereka juga merasakan efek yang luar biasa saat game akan dimulai dengan hitungan mundur yang menimbulkan panik serta rasa tertantang.

Berdasarkan hasil wawancara dengan orangtua, dikatakan bahwa putra-putrinya lebih disiplin dan lebih konsentrasi saat penilaian hasil belajar dengan *quizizz*, meski harus menunggu teman lain untuk *join*, meski ada juga yang tidak sabar menunggu teman lain *join*, namun *quizizz* menambah semangat belajar putra-putrinya. Kendala sinyal sering membuat putra-putrinya resah apalagi saat sudah menduduki peringkat, putra-putrinya khawatir tergeser. Kendala sinyal dapat disebabkan karena tidak ada jaringan, cuaca buruk, ataupun limit kuota.

Hasil observasi terhadap peserta didik saat *game quizizz*. peserta didik menggunakan *smartphone* untuk *join quizizz*, peserta didik menggunakan akun sendiri untuk *join quizizz*, dapat mengakses *quizizz* melalui *smartphonenya* secara mandiri, terlihat tenang, konsentrasi serta *fun* saat menyelesaikan game-game dalam *quizizz*.

Hasil observasi juga dilakukan oleh peneliti dengan ikut bergabung menjadi *player* di *game quizizz*. diawali dengan masuk *browser*, *join quizizz*, memasukkan *join code*, menunggu peserta lain bergabung, setelah guru mengklik *mulai*, hitungan mundurpun dimulai. pelaksanaan *game* dengan diiringi alunan musik, dengan tampilan warna-warni yang menarik namun tidak membosankan, mengurangi kejenuhan layaknya bukan sedang kegiatan penilaian, jika jawaban *player* benar, maka akan muncul tanda centang hijau, jika jawaban salah akan muncul tanda silang merah, keseruan terjadi saat tiap selesai satu soal muncul *meme* dan muncul peringkat, dari situ menuntut peserta didik untuk lebih hati-hati dan teliti dalam mengerjakan soal, dengan menggunakan waktu sebaik-baiknya agar

¹⁰⁷ Halimatus Solikah, "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)

hasil penilaian maximal. Dan pada saat mengerjakan nomor yang paling akhir yaitu nomor 50, mendadak terhenti, tak lain karena sinyal, meski beberapa saat kemudian normal lagi.

Selanjutnya hasil dokumentasi soal-soal dalam *quizizz* yang dibuat oleh guru. Soal yang diinput dalam *quizizz* berbentuk pilihan ganda, berjumlah antara 25-50 soal, untuk semua mata pelajaran umum yang terangkum dalam tema. Tiap item soal disetting dalam durasi waktu yang berbeda tergantung bobot soalnya. Ada sebagian dari soal-soal yang didalamnya mengandung foto/gambar terkait soal.

Berdasarkan analisa penulis terhadap data di atas, beberapa faktor pendukung terlaksananya kegiatan penilaian hasil belajar dengan *quizizz*, antara lain :

- a. Tersedianya sarana yang dibutuhkan guru sehingga guru dapat melakukan penginputan soal tanpa terkendala oleh sarana,.

Sarana menjadi hal yang sangat penting bagi guru terutama keterkaitannya dengan perangkat yang akan digunakan sebagai alat untuk menginput soal dalam *quizizz*. tanpa sarana, guru tidak dapat menyelesaikan semua pekerjaannya, namun sarana tersebut juga tidak harus selalu disediakan oleh madrasah meski ini sebagai sarana penunjang. Guru juga dapat menggunakan sarana yang dimiliki sendiri untuk kegiatan penginputan tersebut, semuanya dengan tujuan baik untuk tercapainya seluruh kegiatan dengan hasil yang maximal. Pada MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas, sarana tersebut sudah terpenuhi dari madrasah.

- b. Seluruh peserta didik memiliki *smartphone* sendiri.

Smartphone atau perangkat menjadi hal yang tak kalah penting yang harus dimiliki siswa dalam kegiatan belajar mengajar berbasis *online*. Adanya *smartphone* membantu peserta didik dapat mengikuti kegiatan penilaian hasil belajar secara *online* yang tentunya ditunjang dengan kuota serta jaringan internet yang stabil selama proses penilaian hasil belajar berlangsung, dan seluruh peserta didik kelas enam pada MI

Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas sudah memiliki *smartphone*.

- c. Peserta didik sudah mampu *login* dan *join quizizz*.

Keterampilan yang harus dimiliki oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran *online* ini sudah dimiliki oleh peserta didik pada MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang, peserta didik sudah mampu mengakses *browser/login* dan *join quizizz*. Hal ini memudahkan guru dalam memberikan soal dalam bentuk quiz yang dibagikan secara *online* terhadap peserta didik. Adanya keterampilan tersebut akan mempercepat proses penilaian hasil belajar dengan menggunakan *quizizz* secara daring dalam masa *Covid-19* di MI Muhammadiyah tambakan ajibarang Banyumas.

- d. *Quizizz* efektif digunakan karena dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun.

Quizizz sebagai alat penilaian hasil belajar *online*, pada MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas dalam masa *Covid-19* dilaksanakan secara daring, sehingga meskipun peserta didik belajar dari rumah, peserta didik tetap dapat mengikuti kegiatan penilaian hasil belajar secara *online*. Dalam masa *new normal* pun *quizizz* dapat dilakukan di dalam kelas, dan jika di dalam kelas guru dapat memantau secara langsung peserta didiknya dan sekaligus memantau layar monitor.

- e. Dukungan Orang Tua

Orangtua memberi dukungan penuh terhadap putra putrinya untuk menggunakan *smartphon*nya dalam kegiatan pembelajaran dengan menyediakan kuota yang cukup pada saat akan berlangsungnya penilaian. Adanya dukungan penuh orangtua peserta didik pada MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas dalam memanfaatkan *smartphone* sebagai media belajar, mempermudah madrasah dalam melaksanakan kebijakan penilaian hasil belajar selama masa *Covid-19* berbasis *online*. Tanpa dukungan dari orang tua, kegiatan ini tidak akan berjalan dengan lancar.

Sedangkan faktor penghambat dari terlaksananya kegiatan penilaian hasil belajar dengan *quizizz*, antara lain :

- a. Penilaian hasil belajar dengan *quizizz* dilaksanakan secara *online* baik untuk penginputan soal ataupun dalam pelaksanaan penilaiannya sehingga tergantung pada jaringan internet. Apabila terkendala sinyal, maka guru tidak dapat menginput soal, membagikan, soal, ataupun memberikan instruksi terhadap peserta didik. Begitupun dengan peserta didik tidak dapat menerima instruksi, tidak dapat mengakses browser, tidak dapat join *quizizz*, atau pun tidak dapat segera menyelesaikan *quizizz* sampai sinyal kembali normal.
- b. Pelaksanaan *live game* berlangsung dalam pantauan guru melalui layar monitor sehingga guru harus memantau kegiatan penilaian tersebut sampai seluruh peserta didik menyelesaikan tugasnya.

Berdasar hasil peneitian di atas, maka peneliti melakukan analisis terhadap tahap pelaksanaan *quizizz* sebagai alat penilaian hasil belajar dalam masa Covid-19 di MI Muhammadiyah Tambakan sebagai berikut, penilaian hasil belajar dengan *quizizz* menuntut guru untuk melek teknologi, kreatif, dan inovatif. Penilaian hasil belajar dengan *quizizz* untuk penilaian harian dibuat setiap selesai satu tema, yang mencakup tiga sub tema, berbentuk pilihan ganda dengan jumlah soal antara 25-50 pertema, dalam seperempat semester dilaksanakan dua kali penilan harian yakni tema satu yang mencakup tiga sub tema dan tema dua yang juga mencakup tiga sub tema.

Berdasar peneltian di atas juga peneliti dapat mengambil analisis bahwa penilaian tengah semester dilaksanakan dalam seperempat semester yang terdiri dari tema satu dan tema dua, yang masing-masing tema memiliki tiga sub tema, dengan jumlah soal antar 35-50 soal dengan durasi waktu yang berbeda dalam tiap item soalnya antara 30-60 detik peritem soal. Secara keseluruhan dari penilaian hasil belajar dengan *quizizz*, pada saat game *quizizz* berlangsung, peserta didik dapat melihat jawaban yang dipilihnya tersebut benar atau salah, dan juga dapat melihat papan

peringkat, hal ini memicu semangat peserta didik untuk menjawab lebih hari-hati dan lebih teliti serta menggunakan waktu sebaik mungkin. Hambatan yang sering muncul saat pelaksanaan *quizizz* yaitu terhambatnya jaringan *internet*, baik karena cuaca ataupun karena kuota, maka madrasah mengambil kebijakan agar peserta didik tetap dapat melaksanakan kegiatan penilaian hasil belajar.

3. Tahap Pengambilan Keputusan Hasil Penilaian dengan Quiziz

Data tentang hasil penilaian belajar dengan menggunakan *quizizz* dalam masa Covid-19 di MI Muhammadiyah Tambakan diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan guru kelas enam, observasi dilakukan pada analisis hasil penilaian belajar, dokumentasi dilakukan pada hasil penilaian belajar peserta didik dengan *quizizz*

Berdasarkan hasil observasi terhadap analisis belajar dengan *quizizz*, hasil belajar terangkum dalam dua *sheet*, yaitu :

a. *Class Level*

Dalam tabel di *class level* terdiri dari beberapa kolom, yakni:

- 1) Kolom A, berisi daftar pertanyaan,
- 2) Kolom B,C,D, terdapat *Class Level*, dengan Kolom A berisi jumlah siswa dengan jawaban benar, Kolom B berisi jumlah siswa yang menjawab salah, kolom C berisi jumlah siswa yang tidak mencoba/kehabisan waktu.
- 3) Kolom E sampai dengan tak terhingga berisi nama-nama peserta didik yang *join quizizz*, diawali dengan nama peserta didik dengan jawaban benar terbanyak pada kolom E, begitu seterusnya sampai dengan peserta didik dengan jawaban paling sedikit. Pada kolom-kolom ini, jawaban benar peserta didik akan muncul dengan dalam latar hijau, dan jawaban salah dalam latar merah.
- 4) Pada halaman paling bawah setelah daftar nama peserta didik, terdapat rekapitulasi jumlah total dari siswa dengan jawaban benar,

jawaban salah, tidak mencoba, dan juga skor masing-masing peserta didik dalam jumlah ribuan.

b. *Player Level*.

Dalam tabel *player level*, terdiri dari beberapa kolom, yaitu :

- 1) *Players*, berisi daftar peserta didik yang join quizizz, urutan pertama ditempati oleh peserta didik dengan jawaban benar paling banyak / peringkat pertama dalam game tersebut.
- 2) *Score*, dalam bentuk ribuan yang diatur oleh system.
- 3) *Accuracy*, dalam *quizizz* nilai puluhan dinyatakan dalam jumlah persen.
- 4) *Started at*, berisi waktu pelaksanaan *game quizizz*.
- 5) *Info*, berisi nama perangkat peserta didik yang digunakan untuk join *quizizz*.

Hasil dokumentasi penilaian peserta didik dengan *quizizz*. Guru kelas enam pada MI Muhammadiyah Tambakan mendokumentasikan hasil belajar peserta didik dengan *quizizz*, yakni dalam akun *quizizz*, dalam laptopnya dalam bentuk *file excel*, dan dalam *hardcopy* sebagai administrasi guru, baik hasil belajar awal, hasil belajar remidi, ataupun hasil belajar pengayaan.

Selanjutnya berdasarkan tahap analisis hasil belajar, hasil belajar dapat diunduh saat itu juga dalam bentuk *file excel*. Hasil belajar terekap sangat lengkap, terdapat daftar pertanyaan, analisis butir soal, daftar nama peserta didik yang *join*, peringkat, *score*, nilai puluhan yang dinyatakan dalam bentuk persen, dan juga data perangkat yang digunakan untuk mengakses. Dari analisis tersebut akan tampak bobot soal dan dari data tersebut, guru kelas enam melakukan analisis terhadap peserta didiknya yang mencapai KKM dan yang tidak. Untuk peserta didik yang mencapai KKM akan diberikan pengayaan, dan bagi yang belum mencapai KKM akan diberikan remidi. Baru kemudian guru kelas enam membagikan hasil belajar dalam tema tersebut kepada orangtua.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas enam, beliau menjelaskan bahwa pengambilan keputusan hasil penilaian peserta didik dengan *quizizz* di masa Covid-19 terdiri dari :

a. Pengambilan Keputusan Hasil Penilaian Harian dengan *Quizizz*.

Menurut guru kelas enam, hasil penilaian harian dengan *quizizz* disajikan dalam bentuk *file excel* yang langsung dapat diunduh oleh guru, mencakup berbagai analisis hasil belajar seperti analisis peserta didik dengan jumlah jawaban benar dan salah dalam keseluruhan soal dalam satu kelas, analisis peserta didik yang menjawab benar dan salah pada masing-masing individu, analisis peserta yang *login quizizz*, analisis peringkat peserta didik dalam kelas sesuai dengan peserta didik yang *join quizizz*, analisis dari peserta didik dari yang memiliki nilai tertinggi ke nilai yang terendah, nilai dalam *quizizz* tersebut dinyatakan dalam bentuk persen, analisis *score* peserta didik, dan juga jenis perangkat yang digunakan untuk mengakses.

Dari analisis yang lengkap tersebut, menurut beliau sangat memudahkan dan mempercepat dalam proses pengambilan keputusan hasil belajar peserta didik. Pengambilan keputusan hasil belajar peserta didik dalam penilaian harian menggunakan *quizizz* didasarkan dari hasil analisis yang diperoleh, yang dari analisis tersebut guru kelas enam dapat mengambil dua tindakan, yakni :

1) Remidi

Berdasar hasil wawancara dengan guru kelas enam, remidi dilakukan ketika peserta didik memperoleh nilai dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Remidi tersebut dilakukan sebagai program pembelajaran bagi peserta didik yang belum mencapai KKM dalam kompetensi dasar tertentu. Pembelajaran remedial diberikan segera setelah peserta didik diketahui belum mencapai KKM. Pemberian remedial ini digunakan untuk memenuhi kebutuhan atau hak peserta didik agar nilai akhir peserta didik dapat mencapai minimal KKM.

Menurut beliau, peserta didik yang remidi biasanya diberi waktu untuk mengulang kembali, atau kembali *join quizizz* untuk mengerjakan soal yang sama, karena meskipun soalnya sama, namun karena terdapat acak soal, bagi beberapa peserta didik ada yang mampu mengingat soal yang sebelumnya menjawab benar ataupun yang salah, sehingga diharapkan dengan mengulang kembali soal yang sdh diberikan, secara tidak langsung peserta didik mempelajari materi, mengingat, dan hasil yang diperoleh akan lebih dari sebelumnya.

Beliau juga menjelaskan bahwa apabila peserta didik dalam remidi pertama tetap belum mencapai KKM, maka akan dilakukan remidi kedua dengan soal yang sama pula. Apabila untuk yang kedua kalinya peserta didik tersebut sudah mencapai KKM maka peserta didik tersebut sudah berhasil dalam penilaian harian untuk tema tersebut. namun apabila tetap belum mencapai KKM, maka remidi ketiga pun akan dilakukan dengan soal yang sama pula. Apabila dalam remidi ketiga peserta didik mencapai KKM, maka peserta didik tersebut berhasil dalam penilaian harian dalam tema tersebut, namun apabila sudah tiga kali remidi belum mencapai KKM, akan diambil kebijakan dari madrasah yakni dengan mengambil nilai dari ketiga hasil remedial tersebut dengan nilai tertinggi, atau kebijakan pengambilan keputusan hasil belajar untuk peserta didik tersebut dengan memberikan nilai minimal KKM.

Berdasar analisis penulis, kebijakan MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas tersebut sangat tepat dalam membantu belajar peserta didiknya terutama dalam kegiatan penilaian harian dengan *quizizz* secara daring yakni dengan melakukan kegiatan remidi bagi peserta didik yang nilainya belum mencapai KKM, dan melakukan kegiatan pembelajaran pengayaan terhadap peserta didik yang nilainya sudah mencapai KKM.

2) Pengayaan

Berdasar hasil wawancara dengan guru kelas enam, kegiatan pengayaan diberikan oleh guru kelasnya ketika peserta didik yang mampu melampaui persyaratan minimal yang ditentukan oleh kurikulum dan tidak semua peserta didik dapat melakukannya. Pengayaan diberikan terhadap peserta didik yang tergolong cepat dalam menyelesaikan tugas belajarnya sehingga pada akhirnya nilai yang diperoleh tergolong optimal.

Menurut beliau, peserta didik yang diberi program pengayaan dengan mengulang kembali soal yang sama, karena sistem soalnya acak, bagi peserta didik yang mampu mengingat dengan baik, maka peserta didik tersebut tidak akan melakukan hal yang sama dengan *submit* jawaban yang salah. Pembelajaran pengayaan ini hanya dilakukan satu kali dalam setiap selesai penilaian harian dalam satu tema. Pengambilan keputusan hasil belajar dari pengayaan yakni apabila dalam pengayaan tersebut, peserta didik memperoleh nilai di atas KKM maka nilai awal dan nilai pengayaan dijumlahkan kemudian dibagi dua, diperoleh nilai akhir. Namun apabila nilai pengayaan ternyata lebih rendah dari nilai awal, maka nilai awal yang dipakai sebagai nilai akhir.

Dari program remidi dan pengayaan tersebut, menurut guru kelas enam, sebagai kebijakan dari madrasah dalam mengambil keputusan hasil belajar untuk penilaian harian dengan *quizizz* yang dilakukan secara daring dalam masa Covid-19 di MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas. Dengan adanya kebijakan tersebut diharapkan mampu membantu belajar peserta didik selama belajar dari rumah.

b. Pengambilan Keputusan Hasil Penilaian Tengah Semester dengan *Quizizz*

Berdasar hasil wawancara dengan guru kelas enam, hasil penilaian tengah semester dengan *quizizz* juga dapat diunduh dalam *file excel* dengan analisis yang sama dengan keseluruhan penilaian yang

menggunakan *quizizz*. dari hasil analisis yang diperoleh tersebut akan dilakukan kebijakan yang sama sebagaimana kebijakan yang dilakukan oleh guru kelas enam terhadap hasil penilaian peserta didik dalam penilaian harian. Terhadap hasil penilaian tengah semester juga diambil diambil dua kebijakan, yakni :

1) Remidi

Kegiatan remidi diperuntukkan bagi peserta didik yang nilai penilaian tengah semesternya di bawah KKM, namun remidi tersebut dilaksanakan setelah guru melakukan rekap nilai akhir dari penilaian harian peserta didik, ditambah dengan nilai tengah semester yang diperoleh, baik dibawah KKM ataupun diatas KKM, kemudian nilai tersebut dibagi dua. Apabila nilai akhir yang diperoleh sudah mencapai KKM, maka nilai tersebut dijadikan sebagai nilai akhir, namun apabila nilai tersebut belum mencapai KKM, maka akan dilakukan pembelajaran remidi dengan mengulang kembali soal yang sama.

Pemberian remidi ini dilakukan maksimal tiga kali sampai peserta didik tersebut mencapai KKM. Apabila sudah tiga kali peserta didik tersebut belum juga mencapai KKM, maka madrasah mengambil kebijakan dengan mengambil nilai tertinggi dari ketiga nilai akhir yang diperoleh tersebut, dan atau madrasah memberikan nilai akhir dengan nilai minimal KKM. Kebijakan ini diambil oleh MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas sebagai bentuk kepedulian terhadap peserta didik dalam mengalami kesulitan belajarnya baik dalam kegiatan pembelajaran secara tatap muka ataupun pembelajaran dari rumah.

2) Pengayaan

Berdasar hasil wawancara dengan guru kelas enam, pengayaan diberikan kepada peserta didik yang dalam penilaian tengah semesternya memperoleh nilai di atas KKM. Pengayaan ini diberikan untuk mengembangkan potensi peserta didik tersebut

secara optimal, dengan memanfaatkan sisa waktu yang dimilikinya. Kegiatan pengayaan dilaksanakan secara *flexible* karena memanfaatkan sisa waktu, namun secara keseluruhan peserta didik dimotivasi untuk tetap mengikuti kegiatan pengayaan tersebut meski nilai sudah *maximal*.

Menurut beliau, pengayaan dilakukan setelah guru merekap nilai akhir yang kemudian ditambahkan dengan nilai tengah semester lalu dibagi dua. Untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang lebih baik, maka guru melakukan pengayaan. MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang mengambil kebijakan dalam pemberian pembelajaran pengayaan dalam masa Covid-19 ini, sebagai bentuk kepedulian madrasah terhadap peserta didik selama belajar dari rumah, sehingga belajar peserta didik tetap terpantau.

Berdasarkan analisa penulis, MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas sudah melakukan kegiatan yang sangat tepat dalam melakukan kebijakan terhadap keputusan penilaian hasil belajar, baik untuk penilaian harian ataupun untuk penilaian tengah semester. Kebijakan remidi yang diambil dapat membantu kesulitan peserta didik dalam belajar, sedangkan kegiatan pengayaan membantu mengembangkan potensi peserta didik sekaligus dapat memanfaatkan sisa waktu yang dimilikinya untuk kegiatan pengayaan karena pengayaan sifatnya *flexible*. Semua kebijakan tersebut bertujuan untuk membantu belajar peserta didik secara optimal terutama dalam masa Covid-19 ini yang secara keseluruhan kegiatan pembelajaran dilakukan dari rumah.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka diperoleh makna yang terungkap dari penelitian ini. Setelah seluruh tahap penelitian dilakukan, mulai dari observasi, pendahuluan, pengkajian teori dan penelitian di lapangan, serta pengolahan analisis hasil penelitian. Peneliti menyimpulkan hasil penelitian tentang *quizizz* sebagai alat penilaian hasil belajar dalam masa Covid-19 di MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas bahwa *Quizizz* efektif digunakan sebagai alat penilaian hasil belajar dalam masa Covid-19 di MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas karena :

1. Dalam masa Covid-19 pembelajaran secara keseluruhan dilakukan secara daring, *quizizz* sebagai media belajar *online* dapat diakses di mana saja, kapan saja, dan oleh siapa saja.
2. Hasil belajar *quizizz* terekap secara lengkap dalam bentuk *file excel*, sehingga memudahkan guru dalam menentukan peserta didiknya yang tuntas ataupun tidak tuntas. Baik guru ataupun peserta didik dapat langsung melihat skor dan peringkat dalam permainan *game quizizz*.
3. *Quizizz* tepat digunakan sebagai alat penilaian hasil belajar. Soal-soal dalam *quizizz* dapat dibuat bervariasi sesuai dengan pilihan pengguna.
4. *Quizizz* mudah digunakan. *Quizizz* dapat diakses melalui *browser* apapun tanpa harus mengunduh *aplikasi* sehingga tidak memberatkan *smartphone*. *Quizizz* juga dapat diakses melalui perangkat apapun baik *smartphone*, PC/laptop dan perangkat lain yang terhubung dengan internet.
5. *Quizizz* sebagai alat penilaian hasil belajar menyenangkan, dengan tampilan yang menarik, mampu meningkatkan semangat belajar peserta didik.
6. Meningkatkan kreativitas guru. Selain membuat soal, guru juga dapat menggunakan soal yang sudah tersedia dalam *quizizz* dalam *quizizz*.
7. Analisis hasil belajar *quizizz* terdata secara lengkap

B. Implikasi

Penelitian ini telah menunjukkan bahwa *quizizz* dapat dijadikan sebagai pilihan untuk kegiatan penilaian hasil belajar peserta didik, sebagai upaya guru untuk tetap dapat berkomunikasi dengan peserta didik dalam masa *Covid-19*, dengan memilih *quizizz* sebagai alat penilaian hasil belajar, menunjukkan kreativitasnya dalam upayanya menarik peserta didik untuk semangat dalam mengikuti penilaian hasil belajar berbasis *online*. Dengan kemampuan guru memanfaatkan teknologi maka akan berdampak pada ketrampilan dan pengetahuan peserta didik tentang teknologi yang mereka gunakan. Bahwa alat penilaian hasil belajar bukanlah hanya sekedar lembaran kertas, ballpoint, penghapus, ataupun pencil, namun banyak teknologi yang dapat dimanfaatkan dengan aplikasi-aplikasi yang tersedia di perangkat peserta didik. Untuk itu kemampuan, kemauan, dan kreativitas guru sangat diperlukan dalam menumbuhkan semangat belajar peserta didiknya terutama di masa *pandemi* ini.

Hasil penelitian ini memberikan implikasi antara lain:

1. *Quizizz* selain sebagai alat penilaian hasil belajar efektif digunakan pada masa *pandemi Covid-19* juga dapat digunakan sebagai alat penilaian hasil belajar saat masa normal karena *quizizz* dapat diakses kapanpun, dimanapun, dan oleh siapapun.
2. *Quizizz* juga tepat digunakan baik dalam masa *Covid-19* ataupun pada masa normal, karena *quizizz* sebagai media yang menyenangkan, menarik sehingga menimbulkan semangat belajar peserta didik.
3. *Quizizz* mampu meningkatkan kreativitas guru dalam membuat soal berbasis *online*, hasil belajar dengan *quizizz* terperinci sehingga memudahkan guru dalam mengambil keputusan hasil belajar secara cepat dan tepat.
4. *Quizizz* efektif digunakan sebagai alat penilaian hasil belajar karena analisis hasil belajarnya menyangkut secara keseluruhan.

C. Saran

Setelah dilakukan penelitian *quizizz* sebagai alat penilaian hasil belajar, maka penulis memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Saran Teoritik

Secara teoritik hasil penelitian ini semoga dapat memberikan sumbangsih dalam khasanah ilmu pengetahuan di dalam dunia Pendidikan. Terutama dalam hal memilih alat penilain hasil belajar *online* yang sesuai baik dalam masa Covid-19 ataupun *new-normal*.

2. Saran Praktis

Saran praktis kepada pihak MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas, yaitu:

a. Kepada Kepala Madrasah

- 1) Hendaknya memberi dukungan terhadap guru yang memiliki kreativitas tinggi terutama dalam hal memilih alat penilaian hasil belajar yang tentunya disesuaikan dengan kemampuannya.
- 2) Memantau pelaksanaan penilaian hasil belajar peserta didik, memberi saran dan masukan untuk perkembangan belajar peserta didik berikutnya.
- 3) Memberi motivasi terhadap guru untuk tidak mengeluh dalam hal menangani peserta didik serta orangtua di masa pandemi.
- 4) Menyelenggarakan *In House Training* (IHT) untuk mengembangkan kemampuan guru dalam hal pembelajaran berbasis digital.
- 5) Memfasilitasi sarana dan prasarana yang dibutuhkan oleh guru dalam kaitannya dengan pembelajaran online.

b. Guru atau Pendidik

- 1) Hendaknya selalu menjalin komunikasi yang baik dengan sesama guru, dengan peserta didik, ataupun dengan orangtua.
- 2) Guru hendaknya mengembangkan kompetensi yang ada di dalam dirinya.
- 3) Memiliki kreativitas untuk menemukan alat evaluasi yang sesuai dengan kemampuan dan perkembangan jaman.

- 4) Memiliki ide-ide untuk menciptakan sesuatu yang baru, agar pembelajaran selama daring tidak membosankan baik bagi guru, peserta didik, dan juga orangtua.
- 5) Mampu memanfaatkan teknologi yang merupakan tuntutan di era digital dan juga pandai-pandai memanfaatkannya dalam masa *pandemi* ini.

c. Orangtua

- 1) Hendaknya memberikan kesempatan kepada putra-putrinya untuk mampu belajar mandiri secara online
- 2) Menyediakan sarana belajar online untuk putra-putrinya
- 3) Memantau dan membimbing putra-putrinya dalam belajar secara daring
- 4) Memberikan kesempatan kepada putra-putrinya untuk dapat memanfaatkan teknologi yang tersedia.
- 5) Menjalin komunikasi yang baik dengan pihak madrasah dalam pemantauan putra-putrinya.

d. Peserta Didik

- 1) Hendaknya memanfaatkan teknologi yang tersedia untuk mengakses kegiatan pembelajaran.
- 2) Menggunakan teknologi yang tersedia dengan tepat dan dalam pantauan serta bimbingan orangtua
- 3) Memanfaatkan sebaik-baiknya waktu pembelajaran jarak jauh.

e. Untuk Peneliti lain

- 1) Penelitian ini dapat menjadi referensi tentang penggunaan media pembelajaran online berbasis *quizizz* baik di masa *Covid-19* ataupun *new-normal*.
- 2) Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai tolak ukur untuk mengadakan penelitian yang sejenis secara lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- A.U.Yana, et.al, “Analisis Pemahaman Gelombang Mekanik Melalui Aplikasi Online Quizizz.” *Online Journal of Science Education*, 07, no. 02 (Oktober 2019), 145 (diakses 25 September 2020)
- Agustina, Lasia dan Indra Martha Rusmana, “Pembelajaran Matematika Menyenangkan Dengan Aplikasi Quis Online Quizizz”, *Online Journal of Prosiding Sesiomadika*, 2, no.1 (2020), 6-7 (diakses 21 April 2020)
- Aini, Yulia Isratul, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu” *Online Jurnal of Kependidikan*, 02, no. 25 (Agustus 2019), 2 (diakses 1 Juli 2020)
- Albeta, Sri Wilda et.al., “Peranan Turnamen Berbasis ICT Dengan Aplikasi Quizizz Terhadap pembelajaran Kimia”, *Online ejournal of PJK*, 5, no. 1 (2020), 15 (diakses 21 April 2020)
- Arikunto, Suharsimi, *Managemen Penelitian*, Jakarta : Rineka Cipta, 2010
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta, 2010
- Arikunto, Suharsimi, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011
- Astini, Ni Komang Suni “Tantangan dan Peluang Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Online Masa Covid-19” *Online Jurnal of Cetta*, 03, no. 02 (2020), 249 (diakses 1 Oktober 2020)
- Atsani, Lalu Gede Muhammad Zainuddin, “Transformasi Media Pembelajaran dalam masa Covid-19” *Online Jurnal of Al-Hikmah*, 01, no. 01 (2020), 85 (diakses 1 Oktober 2020)
- Ayuni, Despa, et.al, “Kesiapan Guru TK Menghadapi Pembelajaran Daring Masa Covid-19” *Online Jurnal of Obsesi*, 05, no. 01 (2020), 415 (diakses 1 Oktober 2020)
- 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).
- Clark, Richard dan Calvin Bovy, *Cognitive Prescriptive Theory and Psycho-educational Design*, California: University of Southern California, 2010
- Creswell, J.W. *Penelitian Kualitatif dan Desain Riset*. Yogyakarta: Pustaka pelajar, 2015

- Dewi, Hartini, "Penerapan Metode Problem based Learning untuk Meningkatkan ketuntasan Belajar Fisika Berbantuan Evaluasi Quizizz di Sekolah Bersistem Kredit Semester" Online Jurnal of *JMP*, 03, no. 10 (Oktober 2019), 1301 (diakses 8 Juli 2020)
- Dewi, Wahyu Aji Fatma, "Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar." Online Jurnal of *Edukatif*, 02, no. 01 (April 2020), 56 (diakses 1 September 2020)
- Fazriyah, Nurul, et.al, "Pelatihan Aplikasi Pembelajaran Quizizz di Sekolah Dasar Kota Bandung." Online Jurnal of *Ethos*, 08, no. 02 (Juni 2020), 199 (diakses 25 September 2020)
- Gorry, H. Kingsley, *The Nature and Conditions of Learning*, New Jersey : Englewood Cliffts, 2010
- Guhlin, Miguel, *Gamifying Learning With Quizizz*, technotes, 21 Mei 2016, <https://blog.tcea.org/> (diakses tanggal 27 Juli 2020)
- Hadi,Sutrisno, *Metodologi Research*. Yogyakarta : Andi Offset, 2010
- Hamalik, Oemar, *Kurikulum dan pembelajaran*, Jakarta : PT Bumi Aksara, 2011
- Hamalik, Oemar, *Media pendidikan*. Bandung: PT Citra Aditya bakti, 2011
- Hamidi, *Metode Penelitian Kualitatif*, Malang: UMM Press, 2010
- Jati, Dionisius Heckie Puspoko, "Peningkatan Hasil Belajar Ppkn Melalui Pembelajaran Online Berbasis Quizizz." Online e-jurnal of Mitra Pendidikan, 4,no.5 (2020), 235, (diakses 12 Juli 2020)
- Kementerian pendidikan dan kebudayaan, *Panduan Penilaian Untuk Sekolah Dasar (SD)*, Jakarta : Kemendikbud, 2019
- Kusaeri, dan Suprananta, *Pengukuran dan Penilaian Pendidikan*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012
- Agustina, Lasia dan Indra martha Rusmana, "Pembelajaran Matematika Menyenangkan dengan Aplikai Kuis Online Quizizz." Online Journal of *Sesiomadika*, 02, no. 1a (2020), 6 (diakses 25 September 2020)
- Mulatsih, Bekti, "Penerapan Aplikasi Google Classroom, Google Form, dan Quizizz dalam Pembelajaran Kimia di Masa Covid-19." On"ine jurnal of *Ideguru*, 05, no. 01 (Juni 2020), 25 (diakses 1 Juli 2020)
- Mulyati, Sri dan Hanif Evendi, "Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 bojonegara." Online jurnal of *GAUSS*, 03, no.01 (Mei 2020), 72 (diakses 1 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)
- Ningsih,Tutuk, *Implementasi Pendidikan Karakter*, Purwokerto : Stain Press, 2015.
- Ningsih,Tutuk, “Implementasi Pendidikan Multikultural Pada Pembelajaran pendidikan Moral”, Online Jurnal of *JPP*, 3, no. 02 (Desember 2011), 132 (diakses 22 Oktober 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).
- Nurhayati, Erlis, “Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quizizz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19.” Jurnal of *Paedagogy*, 07, no. 03 (Juli 2020), 146-149 (diakses 25 September 2020)
- Nuriyah, Nunung, “Evaluasi Pembelajaran : Sebuah kajian teori” Online Jurnal of *Edueksos*, III, no. 01 (Januari-Juni 2014), 76-79 (diakses 22 Oktober 2020)
- Priyanti, N.W.I. et.al., “Effect Quizizz Towards The eleventh –Grade English Students’ Reading Comprehension In Mobile Learning Context”, Online ejournal of Language and Education Journal Undiksha”, 2, no. 2 (2019), 79 (diakses 21 April 2020)
- Pujiasih, Erna, “Membangun Generasi Emas Dengan Variasi Pembelajaran Online di Masa Pandemi Covid-19”, Online Jurnal of *Karya Ilmiah Guru*, 5, no. 01 (2020), 45 (diakses 22 Oktober 2020)
- Purba, Leony Sanga Lamsari, “Peningkatan Konsentrasi Belajar mahapeserta didik Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Fisika Kimia I”, Online ejournal of *Dinamika Pendidikan*, 12, no.1 (April 2019), 37 (diakses 21 April 2020)
- Purwanto, Ngalim *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2010
- 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)

- 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)
- Ramadhani, Fitri, et.al, "Konsep Evaluasi Pendidikan Dalam Al-Qur'an Surat Al-Zalzalalah" *Online Jurnal of Edu Religia*, 2, no.02 (April-Juni 2018), 186 (diakses 22 Oktober 2020)
- Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan Dan Peneliti Pemula*, Cet. VI, Bandung: Alfabeta, 2010
- Rigianti, Henry Aditia, "Kebdala Pembelajaran Daring Guru Sekolah Dasar di kabupaten Banjarnegara" *Online Jurnal of Elementary School*, 07, no. 02 (2020), 298 (diakses 1 Oktober 2020)
- Rohmad, "The Evaluation of Curriculum Implementation on Islamic Higher Education in Indonesia." *Online Jurnal of Ijtima'iyya*, 1, no.1 (September 2016), 101 (diakses 22 Oktober 2020)
- Sekaran, U. *Research Methods for Business: A Skill-Building Approach*. USA: John Wiley and Sons, Inc, 2013
- Setyosari, Punaji, "Menciptakan Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas", *Online Jurnal of Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 1, no. 01 (Oktober 2014), 24 (diakses 22 Oktober 2020)
- Siregar, Eveline dan Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2010
- 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)
- 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)
- Sudjana, Nana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung : Sinar Baru Algensindo, 2010
- Sudjana, Nana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2010
- Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Cet IV, Bandung : Alfabeta, 2010

- Sukmadinata, Nana Syaodih, *Metode Penelitian pendidikan*, Cet III, Bandung : Remaja Rosdakarya, 2017
- Sunhaji, “Konsep Manajemen Kelas dan Implikasinya dalam Pembelajaran”, *Jurnal of Kependidikan*, II, no. 02 (November 2014), 35 (diakses 22 Oktober 2020)
- Supriyadi, Gito, *Pengantar dan Teknik Evaluasi Pembelajaran*, Malang : Intimedia, 2011
- Suyasa, P. Wayan Arta, et.al, “Pelatihan Pembuatan Tes Interaktif dengan Aplikasi Quizizz bagi Para Guru di SMP Negeri 2 Kediri.” *Online Prosiding of SENADIMAS*, 04 (2019), 29 (diakses 25 September 2020)
- Tika Wahyu Lestari, “Kahoot! And Quizizz: A Comparative Study on The Implementation of E-learning Application Toward Students Motivation” *Journal of English language Teaching Learning and Literature*, 02, no. 02 (November 2019), 13 (diakses 25 September 2020)
- Wahyudi, Dedi, “Konsepsi Al-Qur’an Tentang Hakikat Evaluasi Dalam Pendidikan Islam”, *Online Jurnal of HIKMAH*, XII, no. 02 (2016), 249-250 (diakses 24 Oktober 2020)
- Wibawa, Ramadhan Prasetya et.al., “Smartphone-Based Application “Quizizz” as a Learning Media”., *Online Journal of Dinamika Pendidikan*, 14, no. 2 (2019), 252 (diakses 21 April 2020)
- Widoyoko, Eko Putro, *Evaluasi Program Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010
- Wiyani, Novan Ardy, “Pendidikan Agama Islam Berbasis Anti Terorisme di SMA” *Online Jurnal of Pendidikan Islam*, 02, no. 01 (Juni 2013), 71 (diakses 1 Oktober 2020)
- Wiyani, Novan Ardy, “Relevansi Standarisasi Pembelajaran dan Penilaian pada Kurikulum 2013 dengan Konsep Perbedaan Individu Peserta Didik” *Online Jurnal of Insania*, 22, no. 01 (2017), 192 (diakses 1 Oktober 2020)
- Yaumi, Muhammad , *Media dan Teknologi Pembelajaran*, Jakarta : Prenamedia Group, 2018
- 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)
- Zulfa,Umi, *Metodologi Penelitian Sosial*, Yogyakarta: Cahaya Ilmu, 2011

