

EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS QUIZZ DI MTs NW 2 KEMBANG KERANG SEBAGAI UPAYA MENYONGSONG KURIKULUM MERDEKA

Taqiudin Zarkasi¹, Munawir Haris², Muslihatun³, Masriatul Fajri⁴, Jamaluddin⁵,
^{1,2,3}MA NW Kembang Kerang, ⁴MTs Marakait Tirfas, ⁵MTs NW 2 Kembang Kerang
*e-mail: taqizar79@gmail.com, Munawir1978@gmail.com, Muslihatuntaqi@gmail.com,
masriatulfajri@gmail.com, jamaluddinpai77@gmail.com,

Abstract

The Covid-19 pandemic period has ended, this is marked by learning that can be carried out face-to-face, but the impact of the pandemic is still very much felt, especially in the enthusiasm and interest in learning of students, not a few students are still unable to restore motivation and enthusiasm for learning, so the results of exams or tests have decreased, learning in class VIII MTs NW 2 Kembang Kerang has carried out face-to-face learning. So that the learning process is not boring educators prepare learning media that are interesting, creative and able to train students' concentration. In class VIII educators use the quizizz application as a learning medium. It turns out that the use of the quizizz application in class VIII has already been used during distance learning. In the field of education, Indonesia should be more advanced following technological developments or the industrial revolution 4.0. In this study the problem to be discussed is the use of the quizizz application in evaluation learning in class VIII. From the results of the study, students were very enthusiastic in working on questions and were able to train students' cognitive and concentration in answering questions, increasing learning outcomes.

Keywords: *Learning Evaluation, Quizizz, Independent Curriculum*

Abstrak

Masa pandemic Covid-19 sudah berakhir, ini di tandai dengan pembelajaran sudah bisa dilaksanakan secara tatap muka, namun dampak dari pandemic masih sangat terasa terutama dalam semangat dan minat belajar peserta didik, tidak sedikit peserta didik masih belum bisa mengembalikan motivasi dan semangat belajar, sehingga hasil ujian atau ulangan menjadi menurun, Pembelajaran di kelas VIII MTs NW 2 Kembang Kerang proses pembelajaran sudah melakukan pembelajaran tatap muka. Supaya proses pembelajaran tidak membosankan pendidik menyiapkan media pembelajaran yang menarik, kreatif dan mampu melatih konstrensi peserta didik. Di kelas VIII pendidik menggunakan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran. Penggunaan aplikasi quizizz di kelas VIII ternyata sudah digunakan saat pembelajaran jarak jauh. Sudah seharusnya dalam bidang pendidikan Indonesia harus lebih maju mengikuti perkembangan teknologi atau revolusi industri 4.0. Dalam penelitian ini permasalahan yang akan dibahas yaitu pemanfaatan aplikasi quizizz dalam pembelajaran Evaluasi di kelas VIII. Dari hasil penelitian peserta didik sangat antusias dalam mengerjakan soal-soal dan mampu melatih kognitif dan konsentrasi peserta didik dalam menjawab soal, meningkatkan hasil belajar.

Kata kunci: *Evaluasi Pembelajaran, Quizizz, Kurikulum Merdeka*

1. PENDAHULUAN

Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) merupakan kegiatan utama dari proses pendidikan di sekolah atau Madrasah yang memiliki tujuan untuk perubahan tingkah laku Peserta didik yang meliputi kognitif, afektif dan psikomotor. Kegiatan KBM ini memerlukan keaktifan belajar, partisipasi dan komunikasi interaktif antara guru dan peserta didik. Aktivitas belajar

harus dirancang sedemikian rupa sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan.

Seorang pendidik diharuskan mampu memahami dan menguasai metode pembelajaran terutama yang berkaitan dengan model-model pembelajaran serta memiliki kemampuan membuat dan menggunakan media sebagai sarana menyampaikan materi atau melakukan evaluasi setelah KBM berlangsung. Penggunaan media memiliki manfaat yang sangat jelas seperti memperjelas penyajian materi dan informasi sehingga dapat memperjelas dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Dan dapat menimbulkan motivasi belajar yang berdampak pada keaktifan dan hasil belajar

Untuk mengikuti tantangan pembelajaran berbasis digital, seiring dengan berkembangnya Teknologi dan Informasi, sehingga mendorong terciptanya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif, efektif, dan efisien. Untuk itu dibutuhkan sebuah media pembelajaran berbasis digital agar dapat dimanfaatkan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa (Irwan dkk, 2019). Media pembelajaran diperlukan guru untuk menjadi alat bantu menyampaikan materi pelajaran.

Keberhasilan pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran dapat dilihat dari tingkat pemahaman penguasaan materi serta hasil belajar peserta didik. Semakin tinggi tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi serta hasil belajarnya, maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran. Namun dalam kenyataannya hasil belajar yang dicapai peserta didik masih rendah. Pembelajaran selama ini belum berhasil dan menyebabkan hasil belajar peserta didik yang masih rendah. Permasalahan tersebut didukung dengan data permasalahan ketuntasan belajar klasikal peserta didik kelas VIII MTs NW 2 Kembang Kerang dalam pembelajaran IPA. Temuan yang ada sebanyak 20 peserta didik dari 30 peserta didik memiliki skor di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70

Media pembelajaran tidak hanya digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran, namun dapat pula digunakan ketika kegiatan evaluasi pembelajaran. Media yang sering digunakan untuk kegiatan evaluasi pembelajaran adalah kuis interaktif yang dikerjakan secara dalam jaringan.

Salah satu media pembelajaran yang menarik, memiliki sifat interaktif yang mengutamakan kerjasama, komunikasi, dan bisa menimbulkan interaksi antar siswa adalah melalui permainan, yang mempunyai karakteristik untuk menciptakan motivasi dalam belajar, yaitu khayalan (fantasy), tantangan (challenges) dan keingintahuan (curiosity) (Irwan dkk, 2019)

Pada setiap pembelajaran tentu dibutuhkan evaluasi pembelajaran. Hal tersebut tentu juga berlaku pada kurikulum merdeka. Evaluasi pembelajaran tersebut bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Asesmen pada kurikulum merdeka tersebut telah diatur pada beberapa peraturan yang memiliki prinsip kurikulum merdeka seperti Student Center, Kontesktual, Esensial, Akuntabel, Melibatkan Stakeholder. Pada kurikulum merdeka terdapat tiga jenis asesmen, ketiga jenis asesmen tersebut adalah Asesmen formatif, Asesmen Sumatif, dan Asesmen Diagnostik

Salah satu strategi yang bisa diterapkan adalah implementasi sistem penilaian formatif berbasis gamifikasi atau game kuis "Quizizz" dan "Padlet". Penilaian formatif adalah evaluasi yang dilakukan setiap selesai suatu topik atau pokok pembahasan bertujuan untuk

mengetahui sejauh mana peserta didik memahami apa yang telah mereka pelajari (Elmahdi et al., 2018).

Aplikasi Evaluasi Quizizz memiliki interaksi yang sangat erat baik peserta didik sebagai peserta tes atau guru sebagai pembuat tes bahkan aplikasi quizizz memiliki sarana untuk melibatkan Stakeholder terutama Orang tua wali peserta didik, pada aplikasi ini hasil evaluasi yang di raih oleh peserta didik dapat langsung dikirim ke email Orang tua wali.

Penelitian terdahulu tentang penggunaan quizizz dalam evaluasi pembelajaran dilakukan oleh Sugian Noor (2020) yang berjudul, "Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin". Penelitian tersebut merupakan penelitian lapangan yang bersifat deskripsi kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 20%. Peningkatan tersebut terjadi karena quizizz menjadikan penilaian menarik dan

menyenangkan sehingga memotivasi peserta didik untuk berhasil. Selanjutnya, penelitian dari Sri Mulyati dan Haniv Evendi (2020) yang berjudul, "Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara". Jenis penelitian tersebut adalah penelitian tindakan kelas yang menggunakan teknik pengumpulan data tes dan observasi. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik sebesar 63% pada siklus 1 dan sebesar 78% pada siklus 2. Hal tersebut menunjukkan bahwa quizizz efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik

Berdasarkan uraian penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa quizizz adalah salah satu aplikasi yang bisa digunakan dalam penilaian pembelajaran. Fitur quizizz yang bervariasi membuat peserta didik merasa senang dan nyaman ketika mengerjakan penilaian. Sehingga peserta didik termotivasi untuk bisa menyelesaikan penilaian dengan hasil yang maksimal. Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, dilakukan penelitian kelas yang bertujuan untuk mendeskripsikan kegiatan evaluasi dalam pembelajaran melalui quizizz sebagai aplikasi evaluasi pembelajaran di kelas VIII MTs NW 2 Kembang Kerang dan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada Pelajaran IPA di kelas VIII MTs NW 2 Kembang kerang

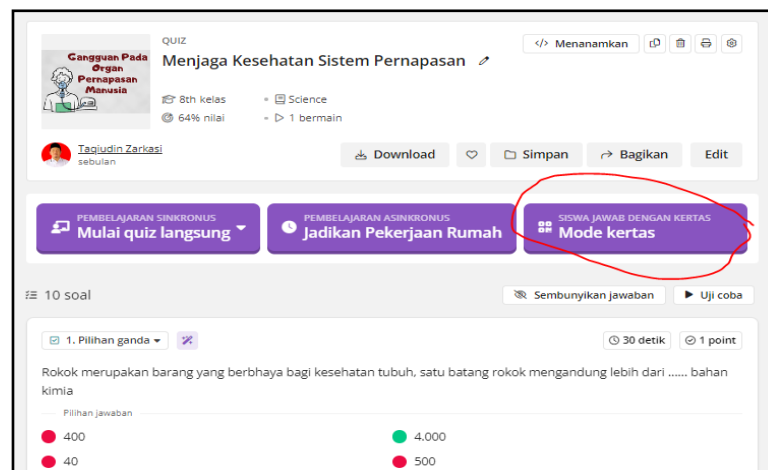
2. METODE

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari dan Pembtuari semester ganjil tahun ajaran 2022/2023. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data yaitu memberikan perbandingan dengan soal biasa dengan soal quizizz dan informasi diambil dengan menelaah sumber-sumber tertulis seperti jurnal ilmiah, buku referensi, literature, ensiklopedia, karangan ilmiah serta sumber-sumber lainnya yang terpercaya, baik dalam bentuk tulisan atau dalam format digital yang relevan dengan objek yang diteliti dan dikembangkan. Selain itu, penelitian ini menjadi pondasi dasar bagi penelitian yang akan dilakukan selanjutnya oleh peneliti. Sehingga penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi penelitian nanti. Oleh karena itu, penelitian studi kepustakaan ini membutuhkan banyak literatur dalam proses penulisannya

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Mengetahui pemanfaatan aplikasi quizizz untuk pembelajaran tematik kelas VIII. Penelitian ini dilakukan di MTs NW 2 kembang Kerang. Awal peneliti merancang perangkat pembelajaran dengan menyiapkan silabus pembelajaran, RPP, kisi-kisi, dan lembar evaluasi. Peneliti memberikan soal-soal biasa yang terdapat di RPP yang disusun diselingkan dengan memberikan soal-soal melalui aplikasi quizizz di dalam quizizz diberikan limit waktu pengisian.

Setelah selesai pembelajaran Kemudian guru memberikan soal-soal yang terdapat di RPP. Untuk peserta didik supaya tidak bosan guru memberikan soal-soal melalui aplikasi quizizz dengan metode mode kertas, dimana soal di tayangkan pakai LCD di Papan kemudian siswa menjawab satu persatu,, pada metode ini siswa sebelumnya diberikan lembaran yang bersisi Barqode dengan empat (4) sisi



Gambar . 1 . Tampilan Mode Kertas aplikasi Quizizz

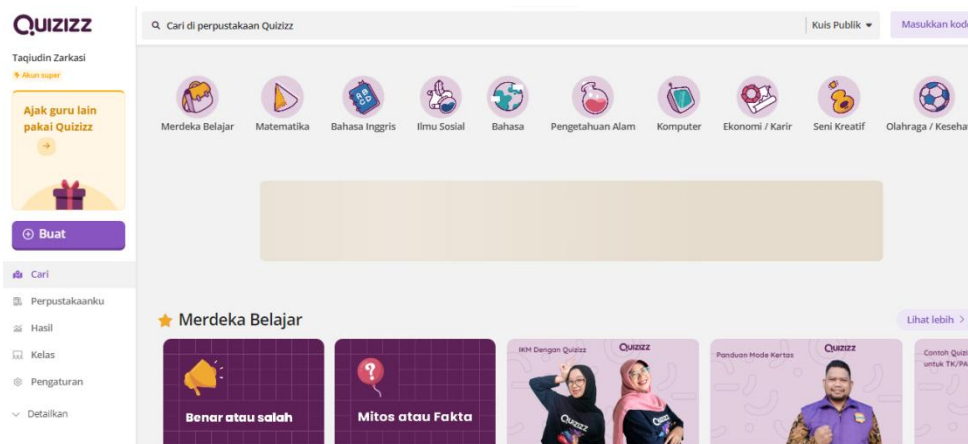


Gambar . 2 . Soal di Tayangkan dengan LCD



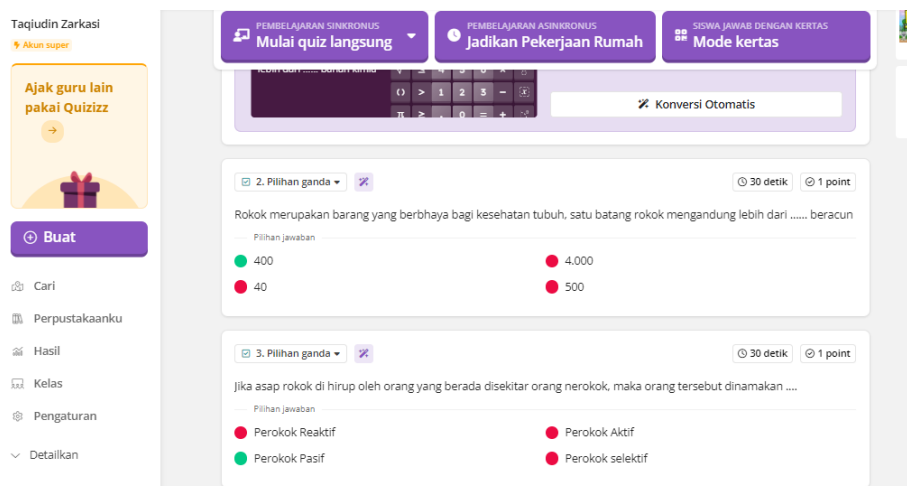
Gambar . 3 . Kertas Barqode Siswa

Quizizz dideskripsikan sebagai web tool untuk membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas misalnya saja untuk penilaian formatif (Bahar, 2017). Media pembelajaran yang dapat dibuat dan dimanfaatkan dari aplikasi quizizz ini bentuknya adalah multimedia interaktif. Quizizz memiliki kelebihan-kelebihan yang dapat dimanfaatkan sebagai bahan evaluasi pembelajaran misalnya terdapat data dan statistik kinerja peserta didik



Gambar . 4 . Tampilan Quizizz

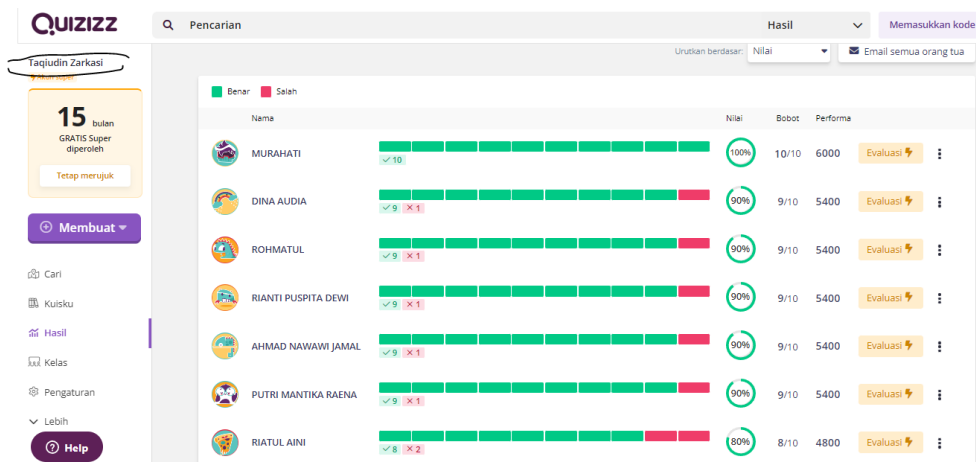
hasilnya bisa menjadi bahan untuk evaluasi tindak lanjut pembelajaran. Media pembelajaran dengan aplikasi quizizz ini pembuatannya sangat mudah yaitu dengan terlebih dahulu menyiapkan materi dalam bentuk pertanyaan dan alternatif jawaban dalam aplikasi online quizizz. Setelah siap dengan kontennya silahkan untuk masuk ke aplikasi yang ada di webnya yaitu www.quizizz.com Cara yang diperlukan untuk membuat dan memanfaatkan media quizizz adalah bagi pengguna baru yang belum punya akun untuk dapat membuat akun quizizz dengan mendaftarkan diri dengan sign up pada webnya, kemudian lengkapi pendaftaran. Jika sudah terdaftar maka bisa menggunakan quizizz dengan mengisi email dan password.



Gambar . 5 . Soal Pada Quizizz

Jika sudah masuk dalam web maka akan dihadapkan pada library dengan koleksi media kuis yang sudah dibuat oleh guru. Dapat memilih kuis-kuis untuk bisa digunakan peserta didik dalam belajar, dan melatih konsentrasi peserta didik dalam memilih jawaban. Dalam menggunakan aplikasi quizizz langkahlangkah yang pertama siapkan pertanyaan-pertanyaan untuk kuis. Lalu input pertanyaan-pertanyaan yang sudah disiapkan bahkan bisa ditambahkan limit waktu untuk pengerjaan soal-soal supaya peserta didik memiliki tantangan dan melatih konsentrasi dalam setiap pertanyaan. Setelah selesai dipublikasikan untuk bisa dimanfaatkan oleh peserta didik.

Peserta didik sangat antusias dalam mengerjakan soal-soal yang terdapat dalam quizizz dikarenakan soal-soal tersebut mempunyai limit waktu mengerjakan jadi quizizz ini melatih siswa untuk lebih berkonsentrasi dalam menjawab dan mengelola waktu serta menjawab dengan benar. Hasil dalam mengerjakan soal-soal quizizz seluruh peserta didik memiliki nilai yang sangat bagus, dalam quizizz memiliki papan peringkat maka peserta didik dapat melihat skor yang mereka sudah kerjakan. Permainan yang kreatif, inovatif, menantang, dan menyenangkan akan menumbuhkan motivasi positif bagi keinginan belajar peserta didik. Pertanyaan di dalam quizizz langsung dikerjakan tidak dapat dikerjakan untuk besok-besok hari untuk itu aplikasi quizizz berguna mengatasi rasa malas peserta didik jika mendapatkan soal dari guru.



Gambar . 6 . Rangkaing Pada Quizizz

Dengan adanya skor peringkat membuat peserta didik lebih antusias untuk mendapatkan peringkat yang lebih tinggi. Aplikasi quizizz digunakan saat peserta didik telah mempelajari materi dan bersama-sama membahas materi kemudian dilanjutkan di sesi akhir dengan permainan kuis yang ada di dalam pertanyaan quizizz. Salah satu keunggulan dan keunikan aplikasi ini adalah aplikasi quizizz memiliki tampilan yang menarik dilengkapi dengan fitur animasi-animasi anak serta iringan musik dan batasan waktu dalam setiap soal serta hasil yang akurat saat semua peserta didik telah menyelesaikan.

Permainan edukatif ini memberikan banyak manfaat yang dapat dirasakan melalui penggunaan media pembelajaran quizizz karena menarik dan dapat memotivasi peserta didik untuk belajar dengan lebih menyenangkan dikarenakan mengakomodir gaya belajar yang beragam baik visual dan audio juga kinestetik. Pendidik diharapkan lebih kreatif dalam berkarya dan menyeleksi media pembelajaran yang sudah ada dan menindaklanjutinya dengan pemakaian media ke proses pembelajaran di kelas.

4. KESIMPULAN

Pembelajaran IPA mobile learning salah satunya yaitu aplikasi quizizz, untuk peserta didik kelas VIII MTs NW 2 Kembang kerang membuat peserta didik tertarik dalam proses pembelajaran serta guru merasakan manfaatnya yaitu mempermudah dalam mengevaluasi peserta didik dan menambah sumber belajar bagi peserta didik serta menumbuhkan rasa semangat peserta didik dalam mengerjakan soal-soal.

Pemanfaatan media pembelajaran quizizz yang mengakomodir kebutuhan pembelajaran bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik. Aplikasi quizizz ini sudah digunakan di saat tengah mengalami pandemi virus corona dan sesudah pandemic yang membuat proses pembelajaran dengan jarak jauh atau mengharuskan proses pembelajaran dengan menggunakan audio visual. Peningkatan kemampuan pendidik dalam memanfaatkan media quizizz sudah sangat baik karena peserta didik sangat antusias dalam mengisi pertanyaan-pertanyaan dalam quizizz. Pendidik dapat mengakses aplikasi quizizz melalui smartphone maupun laptop. Guru membuat pertanyaan-pertanyaan terkait materi yang sudah disampaikan kemudian peserta didik menjawab dengan benar. Dalam mengerjakan soal-soal di aplikasi quizizz tidak dapat ditunda-tunda untuk besok bahkan kemudian hari dikarenakan saat masuk ke dalam pembelajaran quizizz terdapat kode dan kode tersebut hanya bisa dipakai sekali dan sehari saja. Untuk itu aplikasi ini menumpaskan rasa malas kepada peserta didik serta peserta didik tidak jenuh diberikannya banyak tugas. Pendidik dapat memperkuat pemahaman dan keterampilan peserta didik dengan tugas-tugas lanjutan sesuai tujuan pembelajaran

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala MTs NW 2 Kembang Kerang yang selalu member dukungan moril demi terlaksana penelitian ini, taklupa juga kepada teman teman guru MTS NW 2 Kembang Kerang yang membantu sehingga kegiatan ini berjalan dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, A. N., & Hala, Y. (2015). Pemanfaatan Kahoot sebagai quiz game interaktif bagi pendidik di Kabupaten Gowa. 526–529.
- Bahar, Ayunara. (2017). Membuat Kuis Interaktif Kelas dengan Quizizz. Interact website:<http://www.ahzaa.net/>
- Centauri, B. (2019). Efektivitas Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Kuis Interaktif di SDN 7 Bukit Tunggal. 124–134.
- zarkasi, T., Muslihatun, M., & Masriatul Fajri, MF (2023). Pengaruh Memberi Hadiah Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII Di MTS NW 02 Kembang Kerang Tahun Ajaran 2009/2010. *Jurnal Gema Nurani Guru* , 2 (1), 47–55. Diambil dari <https://pgriakmel.or.id/jurnal/index.php/jgng/article/view/15>
- Zarkasi, T., Muslihatun, M., & Masriatul Fajri, MF (2022). Madrasah dalam Platfom Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Gema Nurani Guru* , 1 (2), 71–79. Diambil dari <https://pgriakmel.or.id/jurnal/index.php/jgng/article/view/14>