

PENILAIAN MID SEMESTER DENGAN MENGUNAKAN METODE QUIZIZZ DI SMPN 2 PINRANG

Aljinnah, S.Ag., M.Pd.
UPT. SMP Negeri 2 Pinrang
Hj.Aljinnah@gmail.com

Abstrak

Memasuki era revolusi industri 4.0, di mana untuk menghadapinya diperlukan pendidikan yang dapat membentuk generasi kreatif, inovatif, dan kompetitif. Perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat menyebabkan perubahan terjadi di masyarakat, khususnya dalam dunia pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan metode Quizizz berpengaruh dalam penilaian *mid semester* siswa di SMPN 2 Pinrang. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian metode kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen dan pendekatan *Quasy Experiment*. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas VII di SMPN 2 Pinrang. Hasil dari penelitian ini adalah penggunaan media Quizizz dalam penilaian *mid semester* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap nilai siswa. Siswa yang tadinya memiliki nilai di bawah KKM saat mengerjakan soal tulis lebih bisa berinovasi ketika penilaian diubah menggunakan metode Quizizz.

Kata Kunci: Penilaian, Metode Quizizz, Hasil Belajar

Abstrack

Entering the era of the industrial revolution 4.0, where to deal with it requires education that can form a creative, innovative and competitive generation. The rapid development of technology and information causes changes to occur in society, especially in the world of education. This study aims to determine whether the use of the Quizizz method has an effect on students' mid-semester assessments at SMPN 2 Pinrang. The research method used in quantitative research is the type of experimental research and the Quasy Experiment approach. The sample

in this study was class VII students at SMPN 2 Pinrang. The result of this study is that the use of Quizizz media in the mid-semester assessment has a significant effect on student scores. Students who previously had scores below the KKM when working on written questions were more able to innovate when the assessment was changed to using the Quizizz method.

Keyword : *Assessment, Quizizz Method, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses tindakan bimbingan dalam bentuk penyampaian ilmu pengetahuan. Dalam proses pendidikan ini, siswa ditempatkan sebagai subjek pendidikan. Kegiatan pendidikan mempunyai tujuan untuk mengembangkan pengetahuan, kemampuan belajar siswa serta pembentukan kepribadian. Kegiatan pendidikan formal tentunya dilakukan di sekolah formal. Pendidikan yang terstruktur dengan baik merupakan pendidikan yang mampu menjadikan siswa memiliki keterampilan, pengetahuan yang luas, memiliki pribadi yang baik dan aktif dalam pembelajaran. Untuk mencapai tujuan tersebut tentunya pendidikan harus berkualitas dengan baik, sehingga mampu meningkatkan mutu pendidikan.

Perbedaan antara kurikulum 2013 dengan kurikulum sebelumnya adalah penekanan ranah pembelajaran, salah satu aspek yang mengalami perkembangan adalah penilaian (Setiadi 2013:20).¹ Kegiatan penilaian siswa merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran untuk memperoleh informasi pencapaian hasil belajar siswa, sesuai dengan tujuan yang sudah ditetapkan. Penilaian pendidikan merupakan proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar siswa (Salamah U 2018:274-

¹Setiadi H. Pelaksanaan Penilaian pada Kurikulum 2013. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidik*, 2013:20

293).² Penilaian hasil belajar yang dilakukan satuan pendidikan tentunya memiliki tujuan yaitu untuk menilai pencapaian Standar Kompetensi Lulusan untuk semua mata pelajaran dengan mempertimbangkan hasil penilaian peserta didik oleh pendidik.

Di dalam kurikulum 2013, penilaian diatur dalam Permendikbud Nomor 66 tahun 2013 tentang Standar Penilaian Pendidikan. Di mana perbedaan proses penilaian pada kurikulum 2013 dengan kurikulum 2006 adalah penilaian dilakukan secara tegas dan juga menyeluruh. Pada kurikulum 2013, pelaksanaan penilaian secara eksplisit menuntut guru untuk melakukan penilaian secara seimbang pada tiga ranah yaitu, afektif, kognitif dan psikomotor sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.³

Peningkatan mutu pendidikan diupayakan dengan memperbaiki proses belajar. Penilaian proses belajar tersebut dapat dilihat dari perubahan yang terjadi dari keadaan yang sebelumnya. Penilaian merupakan komponen yang sangat penting dalam proses kegiatan pembelajaran. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dapat dilakukan melalui peningkatan kualitas sistem penilaiannya. Instrumen pencapaian hasil belajar harus memperhatikan perkembangan dan juga kemampuan siswa. Kebanyakan guru masih menggunakan penilaian berupa tes tulis, dengan penggunaan tes tulis berakibat siswa menjadi tidak berkesan, sehingga hasil belajar menjadi rendah.

Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada bab mata pelajaran PAI di semester ganjil. Materi pada bab tersebut seharusnya dapat dikuasai peserta didik untuk mengetahui indikator-indikator yang terdapat pada bab tersebut. Indikator pada bab tersebut tergolong materi yang mudah untuk dimengerti dan sederhana. Akan tetapi dilihat dari

²Umi Salamah. *Penjaminan Mutu Penilaian Pendidikan*. Evaluasi, 2018:274-293

³<https://luk.staff.ugm.ac.id/atur/bsnp/Permendikbud66-2013SPenilaian.pdf>

hasil pembelajaran yang sudah dikerjakan, indikator pada bab tersebut tergolong topik yang sulit. Dalam proses pembelajaran PAI seharusnya seorang guru bisa memilih strategi pembelajaran yang tepat sehingga dapat mencapai indikator pembelajaran. Menurut (Lutfri dalam Fatmawati, 2021) indikator merupakan karakteristik, ciri-ciri, tanda-tanda perbuatan atau respons yang harus dimiliki peserta didik, kemudian ditampilkan sehingga menunjukkan bahwa mereka memiliki kompetensi dasar tertentu.⁴

Dengan menggunakan tes tulis, peserta didik tidak memiliki rasa ketertarikan dalam penilaian proses belajar, hal tersebut tentu akan mempengaruhi hasil belajar. Salah satu alternatif yang harus dilakukan adalah mengubah cara penilaian hasil belajar, yaitu menggunakan penilaian Quizizz. (Zhao dalam Fatmawati, 2021) mengatakan bahwa Quizizz menjadi salah satu alat penilaian pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan karena memiliki karakter permainan seperti tema, avatar, meme dan musik yang menghibur dalam pengerjaan soal kuis. Sehingga penilaian dengan metode Quizizz sebagai stimulan yang bersifat permainan edukasi yang dapat menyegarkan ingatan dan memberikan ketertarikan dan kesan yang baik dalam memori otak peserta didik. Dengan demikian instrumen penilaian dengan Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.⁵

Quizizz adalah aplikasi *online* atau *web tool* yang bisa dimanfaatkan untuk proses penilaian yang berbasis *quiz online* interaktif dan menyenangkan. Aplikasi tersebut memiliki banyak kelebihan, yaitu bisa digunakan dengan menyajikan beberapa soal dan memiliki

⁴Fatmawati, "Perbandingan Alat Penilaian Quizizz Dengan Alat Penilaian Paper Test terhadap Hasil Belajar Siswa", (Jambi) Skripsi: Program Studi Tadris Biologi, Universitas Islam Negeri Sulthan Thana Saifudin, 2021(3-5)

⁵Fatmawati, "Perbandingan Alat Penilaian Quizizz Dengan Alat Penilaian Paper Test terhadap Hasil Belajar Siswa", (Jambi) Skripsi: Program Studi Tadris Biologi, Universitas Islam Negeri Sulthan Thana Saifudin, 2021:(3-5)

keterbatasan waktu ketika menyelesaikan soal, agar siswa terlatih dalam menjawab soal dengan cepat dan tepat. Kemudian aplikasi tersebut juga dilengkapi dengan warna dan gambar pada jawaban soal, sehingga menjadikan peserta didik di kelas terlatih interaktif dan menyenangkan. Dengan menggunakan aplikasi tersebut peserta didik dapat latihan di dalam kelas dengan menggunakan perangkat elektronik seperti *smartphone*.

Quizizz adalah metode sistem pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik sebagai alat untuk membantu kegiatan pembelajaran. Alat elektronik yang dimaksud seperti komputer, internet melalui komputer dan *smartphone*, peserta didik dapat belajar secara individu baik terprogram maupun tidak terprogram. Media pembelajaran Quizizz ini sama dengan media pembelajaran yang lainnya, bisa menjadi sebuah platform *online* untuk mendorong pembelajaran oleh guru atau dapat menjadi lebih kreatif dalam melibatkan peserta didik dalam pembelajaran.⁶

Quizizz juga bisa memicu persaingan antar peserta didik, karena aplikasi ini disertai dengan pemberian peringkat secara otomatis saat peserta didik selesai mengerjakan kuis atau soal latihan tersebut. Sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran juga meningkatkan fokus dalam mengerjakan kuis atau soal latihan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh media Quizizz dalam pembelajaran dan hasil belajar yang berupa penilaian pada semester ganjil. Apakah ada perbedaan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran tersebut. Sehingga diharapkan dapat memberikan informasi tambahan terkait dengan media pembelajaran dan memberikan motivasi bagi pendidik dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran.

⁶Amaliyah S dan Lismawati, “Pengaruh Implementasi Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 32 Jakarta”, *Prosiding Seminar Nasional berseri*, 2020:842-849

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengambil judul “Pengaruh Penilaian *Mid Semester* Dengan Menggunakan Metode Quizizz di SMPN 2 Pinrang”.

TINJAUAN TEORITIS

1. Penilaian

a. Pengertian Penilaian

Berdasarkan PP. Nomor 19 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 64 ayat 1, penilaian hasil belajar oleh pendidik dilakukan secara berkesinambungan untuk mengetahui proses, kemajuan dan perbaikan hasil belajar dalam bentuk ulangan harian, ulangan tengah semester, ulangan akhir semester dan ulangan kenaikan kelas (Tatang dalam Dewi L.U, 2020).⁷ Penilaian merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari perencanaan serta pelaksanaan proses pembelajaran oleh guru baik proses dan hasil pembelajaran. Penilaian yang dilakukan dalam kurikulum 2013 menggunakan acuan patokan atau acuan kriteria, di mana acuan tersebut berdasarkan apa yang dilakukan oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, dan bukan untuk menentukan kedudukan peserta didik terhadap kelompoknya (Sani, 2016:69).⁸

b. Fungsi Penilaian

Secara umum penilaian berfungsi untuk menemukan kesulitan belajar siswa, memantau ketercapaian siswa berdasarkan ketuntasan minimum, sebagai pertanggungjawaban kepada sekolah, guru, orang tua, siswa, dan masyarakat, sebagai umpan balik antara siswa dan guru,

⁷Dewi L.U, “Pengaruh Quizizz Sebagai Media Penilaian Formatif Berbasis Web 2.0 Terhadap Hasil Belajar Siswa pada materi Sistem periodik Unsur”, (Jakarta): Skripsi, Prodi Studi Pendidikan Kimia, Universitas Islam Syarif Hidayatullah, 2020:14-19

⁸Sani, R.A .*Penilaian Autentik* (Bandung:Pustaka Setia, 2016),. hal69

serta sebagai alat pengendali dan menjamin kualitas pembelajaran yang dilaksanakan guru dan siswa.⁹

c. Tujuan Penilaian

Tujuan penilaian hasil belajar yang dilakukan oleh pendidik adalah untuk mengetahui bagaimana tingkat penguasaan kompetensi, menetapkan program perbaikan atau pengayaan berdasarkan tingkat penguasaan kompetensi dan memperbaiki proses pembelajaran.¹⁰

d. Prinsip Penilaian

Prinsip-prinsip penilaian mempunyai peranan penting dalam melakukan suatu penilaian, serta sangat menentukan dalam menilai hasil belajar bagi siswa. Seorang pengajar diharapkan dapat memahami dengan sungguh tentang prinsip-prinsip penilaian, sehingga tidak akan keliru untuk menentukan hasil belajar yang diperoleh. Untuk memperoleh hasil penilaian yang lebih baik, maka pelaksanaan penilaian harus memperhatikan prinsip-prinsip umum sebagai berikut¹¹:

- 1) Kontinuitas
- 2) Komprehensif
- 3) Objektivitas
- 4) Kooperatif

e. Jenis-Jenis Penilaian

Menurut (Sumantri dalam Dewi L.U, 2020) penilaian pendidikan merupakan sebuah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik yang mencakup:¹²

⁹Sani, R.A .*Penilaian Autentik* (Bandung:Pustaka Setia, 2016)., hal 69

¹⁰Sani, R.A .*Penilaian Autentik*, (Jakarta:Bumi Aksara, 2016)., hal 71

¹¹Zainal Arifin. *Strategi Pengembangan Penilaian Berbasis kelas (Classroom-Bases Assesment)*, Bandung: Makalah. 2010:7-8

¹²Dewi L.U, "*Pengaruh Quizizz Sebagai Media Penilaian Formatif Berbasis Web 2.0 Terhadap Hasil Belajar Siswa pada materi Sistem periodik Unsur*", (Jakarta: Skripsi, Prodi Studi Pendidikan Kimia, Universitas Islam Syarif Hidayatullah, 2020:14-29

- 1) Penilaian autentik, yaitu penilaian secara komprehensif untuk menilai sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Penilaian tersebut bersifat alami, apa adanya dan tidak dalam kondisi tertekan.
- 2) Penilaian diri, merupakan penilaian yang dilakukan oleh siswa sendiri untuk membandingkan posisi relatifnya dengan kriteria yang sudah ditetapkan.
- 3) Penilaian yang bersifat portofolio, yaitu penilaian yang dilaksanakan untuk menilai seluruh proses belajar siswa.
- 4) Ulangan, yaitu penilaian yang dilakukan untuk mengukur pencapaian kompetensi siswa, untuk memantau kemajuan dan perbaikan hasil belajar.
- 5) Ulangan harian, yaitu penilaian yang dilakukan secara periodik untuk menilai kompetensi aspek pengetahuan setelah menyelesaikan satu sub tema.
- 6) Ulangan tengah semester merupakan penilaian yang digunakan untuk mengukur kompetensi peserta didik setelah pertemuan kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan 8-9 minggu.
- 7) Ulangan akhir semester merupakan penilaian yang dilakukan untuk mengukur pencapaian peserta didik di akhir semester.

f. Prosedur Penilaian

Untuk melaksanakan penilaian terhadap proses dan hasil belajar, ada beberapa langkah yang dapat digunakan, yaitu:

- 1) Merumuskan tujuan-tujuan pengajaran, sehingga memberikan arah terhadap penyusunan alat-alat penilaian.
- 2) Mengkaji kembali materi pengajaran berdasarkan kurikulum dan silabus mata pelajaran, karena penguasaan materi pengajaran sesuai dengan tujuan pengajaran, dan pengajaran merupakan isi dari penilaian hasil belajar.
- 3) Menyusun alat-alat penilaian baik tes maupun non tes sesuai dengan tujuan pengajaran

4) Menggunakan hasil penilaian sesuai dengan tujuan penilaian.¹³

g. Penilaian Ranah Pengetahuan

Berdasarkan kurikulum 2013 yang menerapkan penilaian autentik di mana berfungsi untuk menilai kemajuan belajar peserta didik meliputi penilaian sikap, pengetahuan dan keterampilan. Berikut merupakan salah satu penilaian dari tiga ranah tersebut, yaitu penilaian ranah pengetahuan. Penilaian dalam ranah pengetahuan yang ada dalam Kompetensi Inti 3 (KI-3) dilakukan dengan mengukur penugasan peserta didik yang meliputi pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural dalam berbagai tingkatan proses berfikir (Latip, 2018:107).¹⁴

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut (Lasmanah 2016:19) hasil belajar dapat dikatakan sebagai prestasi belajar di mana prestasi tersebut adalah hasil dari suatu proses yang telah dijalani oleh seseorang. Proses tersebut adalah belajar, latihan-latihan soal atau yang lainnya sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku sesuai dengan yang diharapkan.¹⁵ Cara yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa adalah dengan tes pengukuran tertentu yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran maupun perubahan perilaku sikap yang relatif

¹³Dewi L.U, "Pengaruh Quizizz Sebagai Media Penilaian Formatif Berbasis Web 2.0 Terhadap Hasil Belajar Siswa pada materi Sistem periodik Unsur", (Jakarta: Skripsi, Prodi Studi Pendidikan Kimia, Universitas Islam Syarif Hidayatullah, 2020:14-29

¹⁴Latip, A.E. *Evaluasi pembelajaran di SD dan MI: Perencanaan dan Pelaksanaan Penilaian Sikap Autentik*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya), 2018:107-110

¹⁵Lasmanah, A. "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa melalui Model Kooperatif Teknik Think Pair Share (TPS) Penelitian Tindakan Kelas terhadap Siswa Kelas VII-A SMPN Sukasari Sumedang". *Jurnal Analisa*, 11 no. 3 (2016):18-26.

menetap pada siswa. Hasil belajar pada penelitian ini adalah peningkatan penilaian dengan menggunakan metode Quizizz.

b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik sangat penting karena dapat membantu peserta didik untuk mendapatkan hasil belajar atau nilai yang baik. Seperti yang dikatakan (Syah 2013:129) bahwa secara global faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdiri dari tiga macam yaitu faktor yang berasal dari dalam diri atau (faktor internal), kemudian faktor yang berada dari luar atau (faktor eksternal) dan faktor pendekatan belajar (*approach of learning*).¹⁶

3. Pengertian Quizizz

Quizizz adalah aplikasi pendidikan yang berbasis permainan, yang membawa kegiatan multipemain di ruang kelas dan membuat latihan di kelas menjadi interaktif dan menyenangkan (Zhao, 2019:37-43).¹⁷ Quizizz adalah permainan berbasis sistem respon yang dimainkan dikelas secara real time, dalam Quizizz urutan pertanyaan dapat diacak untuk setiap siswa, dengan Quizizz juga dapat memberikan pekerjaan rumah yang digunakan untuk latihan kepada siswa (Bury, 2017).¹⁸

Quizizz adalah alat yang sama seperti web 2.0, yang populer dalam bidang penilaian. Quizizz memiliki kelebihan dan kekurangan jika dibandingkan dengan Kahoot. Perbandingan dari kedua aplikasi tersebut didasarkan pada perbedaan menunjukkan penilaian yaitu penyajian pertanyaan, umpan balik, perkembangan kecepatan dan

¹⁶Syah, M. Psikologi Pendidikan dengan pendekatan Baru. (Bandung: PT Rosdakarya, 2013) 129-134

¹⁷Zhao, F. "Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom. *International Journal of Higher Education*" 8 No.1 (2019) 37-43

¹⁸Bury, B. "Testing Goes Mobile-Web 2.0 Formative Assessment Tools. *International Conference ICT For Language Learning*, 2017

metode pertanyaan, teknik persyaratan dan lainnya (Goksun & Gursay dalam Dewi L.U, 2020:6-7).¹⁹

a. Karakteristik Quizizz dan Penerapannya

Guru dapat memilih kuis tersebut dapat diatur sebagai publik atau pribadi. Jika kuis bersifat publik, guru dapat memulai kuis di kelas dengan berbagai kode permainan (yang dihasilkan secara otomatis oleh situs) kepada peserta didik, selanjutnya peserta didik hanya perlu memasukkan kode permainan dan bergabung dengan perangkat *mobile* yang digunakan (Zhao, 2019).²⁰ Tidak ada batasan jumlah pertanyaan dalam kuis tersebut, setiap pertanyaan tersebut bisa mencantumkan gambar atau video yang terkait dengan materi, dan dua sampai empat pilihan ganda. Setiap pilihan jawaban, harus ada jawaban yang benar, dan batas waktu setiap pertanyaan dapat diatur mulai dari 5 detik sampai dengan 2 menit (Rajendran dkk. dalam Dewi L.U, 2020:6-7).²¹

Aplikasi Quizizz tidak seperti aplikasi pendidikan lainnya, aplikasi tersebut mempunyai karakteristik permainan seperti avatar, meme, tema dan musik, yang menjadikan peserta didik menjadi tertarik dalam proses pembelajaran (Zhao, 2019).²² Keseluruhan dari pemain tersebut ditentukan oleh guru, dan guru harus memastikan siswa yang bergabung dalam kuis tersebut bukan penyusup, guru dapat memastikan peserta yang ikut dalam kuis tersebut melalui daftar hadir siswa (Pitoyo

¹⁹Dewi L.U, "Pengaruh Quizizz Sebagai Media Penilaian Formatif Berbasis Web 2.0 Terhadap Hasil Belajar Siswa pada materi Sistem periodik Unsur", (Jakarta): Skripsi, Prodi Studi Pendidikan Kimia, Universitas Islam Syarif Hidayatullah, 2020:6-7

²⁰Zhao, F. "Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classrom. International Journal of Higher Education" 8 No.1 (2019) 37-43

²¹Zhao, F. "Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classrom. International Journal of Higher Education" 8 No.1 (2019) 37-43

²²Zhao, F. "Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classrom. International Journal of Higher Education" 8 No.1 (2019) 37-43

dkk., dalam Dewi L.U, 2020:6-7).²³ Quizizz dapat diakses melalui *link* berikut <http://quizizz.com>. Mendaftar akun Quizizz dapat didaftarkan melalui akun google pengguna dengan mengisi seluruh data yang diminta. Setelah akun sudah berhasil dibuat, pengguna dapat langsung masuk atau *login* dengan akun yang sudah dibuat.

Seperti yang sudah dijelaskan diatas bahwa Quizizz dapat digunakan pada perangkat *smartphone*, tablet, laptop hingga komputer yang sudah terhubung dengan internet. Guru dapat menyesuaikan permainan seperti apa yang akan digunakan, seperti beberapa cara dengan menyalakan latar belakang dari kuis dengan musik, menggunakan peringkat berdasarkan tingkat koreksi atau dengan waktu yang digunakan untuk menyelesaikan kuis tersebut, peringkat dapat ditampilkan seluruh siswa yang sedang bermain atau hanya diambil dengan lima terbaik, aplikasi tersebut juga dapat dibuat dengan mengacak pertanyaan atau tidak (Zhao, 2019).²⁴

Kemudian peserta didik dapat bergabung dengan permainan yang sudah disiapkan melalui *link* berikut <http://quizizz.com/join> dengan memasukkan pin dan juga nama. Jika sudah selesai menjawab pertanyaan maka akan muncul meme yang ditampilkan di layar dengan kalimat “pekerjaan yang bagus” jika jawaban tersebut benar atau dengan kata “coba lagi” jika jawaban tersebut salah. Semakin cepat peserta didik dalam menjawab pertanyaan dengan benar maka akan semakin bagus nilai yang dihasilkan. Poin akan ditampilkan di sela-sela

²³Dewi L.U, “Pengaruh Quizizz Sebagai Media Penilaian Formatif Berbasis Web 2.0 Terhadap Hasil Belajar Siswa pada materi Sistem periodik Unsur”, (Jakarta): Skripsi, Prodi Studi Pendidikan Kimia, Universitas Islam Syarif Hidayatullah, 2020:(6-14)

²⁴Dewi L.U, “Pengaruh Quizizz Sebagai Media Penilaian Formatif Berbasis Web 2.0 Terhadap Hasil Belajar Siswa pada materi Sistem periodik Unsur”, (Jakarta): Skripsi, Prodi Studi Pendidikan Kimia, Universitas Islam Syarif Hidayatullah, 2020:(6-14)

pertanyaan ditampilkan, kemudian pemenang utama akan ditampilkan di akhir kuis tersebut (Rajendran dkk, dalam Dewi L.U, 2020).²⁵

b. Keunggulan dan Kekurangan Quizizz

Keunggulan Quizizz adalah di bagian pengerjaanya yang menyesuaikan dengan kecepatan siswa (Nugroho dkk dalam Fatmawati, 2021).²⁶ Siswa tidak akan dinilai berdasarkan cepat atau tidaknya menjawab soal. Nilai juga dapat di unduh melalui excel dalam bentuk dokumen, sehingga memudahkan guru dalam melakukan proses penilaian hasil belajar. Keunggulan Quizizz sebagai alat penilaian menurut (Goksun & Gursoy dalam Dewi L.U, 2020)²⁷ yaitu:

- 1) Pertanyaan dan pilihan jawaban disajikan secara individual yang muncul pada layar peserta, dengan urutan yang bisa diacak setiap peserta.
- 2) Setiap peserta dapat menjawab pertanyaan berikutnya jika sudah menyelesaikan pertanyaan sebelumnya tanpa harus menunggu peserta lainnya.
- 3) Umpan balik yang didapatkan peserta berdasarkan jawaban benar atau salah akan segera ditampilkan setelah mereka memberi respons untuk setiap jawaban.
- 4) Bisa digunakan pada perangkat *smartphone*, tablet, laptop atau komputer yang sudah terkoneksi internet sehingga guru bisa memulai kuis dan peserta dapat menjawab pertanyaan.

²⁵Dewi L.U, "Pengaruh Quizizz Sebagai Media Penilaian Formatif Berbasis Web 2.0 Terhadap Hasil Belajar Siswa pada materi Sistem periodik Unsur", (Jakarta): Skripsi, Prodi Studi Pendidikan Kimia, Universitas Islam Syarif Hidayatullah, 2020:(6-14)

²⁶Fatmawati, "Perbandingan Alat Penilaian Quizizz Dengan Alat Penilaian Paper Test terhadap Hasil Belajar Siswa", (Jambi) Skripsi: Program Studi Tadris Biologi, Universitas Islam Negeri Sulthan Thana Saifudin, 2021:(17)

²⁷Dewi L.U, "Pengaruh Quizizz Sebagai Media Penilaian Formatif Berbasis Web 2.0 Terhadap Hasil Belajar Siswa pada materi Sistem periodik Unsur", (Jakarta): Skripsi, Prodi Studi Pendidikan Kimia, Universitas Islam Syarif Hidayatullah, 2020:(6-14)

- 5) Tidak ada batasan jumlah kata untuk pertanyaan dan jawaban.
- 6) jumlah pertanyaan dan pilihan jawaban dapat mencakup visual.
- 7) Tersedia pratinjau saat membuat pertanyaan-pertanyaan kuis.

Sedangkan kekurangan dari aplikasi Quizizz sebagai media penilaian formatif yang berbasis web adalah pemain tidak dapat berhenti setelah menjawab pertanyaan sebelum seluruh pertanyaan tersebut selesai dijawab.

c. Cara Menggunakan Quizizz

Pembelajaran yang berbasis permainan ini dapat dikerjakan dengan mode “live” di ruangan kelas, juga dapat diberikan dalam mode pekerjaan rumah atau “homework” (Nugroho dkk, dalam Fatmawati, 2021).²⁸ Hal tersebut sangat mungkin terjadi karena aplikasi Quizizz ini menyediakan *timer*, kapan kuis tersebut dapat dimulai dan kapan akan berakhir. Peserta didik hanya perlu diberikan *game pin* atau akses untuk masuk dalam permainan tersebut, sehingga mereka dapat belajar di mana pun. Peserta didik juga dapat mengerjakan kuis tersebut baik secara individu maupun dengan kelompok.

Menurut (Agustina & Rusmana 2019:5) cara guru dan siswa menggunakan Quizizz dalam pembelajaran adalah sebagai berikut²⁹:

- 1) Cara menggunakan Quizizz bagi Guru:
 - a) Pertama masuk ke laman www.quizizz.com.
 - b) Kedua pilih “sign up with email” atau “sign up with google”.
 - c) Selanjutnya klik “Teacher” jika akan login sebagai guru.

²⁸Fatmawati, “Perbandingan Alat Penilaian Quizizz Dengan Alat Penilaian Paper Test terhadap Hasil Belajar Siswa”, (Jambi) Skripsi: Program Studi Tadris Biologi, Universitas Islam Negeri Sulthan Thana Saifudin, 2021:(17-18)

²⁹Fatmawati, “Perbandingan Alat Penilaian Quizizz Dengan Alat Penilaian Paper Test terhadap Hasil Belajar Siswa”, (Jambi) Skripsi: Program Studi Tadris Biologi, Universitas Islam Negeri Sulthan Thana Saifudin, 2021:(17-18)

- d) Masukkan identitas Seperti (Username, email, dan password) a continue.
 - e) Jika sudah masuk, buat kuis dengan cara mengklik *X*” *Create new quiz*” pada bagian kiri atas.
 - f) Berikutnya akan muncul tampilan *Let’s create a quiz* : Masukkan nama kuis, bahasa, lalu klik *“save”*
 - g) Sehingga akan muncul tampilan lalu klik *“Create new question”*
 - h) Kemudian masukkan pertanyaan pada kolom *“Write your question here”*, lalu masukkan opsi jawaban (jika menggunakan jawaban pilihan ganda) pada kolom *“Answer option 1, answer option 2, dan seterusnya”*
 - i) Beri centang pada bagian kolom jawaban yang benar, atur durasi pengerjaan dalam satu soal, lalu bisa klik a *“save”*
 - j) Jika kuis sudah ditulis semua, klik *“Finish Quiz”*
 - k) Maka akan muncul tampilan Quiz Detail (atur kelas berapa kuis yang akan ditunjukkan dan mata pelajaran apa saja yang akan digunakan), lalu klik *“save details”*
 - l) Akan muncul tampilan selanjutnya, pilih *“Homework”* jika ingin kuis digunakan sebagai PR dan pilih *“Play Live”* jika kuis ingin digunakan mulai sekarang.
 - m) Masukkan deadline pengerjaan (atur tanggal dan jam) lalu klik *“Procced”* , maka akan muncul tampilan selanjutnya yaitu kode yang digunakan untuk masuk dalam pengerjaan kuis.
- 2) Cara mengerjakan kuis bagi siswa:
- a) Siswa dapat membuka link <https://join.quizizz.com>
 - b) Kemudian dapat memasukkan 6 digit kode yang diberikan oleh guru, lalu klik *“Proceed”*
 - c) siswa memasukkan nama mereka masing-masing lalu klik *“start”*
 - d) Siswa mengerjakan kuis tersebut dengan waktu setiap soal, misal 20 detik (sesuai dengan aturan guru).

Metode yang digunakan untuk menilai hasil belajar peserta didik dalam ranah pengetahuan tidak hanya menggunakan cara tes tertulis, tes lisan atau penugasan. Perkembangan zaman yang semakin canggih memunculkan teknologi-teknologi baru khususnya dalam dunia pendidikan. Teknologi dalam dunia pendidikan dapat digunakan sebagai media untuk mengukur pengetahuan siswa, sejauh mana siswa dapat memahami pengetahuan yang disampaikan oleh pendidik. Teknologi merupakan sarana yang sangat efektif dalam membantu guru supaya kegiatan dapat berjalan dengan lancar. Tidak hanya itu, teknologi tersebut juga dapat memotivasi siswa supaya lebih aktif dan termotivasi untuk belajar. Salah satu teknologi yang digunakan sebagai media pembelajaran khususnya dalam proses penilaian adalah Quizizz.

Quizizz merupakan aplikasi web program yang memberikan kemudahan bagi pengajar untuk membuat alat evaluasi dalam bentuk kuis. Quizizz menampilkan hasil dari setiap soal yang telah dikerjakan oleh peserta didik melalui tampilan peringkat berdasarkan jumlah jawaban yang benar, salah satu kelebihan yang dimiliki aplikasi ini adalah mempermudah guru, karena ulasan jawaban dari peserta didik dapat diketahui dan di unduh dengan format excel. Dengan aplikasi Quizizz juga menjadikan siswa tertantang dan dapat bersaing dengan siswa lainnya, hal tersebut karena hasil penilaian dan peringkat yang langsung muncul di papan peringkat, sehingga dapat memotivasi siswa dalam belajar dan dapat meningkatkan nilai atau hasil belajar.

Hubungan atau keterkaitan antara penggunaan metode Quizizz dan peningkatan nilai adalah adanya kegiatan pembelajaran yang berpusat kepada siswa, serta terciptanya suasana belajar yang baru dan lebih menyenangkan serta dapat membuat siswa menjadi tertantang dan bersaing dengan siswa lainnya. Hal tersebut dikarenakan siswa dapat mengetahui peringkatnya secara langsung di papan peringkat, sehingga diharapkan mampu untuk meningkatkan nilai atau hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran PAI.

METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian dan Pendekatan

Pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen dan pendekatan Quasy Experiment atau sebuah penelitian semu dengan mengaplikasikan pretest serta posttest group desain. Subjek penelitian yang digunakan adalah siswa kelas 8 di SMPN 2 Pinrang. Kelompok kelas 8 di SMPN 2 Pinrang ini ada 234 siswa yang nantinya akan dibagi menjadi 2 kelompok. Sedangkan jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen. Penelitian ini akan menggunakan dua kelas yang nantinya dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Eksperimen merupakan penelitian yang paling murni dalam metode kuantitatif. Bisa dikatakan murni karena pada jenis penelitian ini selalu menggunakan kaidah kuantitatif. Penelitian eksperimen bersifat menguji dan validasi, dengan kata lain penelitian ini akan menguji pengaruh satu atau lebih variabel terhadap variabel lainnya³⁰. Eksperimen bukan berarti menjelaskan sebab-akibat saja, melainkan mampu menjelaskan dan memprediksi gerak variabel di masa depan.

Adapun desain penelitian yang digunakan adalah Quasy experiment. Sugiyono mengatakan bahwa desain penelitian quasy eksperimental merupakan pengembangan dari true experimental design yang memiliki kelompok kontrol dan tidak sepenuhnya mengontrol variabel dari luar yang mampu mempengaruhinya³¹. Sedangkan Quasy experiment adalah penelitian yang akan mengaplikasikan pengujian seleksi antara hasil gain skor yang diperoleh dari pengurangan nilai

³¹Fatmawati, "Perbandingan Alat Penilaian Quizizz Dengan Alat Penilaian Paper Test terhadap Hasil Belajar Siswa", (Jambi) Skripsi: Program Studi Tadris Biologi, Universitas Islam Negeri Sulthan Thana Saifudin, 2021:(17-18)

posttest dengan pretest kelompok kontrol dan eksperimen. Siswa yang dibagi menjadi dua akan diberi pretest. Pada siswa kelompok eksperimen akan diberi perlakuan media edukasi Quizizz dalam proses pembelajaran dan kelompok kontrol akan melakukan pembelajaran dengan cara konvensional. Kemudian, pada pertemuan kedua, kelompok tersebut akan diberi posttest dan melihat apakah ada pengaruh yang terjadi ketika pembelajaran diganti menggunakan media edukasi Quizizz.

Rancangan penelitian bisa dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 3.1
Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Sumber: (Sugiyono dalam Cahyani Amilda Citra & Brilliant Rosy, 2020)³²

Keterangan:

O₁ dan O₃ : Pengujian awal sebelum diberi perlakuan (pretest).

X : kelompok yang diberi perlakuan media edukasi Quizizz.

O₂ dan O₄ : pengujian akhir setelah diberi perlakuan (posttest)

2. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan subyek penelitian. Populasi terdiri atas wilayah objek dan subjek yang memiliki ciri khas tertentu oleh peneliti untuk dipusatkan dan kemudian dilakukan kesimpulan.³³

³²Cahyani Amilda Citra & Brilliant Rosy, Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya, Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran, 8(2), 2020.

³³Ismail Nurudin & Sri Hartati, Metodologi Penelitian Sosial, (Surabaya: Media Sahabat Cendika, 2019)

Populasi yang ada pada penelitian ini adalah seluruh siswa VIII SMPN 2 Pinrang di tahun ajaran 2023/2024.

b. Sampel

Sampel merupakan wakil atau sebagian populasi yang diteliti. Sampel adalah jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Penelitian yang memiliki populasi besar, membuat peneliti tidak mungkin mempelajari semua populasi yang ada dikarenakan keterbatasan biaya, waktu, serta tenaga. Untuk itu, peneliti hanya mengambil sampel dari populasi³⁴. Menurut teori Suharsini, ketepatan dalam mengambil sampel akan lebih baik bila subjek dari populasi kurang dari 100 harus diambil semua, tetapi apabila subjeknya lebih dari 100, bisa ambil antara 10%-15%.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen yang mengharuskan ada dua pembagian kelas kontrol dan kelas eksperimen. Maka peneliti membaginya berdasarkan jumlah kelas. Pemilihan kelas dilihat dari nilai rata-rata siswa kelas VIII SMPN 2 Pinrang. Dari jumlah kelas yang ada diambil dua sampel kelas sebagai kelompok eksperimen dan kontrol.

Tabel 3.2
Jumlah Sampel

No	Keterangan	Jumlah Siswa
1	VIII 5	27
2	VIII 6	27
	Jumlah	54

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan data-data dalam penelitian. Teknik pengumpulan data ini akan digunakan sebagai dasar untuk menyusun

³⁴Ida Faridatul Hasan, Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Terhadap hasil Belajar Siswa Kelas XI di MAN 1 Kota Malang, (Malang: Skripsi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2018)

instrumen penelitian. Data yang akan dikumpulkan oleh peneliti adalah hasil belajar atau perkembangan nilai siswa dan pengaruh media penilaian Quizizz.

a. Angket

Questioner atau angket merupakan teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan menyebarkan sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab oleh responden. Dari lembar angket tersebut peneliti memperoleh data sikap serta pendapat responden terhadap masalah akan diteliti.³⁵

b. Pretest dan Posttest Hasil Pelajar

Pada penelitian ini teknik pengumpulan datanya melalui pretest dan posttest untuk mengetahui hasil belajar atau nilai dari siswa kelas VIII SMPN 2 Pinrang ketika menggunakan media game edukasi Quizizz. Tes adalah instrumen alat ukur yang digunakan untuk pengumpulan data hasil belajar siswa pada materi periodik.³⁶ Tes objektif ini dilakukan melalui pilihan ganda diberikan kepada siswa kelas eksperimen dan kontrol saat sebelum pretest dan sesudah posttest.

c. Observasi

Pengumpulan data melalui tahap observasi ini dilakukan untuk mengetahui kondisi sekolah, sistem pembelajaran, dan kondisi siswa untuk mempertegas data penelitian.

d. Dokumentasi

Dokumentasi ini digunakan untuk mendapatkan informasi tentang nilai ulangan harian, UTS, dan tugas yang dilakukan siswa kelas VIII SMPN 2 Pinrang.

4. Teknis Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah deskriptif kuantitatif. Teknik ini merupakan kegiatan statistik yang telah

³⁵Vigih Hery Kristanto, *Metodologi Penelitian Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah*, (Yogyakarta : Group Penerbit CV Budi Utama, 2018)

³⁶Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2014)

menghimpun data angka guna memberikan gambaran tentang gejala, keadaan, dan peristiwa³⁷. Setelah data terkumpul akan diolah sesuai dengan teknik pengumpulan datanya.

a. Data Angket

Untuk melihat seberapa berpengaruh media Quizizz dalam penilaian mid semester di SMPN 2 Pinrang, peneliti mengajukan angket. Angket ini akan disusun menjadi beberapa pertanyaan dalam bentuk skala sikap yang biasanya digunakan untuk melihat pengaruh penggunaan model penilaian Quizizz. Dalam pertanyaan tersebut terdapat alternatif jawaban berupa: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), dan Tidak Setuju (TS). Data angket yang sudah terkumpul, masing-masing jawaban dicari persentase jawaban dengan rumus³⁸:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

P : Angket Persentase

F : Frekuensi yang dicari

N : Banyaknya individu

Data yang telah dihitung dan persentase kemudian direkapitulasi dan diberi kriteria sebagai berikut:

81% - 100% dikategorikan sangat baik

61% - 80% dikategorikan baik

41% - 60% dikategorikan cukup baik

21% - 40% dikategorikan kurang baik

0% - 20% dikategorikan tidak baik

b. Pretest dan Posttest hasil belajar

Teknik analisis data selanjutnya melakukan pretest dan posttest terhadap dua sampel kelas yang telah dipilih dengan jumlah 54 siswa.

³⁷Hartanto, *Statistik Untuk Penelitian*, (Pekanbaru : Pustaka Pelajar, 2011)

³⁸Ridwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variable Penelitian*, (Bandung : Alfabeta, 2011)

Soal tes yang berkaitan dengan mata pelajaran berjumlah 15 soal dan dibagikan secara individu kepada siswa. Pretest dilakukan untuk melihat hasil nilai belajar siswa sebelum dilakukan pembahasan materi. Sedangkan posttest dilakukan setelah siswa mendapat penjelasan materinya.

c. Prosedur penelitian

Dalam penelitian ini terdapat 3 tahap yaitu persiapan, pelaksanaan, dan penyelesaian penelitian. Berikut ini alur penelitian yang dilakukan.

1) Persiapan Penelitian

Pada penelitian ini persiapan yang dilakukan adalah:

- a) Menemukan permasalahan.
- b) Mengumpulkan literatur, baik dari jurnal, buku, dan artikel pustaka lainnya.
- c) Melakukan studi lapangan untuk mengetahui sistem penilaian yang digunakan di sekolah.
- d) Menyusun penelitian berupa tes hasil belajar materi sistem periodik.

2) Pelaksanaan Penelitian

Tahap pelaksanaan penelitian yang dilakukan:

- a) Menyebarkan soal pretest kepada kelas eksperimen dan kontrol.
- b) Mengajarkan materi sistem periodik.
- c) Menyebarkan soal posttest materi pelajaran pada kelas kontrol menggunakan media soal kertas biasa dan kelas eksperimen menggunakan media Quizizz.

3) Penyelesaian Penelitian

Berikut ini tahap penyelesaian yang dilakukan:

- a) Mengolah dan menganalisis data dari hasil penelitian yang telah dilakukan.
- b) Menuliskan hasil dan pembahasan.
- c) Menarik kesimpulan.

d. Deskripsi data

Data penelitian yang diperoleh akan disajikan dalam bentuk deskripsi dari masing-masing variabel. Pendeskripsian dilakukan dari nilai terendah, tertinggi, rata-rata, nilai tengah, nilai yang sering muncul dan standar deviasi nilai posttest dan pretest.

e. Uji Normalitas

Sebelum melakukan pengujian hipotesis yang harus dilakukan terlebih dahulu adalah menguji normalitas data. Menurut Riadi uji normalitas memiliki tujuan untuk mengetahui apakah set data sudah sesuai dan dimodelkan oleh distribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas ini dilakukan menggunakan software SPSS versi 24.0. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas Kolmogorov Smirnov. Dalam menarik kesimpulan uji normalitas Kolmogorov Smirnov, kriteria pengujian sebagai berikut:

Jika $\text{sig} < \alpha (0,05)$, H_0 ditolak, Distribusi populasi tidak normal.

Jika $\text{sig} > \alpha (0,05)$, H_0 diterima, Distribusi populasi normal (Riadi, 2016, hlm. 122).

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan teknik statistik yang digunakan pada uji korelasi. Bila data terdistribusi normal maka digunakan teknik statistik parametris, sedangkan jika data tidak terdistribusi normal maka digunakan teknik statistik nonparametris (Sugiyono, 2010, hlm. 75).

f. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui data yang diperoleh homogen atau tidak. Homogenitas dari suatu data berarti data tersebut memiliki variasi atau keragaman nilai sama (Kadir, 2015, hlm. 159). Pengujian homogenitas data hasil penelitian dengan menggunakan Software SPSS versi 24.0. Uji homogenitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas Levene. Dalam menarik kesimpulan uji homogenitas Levene adalah sebagai berikut:

Jika $\text{sig} < \alpha (0,05)$, maka H_0 ditolak, H_1 diterima, maka variabel x berasal dari populasi yang tidak homogen. Jika $\text{sig} > \alpha (0,05)$, maka H_0 diterima, H_1 ditolak, maka variabel x berasal dari populasi yang homogen (Riadi, 2016, hlm. 139-140). 66

g. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan setelah dilakukan uji prasyarat normalitas dan homogenitas. Karena pada uji normalitas, data terdistribusi normal maka dianalisis dengan teknik statistik parametrik. Uji hipotesis yang dilakukan adalah uji-t. Uji-t yang dihitung dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 diterima

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 ditolak

h. Hipotesis Statistik

Hipotesis statistik berdasarkan hipotesis yang telah ditetapkan adalah:

$H_0 : \rho = 0$

$H_1 : \rho \neq 0$

Keterangan:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan akibat penggunaan Quizizz sebagai media penilaian formatif terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem periodik unsur.

H_1 : Terdapat pengaruh yang signifikan akibat penggunaan Quizizz sebagai media penilaian formatif terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem periodik unsur.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini diuraikan melalui kelas kontrol dan eksperimen. Di mana kelas VIII 5 sebagai kelas kontrol dan kelas VIII 6 sebagai kelas eksperimen. Pada studi awal, penilaian *Mid Semester* dilakukan

dengan cara memberikan ujian tulis melalui lembar kertas sesuai dengan mata pelajaran yang diampu.

Kondisi awal peneliti melakukan observasi di SMPN 2 Pinrang proses pembelajaran masih menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah yang sesekali divariasikan dengan metode pembelajaran lain seperti mengerjakan tugas atau tanya jawab. Tahap penilaian yang dilakukan juga menggunakan latihan soal melalui lembar soal.

Untuk melihat kapasitas dari siswa sebelum dilakukan tindakan, peneliti melakukan pretest atau tes awal mid semester untuk melihat seberapa jauh kemampuan siswa dalam mengerjakan soal. Pretest ini dilakukan sebelum siswa menerima penjelasan materi. Dari hasil pretest yang dilakukan diperoleh hasil belajar yang masih rendah. Dari kelas kontrol yang diteliti masih menunjukkan KKM yang rendah. Dari jumlah 27 siswa terdapat siswa yang belum mencapai KKM dengan nilai tertinggi 75 dan nilai terendah 50.

Setelah itu, guru melakukan proses belajar mengajar dengan metode konvensional tersebut. Dari hasil pengamatan, hanya sedikit siswa yang mau mendengarkan penjelasan guru. Beberapa siswa lainnya terlihat tidak fokus dan ada yang mengobrol sendiri. terlihat kelas tidak begitu kondusif.

Sebelum mengakhiri kelas, guru juga melakukan tes akhir atau posttest. Tindakan ini dilakukan untuk melihat seberapa berpengaruh penjelasan guru dengan metode konvensional terhadap nilai para siswa. Setelah dilakukan posttest hasil yang diperoleh adalah nilai siswa tidak naik signifikan. Masih terlihat banyak siswa yang memiliki nilai di bawah KKM dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 60. Proses Pembelajaran dan Penilaian Mid Semester dengan Media Quizizz

Dalam kegiatan pembelajaran diawali dengan mengondisikan kelas untuk proses belajar mengajar. Kelas diminta melakukan rutinitas

yang biasanya dilakukan sebelum memulai pelajaran seperti memberi apresiasi, berdoa, dan mengecek kehadiran siswa.

Pada saat penelitian siswa yang hadir sebanyak 27 siswa. Kemudian, peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan. Dilanjut dengan melakukan test awal pretest sebelum menggunakan penilaian Quizizz. Di sini guru menyiapkan pertanyaan dan meminta siswa mengerjakan soal. Dari hasil pretest dikelas eksperimen hampir sama dengan kelas kontrol, masih banyak siswa yang memiliki nilai di bawah KKM dengan nilai tertinggi 75 dan terendah 50. Pada kondisi ini kelas eksperimen memiliki kapasitas yang sama dengan kelas kontrol.

Setelah itu, guru memberikan pengajaran sesuai dengan model pembelajaran dan penilaian Quizizz. Guru juga berperan dalam menjelaskan langkah-langkah dalam pembelajaran Quiz Team. Tujuannya supaya siswa bisa memahami instruksi yang diberikan oleh guru.

Setelah penjelasan materi dilaksanakan, guru membagi kelas menjadi 4 kelompok besar. Kelompok tersebut terdiri dari kelompok A, B, C, dan D. Kemudian peneliti akan menyiapkan soal serta jawaban singkat. Dalam kuis ini tidak membutuhkan persiapan yang lama. Sebelum kuis dimulai, setiap kelompok harus memanfaatkan waktu untuk mempelajari materi yang telah diberikan. Untuk sesi pertama, peneliti melakukan pengujian pada kelompok A dan B. Bila Tim A tidak bisa menjawab, maka Tim B yang diberi kesempatan menjawab. Peneliti akan melanjutkan pertanyaan ke Tim B, bila Tim B tidak Bisa menjawab, maka Tim A diberi kesempatan untuk menjawab. Proses Quiz ini dilakukan berulang sampai segmen akhir dan lanjut ke sesi kedua. Di akhir Quiz ada pertandingan akademis antar kelompok untuk melihat sejauh mana pembelajaran yang diterima oleh siswa.

Setelah kegiatan Quiz berakhir, peneliti akan membuat simpulan materi. Peneliti juga akan memberikankah lembar posttest kepada

seluruh siswa untuk melihat evaluasi akhir pemahaman siswa mengenai mata pelajaran tersebut.

1. Hasil Data Angket

Media digital yang berkembang cukup pesat menjadikan ragam inovasi dalam dunia pendidikan. Di mana metode pembelajaran dan penilaian konvensional terlihat kaku dan monoton yang kemudian digantikan dengan pembelajaran digital. Pembelajaran ini dinilai lebih praktis, fleksibel dan tidak dibatasi ruang waktu. Munculnya aplikasi Quizizz ini menjadi terobosan terbaru dalam media pembelajaran dan penilaian.

Adanya angket ini untuk melihat seberapa besar minat dan konsentrasi dari siswa dalam menggunakan media Quizizz. Dari angket ini diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 4.3 Persentase Minat Siswa pada Penilaian Quiz

Indikator	Keterangan				
Indikator Minat	STS	TS	KS	S	SS
Saya merasa senang menggunakan aplikasi Quizizz				2	8
Saya tidak merasa kesulitan dalam menggunakan aplikasi Quizizz			2	5	3
Saya lebih termotivasi dalam mengerjakan soal penilaian ketika menggunakan aplikasi Quizizz				3	7
Saya bersemangat ketika mengerjakan soal dengan aplikasi Quizizz			1	4	5
Dengan aplikasi Quizizz saya memiliki rasa ingin tahu yang tinggi			1	5	4
Jumlah			13	68	130
Persentase	84,4%				
Kualifikasi	Sangat Baik				

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian, peneliti melakukan pretest dan potest terhadap 27 orang siswa di kelas VIII 5 sebagai kelas kontrol. Dari hasil pretest ditemukan data bahwa nilai siswa yang belum mencapai KKM sekitar 19 anak dengan persentase 70,37%. Nilai tertinggi sekitar 75 dan terendah 50. Rata-rata keseluruhan nilai pretest adalah 57,40.

Bila dilihat dari kondisi pretest, peneliti menyimpulkan rendahnya pemahaman siswa yang melakukan penilaian melalui lembar soal. Setelah itu, guru melakukan proses pembelajaran seperti biasa dengan metode konvensional.

Sebelum mengakhiri kelas, guru juga melakukan tes akhir atau postest. Tindakan ini dilakukan untuk melihat seberapa berpengaruh penjelasan guru dengan metode konvensional terhadap nilai para siswa. Setelah dilakukan postest hasil yang diperoleh adalah nilai siswa tidak naik signifikan. Masih banyak siswa yang memiliki nilai di bawah KKM sebanyak 15 anak dengan persentase 55,56% nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 60, rata-rata yang didapatkan 68,90. Hal ini karena banyak siswa yang tidak berkonsentrasi pada penjelasan guru. Sejalan dengan pendapat Dhian Nuri Rahmawati, dkk. yang mengatakan bahwa pemahaman siswa rendah akibat konsentrasi yang kurang. Bila konsentrasi rendah, aktivitas yang berkualitas juga akan menurun seperti proses pembelajaran.³⁹ Kurangnya konsentrasi ini akibat sistem pembelajaran dan penilaian yang monoton atau kurang menarik. Penggunaan media yang kurang bervariasi membuat siswa mudah bosan, mengantuk, dan cenderung tidak memperhatikan penjelasan, hanya ada beberapa siswa yang aktif mengikuti kegiatan pembelajaran. Menurut Ahmadi & Supriyono dalam Fatmawati metode belajar yang digunakan oleh guru tentunya sangat mempengaruhi cara belajar peserta

³⁹ Dhian Nuri Rahmawati, Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, *Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2(1), 2022.

didik. Adapun faktor-faktor metode belajar seperti kegiatan berlatih, *over learning* atau *drill*, resitasi belajar, pengenalan tentang hasil-hasil belajar, belajar dengan keseluruhan dan bagian-bagiannya, penggunaan indra, bimbingan dalam belajar dan kondisi-kondisi insentif.⁴⁰

Sudah dijelaskan bahwa metode pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil atau nilai dari siswa. Hal ini karena penggunaan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan akan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Untuk itu, peneliti mencoba menerapkan metode pembelajaran Quizizz di SMPN 2 Pinrang. Dari data di atas media penilaian Quizizz lebih baik dari dibandingkan pembelajaran konvensional atau pembelajaran yang menggunakan LKS/LKPD. Pernyataan ini sesuai dengan hasil pretest dan posttest yang dilakukan pada kelas eksperimen. Pada awal tes guru masih mendapati nilai siswa yang jauh dari KKM dengan jumlah yang hampir sama dengan kelas kontrol yaitu siswa yang belum mencapai KKM sekitar 20 anak dengan persentase 74,07%. Nilai tertinggi sekitar 75 dan terendah 50. Rata-rata keseluruhan nilai pretest adalah 58,33. Setelah itu, peneliti melakukan proses pembelajaran menggunakan metode Quizizz. Setelah itu, diadakan posttest untuk melihat seberapa jauh pemahaman siswa. Hasil posttest memberikan data kenaikan yang cukup signifikan. Seluruh siswa mendapat nilai di atas KKM dengan nilai tertinggi 95 dan terendah 80. Rata-rata yang diperoleh pun sekitar 87,79. Pemanfaatan media Quizizz menunjukkan kebermanfaatan dalam rangka meningkatkan kompetensi siswa. Sejalan dengan pendapat Rahmi Ramadhani, dkk. bahwa aplikasi Quizizz ini

⁴⁰Fatmawati, "Perbandingan Alat Penilaian Quizizz Dengan Alat Penilaian Paper Test terhadap Hasil Belajar Siswa", (Jambi) Skripsi: Program Studi Tadris Biologi, Universitas Islam Negeri Sulthan Thana Saifudin, 2021(3-23)

cocok untuk media pembelajaran karena model, metode, dan strategi pembelajaran dikembangkan untuk meningkatkan minat, aktivitas pembelajaran, motivasi, dan hasil belajar siswa.⁴¹

Berdasarkan data dari peneliti, penggunaan media *game Quizizz* dalam kegiatan di SMPN 2 Pinrang berpengaruh secara signifikan pada hasil atau nilai siswa. Bisa dibilang penggunaan media Quizizz lebih baik untuk diterapkan dalam proses pembelajaran dibanding pembelajaran konvensional. Hal ini bisa dilihat dari tingginya nilai rata-rata posttest yang diperoleh kelas eksperimen dibanding hasil posttest kelas kontrol. Berdasarkan data hasil belajar tersebut dapat dikatakan bahwa kedua kelas memiliki perbedaan nilai yang berbeda. Jadi, metode Quizizz memiliki pengaruh yang positif dalam meningkatkan hasil belajar.

Untuk membuktikan lebih dalam pengaruh media Quizizz, peneliti memberikan angket minat dan konsentrasi pada siswa. Data hasil pengaruh media Quizizz terhadap minat belajar siswa menunjukkan poin yang cukup memuaskan. Dari lima indikator yang disediakan siswa memilih KS dengan skor 13, siswa yang memilih S memiliki skor 68, dan siswa yang memilih SS memiliki skor 130. Dari hasil skor tersebut didapatkan persentase 84,4% dengan kualifikasi Sangat Baik. Hasil angket menunjukkan bahwa media Quizizz mempengaruhi minat belajar siswa.

Beberapa siswa menyatakan lebih menyukai penilaian Mid Semester melalui media Quizizz. Bahkan ada siswa yang meminta penilaian Mid Semester menggunakan Quizizz. Sejalan dengan pendapat Zhao (2019) bahwa siswa lebih senang jika Quizizz digunakan

⁴¹Agustina, L. & Rusmana, I.M. (2019). Pembelajaran Matematika Menyenangkan dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz. *Prosiding Sesiomadika*, hal 1-7.

selama pembelajaran di kelas secara berkala⁴². Selain itu, ada juga siswa yang mengungkapkan bahwa penilaian dengan Quizizz cukup menantang dan menyenangkan. Aini (2019) pun menyatakan bahwa Quizizz dapat menghasilkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan.⁴³ Dengan menggunakan Quizizz sebagai media penilaian, kelas bisa diselingi dengan aktivitas yang memacu minat dan motivasi siswa. Sejalan dengan Agustina & Rusmana (2019) yang menyatakan bahwa Quizizz layak digunakan sebagai aplikasi pembelajaran yang membuat siswa memiliki minat dan motivasi yang kuat untuk belajar.⁴⁴

Selanjutnya hasil angket dalam konsentrasi, dari hasil penelitian data konsentrasi yang terjadi pada siswa menunjukkan persentase yang baik. Dari lima indikator, siswa memilih KS dengan skor 13, siswa memilih S dengan skor 100, dan siswa memilih SS dengan skor 105. Dari jumlah skor tersebut diperoleh persentase konsentrasi siswa sebesar 86,8%. Kualifikasi yang didapatkan Sangat Baik. Pada kondisi ini, siswa yang menggunakan media Quizizz memiliki daya konsentrasi lebih tinggi dibanding pembelajaran konvensional. konsentrasi merupakan modal utama siswa dalam pelaksanaan pembelajaran. Media Quizizz yang menuntut siswa lebih aktif dan interaktif memacu daya konsentrasinya. Sejalan dengan pendapat Dhian Nuri Rahmawati, dkk. bahwa pemanfaatan media Quizizz dalam penilaian membuat siswa

⁴² Zhao, F. (2019). Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom. *International Journal of Higher Education*, Vol. 8, No.1, pp. 37-43.

⁴³ Aini, Y.I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu. *Kependidikan*, Vol. 2, No. 25, hal.

1-6.

⁴⁴ Agustina, L. & Rusmana, I.M. (2019). Pembelajaran Matematika Menyenangkan dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz. *Prosiding Sesiomadika*, hal 1-7.

merasa lebih aktif dan fokus terhadap apa yang dipelajari karena ada tantangan untuk mendapat hasil terbaik.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari hasil penelitian mengenai “Pengaruh Penilaian Mid Semester dengan Menggunakan Metode Quizizz di SMPN 2 Pinrang” adalah metode Quizizz memiliki peran dalam meningkatkan minat dan konsentrasi siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Meningkatnya minat dan konsentrasi siswa pada mata pelajaran tertentu akan mempengaruhi peningkatan nilainya. Hal ini bisa dibuktikan dari nilai rata-rata dari dua kelas yang digunakan pada penelitian ini. Pada kelas kontrol diperoleh hasil pretest dari jumlah 27 siswa terdapat siswa yang belum mencapai KKM dengan nilai tertinggi 75 dan nilai terendah 50. Setelah dilakukan posttest hasil yang diperoleh adalah nilai siswa tidak naik signifikan. Masih terlihat banyak siswa yang memiliki nilai di bawah KKM dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 60. Sedangkan kelas Eksperimen diperoleh hasil pretest hampir sama dengan kelas kontrol, masih banyak siswa yang memiliki nilai di bawah KKM dengan nilai tertinggi 75 dan terendah 50. Setelah diperlakukan penilaian menggunakan media Quizizz nilai siswa pada kelas eksperimen mengalami kenaikan yang cukup signifikan. Seluruh siswa mendapat nilai di atas KKM dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 80. Dengan kata lain, media Quizizz memiliki pengaruh yang cukup baik dalam meningkatkan nilai Mid Semester di SMPN 2 Pinrang.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, L. & Rusmana, I.M. (2019). Pembelajaran Matematika Menyenangkan dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz. *Prosiding Sesiomadika*, hal 1-7.
- Aini, Y.I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu. *Kependidikan*, Vol. 2, No. 25, hal.

- Amaliyah S dan Lismawati, “Pengaruh Implementasi Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 32 Jakarta”, Prosiding Seminar Nasional berseri, 2020:842-849
- Bury, B.”Testing Goes Mobile-Web 2.0 Formative Assesment Tools. International Conference ICT For Language Learning, 2017
- Cahyani Amilda Citra & Brillian Rosy, Kefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya, Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran, 8(2), 2020.
- Dewi L.U,”Pengaruh Quizizz Sebagai Media Penilaian Formatif Berbasis Web 2.0 Terhadap Hasil Belajar Siswa pada materi Sistem periodik Unsur”, (Jakarta): Skripsi, Prodi Studi Pendidikan Kimia, Universitas Islam Syarif Hidayatullah, 2020:14-19
- Dhian Nuri Rahmawati, Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, Jurnal Pendidikan MI/SD, 2(1), 2022.
- Fatmawati, “Perbandingan Alat Penilaian Quizizz Dengan Alat Penilaian Paper Test terhadap Hasil Belajar Siswa”, (Jambi) Skripsi: Program Studi Tadris Biologi, Universitas Islam Negeri Sulthan Thana Saifudin, 2021(3-23)
- Hartanto, *Statistik Untuk Penelitian*, (Pekanbaru : Pustaka Pelajar, 2011)
- Ida Faridatul Hasanah, Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Terhadap hasil Belajar Siswa Kelas XI di MAN 1 Kota Malang, (Malang : Skripsi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2018)
- lasmaIsmail Nurudin & Sri Hartati, *Metodologi Penelitian Sosial*, (Surabaya : Media Sahabat Cendika, 2019)
- Lasmanah, A. “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa melalui Model Kooperatif Teknik Think Pair Share (TPS) Penelitian

- Tindakan Kelas terhadap Siswa Kelas VII-A SMPN Sukasari Sumedang”. *Jurnal Analisa*, 11 no. 3 (2016):18-26.
- Latip, A.E. Evaluasi pembelajaran di SD dan MI: Perencanaan dan Pelaksanaan Penilaian Sikap Autentik. (Bandung:PT Remaja Rosdakarya), 2018:107-110
- Mei, S.Y., Ju, S. Y., & Adam, Z. “Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom. *European Journal of Social Sciences Education and Research*. 2018
- Nasution, W.H.R. 2019. Pemanfaatan Media Kahoot dalam Pembelajaran IPA pada sekolah dasar di era revolusi industri 4.0. 3:894-898
- Ornstein, A.C dan Hunkins, F.P, Curriculum: Foundation, Principles, and Issues (Seven Ed). England. Peartion Education Limited, 2018.
- Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2014)
- Ridwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variable Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2011)
- Sani, R.A .*Penilaian Autentik* (Bandung: Pustaka Setia, 2016). Hlm 69
- Sani, R.A .*Penilaian Autentik* (Jakarta: Bumi Aksara, 2016). Hlm 71-89
- Setiadi H. Pelaksanaan Penilaian pada Kurikulum 2013. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidik*, 2013:20
- Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitaif, Kualitatif, dan R&D, (Bandung : Alfabeta, 2017)
- Sumantri, M, S. Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada 2015) 236
- Supardi, Penilaian Autentik Pembelajaran Afektif, Kognitif, dan Psikomotor (Konsep dan Aplikasi). (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada 2015).
- Suryabrata, S. Psikologi Pendidikan. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014) 233-234
- Syah, M.Psikologi Pendidikan dengan pendekatan Baru. (Bandung:PT Rosdakarya, 2013)

- Umi Salamah. Penjaminan Mutu Penilaian Pendidikan. Evaluasi, 2018:274-293
- Vigih Hery Kristanto, *Metodologi Penelitian Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah*, (Yogyakarta : Group Penerbit CV Budi Utama, 2018)
- Zainal Arifin. Strategi Pengembangan Penilaian Berbasis kelas (Classroom-Bases Assesment), Bandung: Makalah. 2010:7-8
- Zhao, F. "Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classrom. International Journal of Higher Education" 8 No.1 (2019)