

## Penggunaan Quizizz sebagai Media Penilaian pada Perkuliahan Daring

Santy Setiawati

Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr.  
Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung, Indonesia  
*e-mail:* santy.setiawati@fkip.unila.ac.id

**Abstrak:** Penelitian ini dilatarbelakangi dengan lemahnya penggunaan aplikasi penilaian tes secara *online* pada perkuliahan daring. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pandangan mahasiswa terhadap Quizizz sebagai media penilaian pada perkuliahan daring. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Lampung yang mengampu mata kuliah Geometri Analitik Bidang tahun pelajaran 2020/2021. Penelitian ini menggunakan instrumen angket. Data penelitian diperoleh dengan menyebarkan angket kepada mahasiswa melalui Google Form. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya tanggapan positif dan negatif terkait pelaksanaan tes menggunakan media penilaian Quizizz. Dengan tes menggunakan media penilaian Quizizz, sebanyak 90,9% mahasiswa mengerjakan tes secara mandiri. Pandangan mahasiswa terhadap penggunaan Quizizz yaitu penerapan perkuliahan yang menyenangkan dan cukup menantang. Adapun mahasiswa yang beranggapan bahwa dalam Quizizz tidak bisa mengecek kembali jawabannya dan pemakaian Quizizz sangatlah rawan terutama bagi mahasiswa yang rumahnya pelosok atau susah sinyal.

**Kata kunci:** Penilaian, Quizizz, Perkuliahan Daring

### PENDAHULUAN

Perubahan dari perkuliahan secara *offline*/tatap muka ke perkuliahan secara *online*/daring mempengaruhi ke proses evaluasi perkuliahan. Evaluasi dipandang sebagai bagian penting dari proses pembelajaran (Ratnawulan & Rusdiana, 2014). Istilah evaluasi pembelajaran sering disamaartikan dengan ujian (Asrul, Ananda, & Rosnita, 2014). Evaluasi pada penelitian ini membahas evaluasi dalam bentuk tes setelah perkuliahan berlangsung, dimana tes merupakan salah satu alat pengukurannya.

Secara umum, pembelajaran *online* mampu mengatasi berbagai persoalan, seperti jarak, waktu, biaya, dan terbatasnya sumber daya pengajar. Meskipun demikian, masih ada beberapa persoalan khusus yang perlu mendapat perhatian, salah satunya adalah keterbatasan aplikasi yang tersedia khususnya pada bagian evaluasi di akhir pembelajaran (Fuady, 2016). Berdasarkan observasi penulis pada perkuliahan daring ketika proses pemberian penilaian tes, masih menggunakan *messenger platform*/email untuk penilaian tes. Sebagai contoh soal tes bentuk essay diberikan kepada mahasiswa, lalu mahasiswa menjawabnya dengan menulis di kertas selembat, setelah itu difoto jawabannya dan dikirim ke dosen melalui *messenger platform* (WhatsApp).

Akan tetapi, terdapat beberapa hal yang luput dari pengawasan. Sejalan dengan Sadikin & Hamidah (2020) bahwa lemahnya pengawasan terhadap mahasiswa adalah tantangan tersendiri dalam pembelajaran daring. Sebagai contoh, adanya hasil jawaban mahasiswa yang mirip. Adapun hasil jawaban yang salah, lalu ada mahasiswa lain yang menyelesaikan soal tersebut dengan proses pengerjaan yang salah pula. Apabila mahasiswa terindikasi mendapat jawaban dari temannya, biasanya ada salah tulis dalam

proses penyelesaiannya. Proses penilaian tes dalam perkuliahan daring yang masih menggunakan *messenger platform* dapat dikatakan sebagai salah satu faktor lemahnya penggunaan aplikasi penilaian tes secara *online*. Dosen belum memanfaatkan teknologi dan aplikasi online terkait penilaian tes. Mengingat pentingnya penilaian tes yang digunakan untuk mengukur hasil belajar mahasiswa, maka perlu melakukan berbagai inovasi salah satunya menggunakan bentuk online. Oleh karena itu, diperlukan suatu media penilaian tes yang menyesuaikan perkuliahan daring saat ini.

Salah satu media penilaian tes atau bentuk ujian online adalah dengan menggunakan Quizizz. Quizizz dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran keseharian peserta didik sebagai bahan evaluasi pembelajaran (Aini, 2019). Pembelajaran matematika yang sebelumnya memanfaatkan kertas untuk evaluasi, dapat diminimalisir dengan penggunaan Quizizz (Agustina & Rusmana, 2019). Media penilaian tes secara online dengan Quizizz ini memberikan data dan statistik tentang kinerja mahasiswa, bahkan bisa mendownload statistik ini dalam bentuk spreadsheet Excel. Dosen dapat melacak jumlah jawaban mahasiswa. Pemanfaatan Quizizz membantu Dosen dalam melakukan evaluasi tanpa dibatasi tempat, tampilan yang menarik dan pengaturan waktu yang diatur menuntun konsentrasi mahasiswa. Proses evaluasi perkuliahan seharusnya untuk mengetahui efektivitas dari proses perkuliahan yang telah diberikan dan mengindikasikan keberhasilan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pandangan mahasiswa terhadap Quizizz sebagai media penilaian pada perkuliahan daring. Penilaian tes menggunakan Quizizz dilakukan ketika Ujian Tengah Semester (UTS). Mahasiswa log in online ke web Quizizz dan dengan waktu yang bersamaan dimulai UTS tersebut dengan waktu yang sudah ditentukan pada setiap butir soal. Soal dan pilihan jawaban (untuk bentuk soal pilihan ganda) pada Quizizz diacak urutan tampilannya kepada mahasiswa. Aspek yang diperhatikan dalam penelitian ini adalah bagaimana pandangan mahasiswa terhadap Quizizz saat pelaksanaan tes?

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif. Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021 di Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Lampung. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Lampung yang mengampu mata kuliah Geometri Analitik Bidang tahun pelajaran 2020/2021. Responden dalam penelitian ini berjumlah 77 mahasiswa. Penelitian ini menggunakan instrumen angket terhadap pelaksanaan tes menggunakan Quizizz pada perkuliahan daring. Angket disusun dari 9 pertanyaan menggunakan skala Likert dan 1 pertanyaan kualitatif dimana siswa dapat mengutarakan pendapatnya terhadap media penilaian Quizizz. Data penelitian diperoleh dengan menyebarkan angket kepada mahasiswa melalui Google Form.

Pada teknik analisis data, terlebih dahulu mereduksi data yang ada pada angket. Mereduksi data pada penelitian ini yaitu merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting serta dicari pola dan temanya. Setelah data direduksi selanjutnya adalah menyajikan data. Pada penelitian ini penyajian data berupa teks yang bersifat naratif. Kegiatan ini memunculkan dan menunjukkan kumpulan data atau informasi yang terorganisir dan terkategori yang memungkinkan suatu penarikan kesimpulan atau tindakan. Penarikan kesimpulan merupakan kegiatan akhir dari analisis data. Penarikan kesimpulan yang dilakukan pada penelitian ini adalah menemukan makna dari data angket yang telah diperoleh.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Setelah angket dianalisis, diperoleh adanya tanggapan positif dan tanggapan negatif terkait pelaksanaan tes menggunakan Quizizz. Dalam tes menggunakan media penilaian Quizizz, sebanyak 90,9% mahasiswa menyetujui bahwa mengerjakan tes pada Quizizz membuat mahasiswa mengerjakan soal tes atau ujian tengah semester secara mandiri. Hal tersebut yang diharapkan dari proses penyusunan instrumen tes pada Quizizz ini yaitu meminimalisir kecurangan dalam ujian. Sejalan dengan Utomo (2015) yang mengungkapkan bahwa kecurangan mahasiswa pada saat mengerjakan soal ujian diharapkan dapat diatasi dengan melaksanakan ujian online. Selain itu, dengan media penilaian Quizizz yang membuat adanya karakter mandiri pada mahasiswa dalam menyelesaikan soal tes sesuai dengan salah satu misi Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Lampung, yaitu mendidik berlandaskan budaya akademik dan nilai-nilai karakter bangsa.

Beberapa mahasiswa mengungkapkan bahwa menyukai Ujian Tengah Semester melalui Quizizz. Bahkan ada yang meminta Ujian Akhir Semester menggunakan Quizizz juga. Sejalan dengan Zhao (2019) bahwa mahasiswa lebih senang jika Quizizz digunakan selama pembelajaran di kelas secara berkala. Selain itu, ada juga mahasiswa yang mengungkapkan bahwa ujian dengan quizizz cukup menantang dan menyenangkan. Aini (2019) pun menyatakan bahwa Quizizz dapat menghasilkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan. Dengan menggunakan Quizizz sebagai media penilaian, perkuliahan diselingi dengan aktivitas yang memacu minat dan motivasi mahasiswa. 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.

Adapun hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan Quizizz terkait mengecek kembali jawaban pada soal sebelumnya. Menurut mahasiswa, pada Quizizz jika jawaban sudah diberikan, mahasiswa tidak bisa mengecek kembali jawabannya. Padahal salah satu langkah-langkah dalam strategi pemecahan masalah model Polya adalah melihat kembali (Mahardiningrum & Ratu, 2018; Wahyu, Wibowo, & Kurniawan, 2019). Selain itu, menurut mahasiswa pemakaian Quizizz sangatlah rawan terutama bagi mahasiswa yang rumahnya pelosok atau susah sinyal. Sejalan dengan Mulatsih (2020) yang mengungkapkan bahwa kendala selama pembelajaran daring yaitu jaringan internet yang terkadang tidak lancar dan tidak semua siswa tinggal di wilayah yang sinyal internetnya mendukung pembelajaran daring. Sebagian besar mahasiswa mengungkapkan saat pelaksanaan tes lebih fokus melihat waktu pengerjaan yang sedang berjalan dibandingkan dengan fokus membaca soal tes. Padahal dengan diberikannya waktu untuk setiap nomor bertujuan agar mahasiswa tidak memiliki waktu untuk bertanya dengan temannya ketika sedang mengerjakan tes dan harus fokus dalam menyelesaikan soal yang disajikan.

## **SIMPULAN**

Penggunaan Quizizz sebagai media penilaian memberikan dampak pada karakter mahasiswa. Sebanyak 90,9% mahasiswa mengerjakan soal tes secara mandiri dengan media penilaian Quizizz. Pandangan mahasiswa terhadap penggunaan Quizizz yaitu penerapan perkuliahan yang menyenangkan dan cukup menantang. Adapun mahasiswa yang beranggapan bahwa dalam Quizizz tidak bisa mengecek kembali jawabannya dan pemakaian Quizizz sangatlah rawan terutama bagi mahasiswa yang rumahnya pelosok atau susah sinyal. Penggunaan Quizizz sebagai media penilaian pada perkuliahan daring

dapat dijadikan salah satu alternatif media penilaian yang mengatasi jarak, waktu, menciptakan perkuliahan menyenangkan dan memotivasi mahasiswa.

#### DAFTAR RUJUKAN

- 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. 1-6.
- Asrul, Ananda, R., Rosnita. (2014). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Citapustaka Media.
- Fuady, M.J., (2016). Pengembangan aplikasi Evaluasi Pembelajaran Online untuk Pendidikan Jarak Jauh. *Tekno*, Vol. 26, hal. 148-154
- Mahardiningrum, A.S. & Ratu, N. 2018. Profil Pemecahan Masalah Matematika Siswa SMP Pangudi Luhur Salatiga Ditinjau dari Berpikir Kritis. *Jurnal Mosharafa*, Vol. 7, No. 1, hal. 75-84.
- Mulatsih, B. 2020. Penerapan Aplikasi Google Classroom, Google Form, dan Quizizz dalam Pembelajaran Kimia di Masa Pandemi Covid-19. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, Vol. 5, No. 1, hal. 16-26.
- Ratnawulan, E., & Rusdiana, A. (2014). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, Vol. 6, No. 2, Hal. 214-224.
- Utomo. (2015). Pengembangan sistem ujian online soal pilihan ganda dengan menggunakan software Wondershare Quiz Creator. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika (JIPF)*, 4 (3), 1-6
- Wahyu, A., Wibowo, T., Kurniawan, H. 2019. Analisis Kemampuan Looking Back Siswa dalam Pemecahan Masalah Matematika. *Prosiding Sendika*, Vol. 5, No. 1, hal.81-87.
- 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.