

# EFEKTIVITAS PENGGUNAAN *QUIZIZZ* SEBAGAI MEDIA EVALUASI PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA

Umi Inayaturohmah<sup>1</sup>, Sari Saraswati<sup>2</sup>

Universitas Hasyim Asy'ari

<sup>1</sup>Inayar06@gmail.com

<sup>2</sup>Sarisaraswati7@gmail.com

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan *quizizz* sebagai media evaluasi pada pembelajaran matematika materi lingkaran kelas VIII SMP. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif, dengan desain penelitian *one shoot case study*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII sebanyak 22 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes. Instrumen penelitian adalah butir soal tes hasil belajar. Teknik analisis data menggunakan statistik inferensial dengan bantuan SPSS 25. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil uji-*t* lebih dari taraf signifikan 5% yaitu sebesar 0,999, maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  diterima. Artinya *quizizz* efektif sebagai media evaluasi pembelajaran matematika ditinjau dari hasil belajar siswa.

**Kata Kunci:** Media Evaluasi, Pembelajaran Matematika, *Quizizz*

## Abstract

This study aims to determine the effectiveness of the use of *quizizz* as an evaluation medium in learning mathematics in circle material for class VIII SMP. This type of research is descriptive quantitative, with a one shoot case study research design. The subjects in this study were 22 students of grade VIII. Data collection techniques used tests. The research instrument is the test items for learning outcomes. The data analysis technique used inferential statistics with the help of SPSS 25. The results showed that the results of the *t*-test were more than the 5% significant level, which was 0,999, so it can be concluded that  $H_0$  is accepted. This means that *quizizz* is effective as a platform for evaluating mathematics learning in terms of student learning outcomes.

**Keywords:** Evaluation Media, Mathematics Learning, *Quizizz*

## PENDAHULUAN

Belajar merupakan kegiatan yang dialami dan dilakukan oleh semua orang, baik tua maupun muda. Belajar dapat didefinisikan sebagai proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman. Hal ini sejalan dengan pendapat Lefudin (2017) bahwa "*Learning is shown by change in behavior as a result of experience*". Dengan demikian, belajar yang efektif adalah melalui pengalaman. Dalam proses belajar, seseorang berinteraksi langsung dengan obyek belajar menggunakan semua alat indranya.

Proses belajar siswa di sekolah tidak terlepas dari kurikulum yang digunakan. Wafi (2017) menjelaskan bahwa kurikulum dalam suatu lembaga pendidikan memiliki peran yang dapat menentukan tercapainya tujuan pendidikan. Menurut Alhamuddin (2019), kurikulum merupakan kumpulan mata pelajaran yang harus disampaikan atau dipelajari peserta didik. Salah satu mata pelajaran dalam

kurikulum di Indonesia yang penting untuk disampaikan kepada peserta didik yaitu matematika.

Matematika memiliki peranan yang sangat penting. Hal ini terlihat bahwa mata pelajaran ini diajarkan kepada siswa mulai dari Sekolah Dasar sampai Sekolah Menengah. Seperti yang diungkapkan oleh Agustina & Rusmana (2019) yang mengatakan bahwa matematika merupakan pelajaran yang wajib diberikan untuk semua peserta didik atau siswa mulai dari sekolah dasar sampai ke jenjang pendidikan berikutnya. Pada mata pelajaran matematika banyak sekali bidang materi yang diajarkan kepada siswa. Salah satu materi matematika yang penting diajarkan adalah lingkaran.

Materi lingkaran yang diajarkan dijenjang SMP meliputi keliling, luas, unsur-unsur lingkaran serta penerapannya pada kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan Maharani & Bernard (2018) yang memaparkan bahwa salah satu materi yang bersangkutan dengan kehidupan sehari-hari adalah lingkaran. Dalam kurikulum Indonesia, materi lingkaran diajarkan pada jenjang sekolah dasar dan diperdalam lagi pada tingkat Sekolah Menengah.

Meskipun materi lingkaran menjadi salah satu materi yang penting diajarkan. Namun, faktanya masih ditemukan peserta didik yang belum memahami materi lingkaran. Seperti yang dijelaskan oleh Manalu & Zanthly (2020) bahwa kenyataannya siswa masih belum memahami konsep lingkaran dengan baik, hal ini dapat diperhatikan dari kesalahan-kesalahan yang dilakukan siswa saat mengerjakan soal lingkaran khususnya pada soal menentukan luas serta keliling lingkaran. Disamping itu, hasil belajar siswa pada materi lingkaran masih rendah. Hal ini diungkapkan oleh Tuuk, Wenas & Regar (2014) bahwa hasil belajar siswa pada materi lingkaran belum optimal. Fakta lain tentang rendahnya pemahaman siswa terkait materi ini semakin berat karena adanya pandemi yang terjadi dewasa ini.

Awal tahun 2020, dunia sedang dilanda pandemi *covid-19* yang menyebar dengan sangat cepat ke berbagai negara, termasuk Indonesia. Kemunculan pandemi ini sangat berdampak pada semua bidang salah satunya adalah pendidikan. Sistem pendidikan yang sebelumnya dilakukan secara tatap muka di dalam kelas berubah menjadi pembelajaran daring (*online*), begitu juga pada teknik evaluasi pembelajaran terpaksa dilakukan secara *online*.

Berdasarkan observasi lapangan, pada masa pandemi proses pembelajaran dan evaluasinya cenderung dilakukan hanya mengirimkan tugas melalui *whatsapp*. Seperti pendapat Handarini dan Wulandari (2020) bahwa proses pembelajaran daring dan penilaiannya selama ini banyak dilakukan pemberian tugas melalui *whatsapp*, *video conference*, *platform* pembelajaran, ataupun melalui aplikasi khusus yang tersedia. Akibatnya, pelaksanaan pembelajaran dan evaluasi pembelajaran tidak maksimal. Oleh karena itu, guru perlu melakukan inovasi penggunaan media pembelajaran maupun evaluasi pembelajaran yang mendukung selama pada masa pandemi saat ini. Pada kegiatan evaluasi pembelajaran, banyak media evaluasi berupa *game* interaktif yang dapat diadopsi salah satunya adalah *quizizz*.

*Quizizz* merupakan aplikasi yang menyediakan bentuk soal formatif dengan berbagai macam pilihan fitur yang disajikan dengan menyenangkan dan menarik peserta didik (Pusparani, 2020). *Quizizz* dapat dijadikan sebagai salah satu inovasi media evaluasi pembelajaran. Aplikasi ini dapat digunakan dimanapun dan

kapanpun dengan koneksi internet. Hal ini sejalan dengan Ramadhani *et al* (2020), *quizizz* merupakan *web tool* untuk membuat permainan kuis interaktif yang dapat digunakan di dalam maupun di luar kelas. Banyaknya fitur yang ada dalam aplikasi *quizizz* membuat peserta didik merasa senang dan nyaman selama dilakukan penilaian. Rajagukguk (2020) menjelaskan bahwa aplikasi *quizizz* merupakan salah satu aplikasi yang efektif digunakan untuk menilai hasil kerja siswa. Dalam aplikasi *quizizz* ini, peserta didik dapat tetap rileks dalam mengerjakan soal yang sudah dibuat oleh guru.

Aini (2019) memaparkan bahwa *quizizz* memiliki kelebihan-kelebihan yang dapat dimanfaatkan sebagai bahan untuk evaluasi pembelajaran misalnya terdapat data dan statistik kinerja peserta didik dimana hasilnya bisa menjadi bahan untuk evaluasi tindak lanjut pembelajaran, fitur lain sebagai media belajar di rumah yaitu pekerjaan rumah (PR) yang dapat memberikan kesempatan lebih luas bagi siswa untuk belajar.

Keberhasilan penelitian tentang efektivitas penggunaan *quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran dapat dilihat dari hasil penelitian terdahulu. Penelitian yang dilakukan Mulyati & Evendi (2020) menunjukkan bahwa *quizizz* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik sebesar 63% pada siklus 1 dan 78% pada siklus 2. Selain itu, hasil penelitian Salsabila, dkk (2020) menunjukkan bahwa *quizizz* efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas maka tujuan penelitian ini adalah mengetahui efektivitas penggunaan *quizizz* sebagai media evaluasi pada materi lingkaran kelas VIII.

## **BAHAN DAN METODE**

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Subjek penelitian melibatkan 22 siswa kelas VIII SMP Islam Plus Al-Azhar Kota Mojokerto. Penelitian dilakukan dengan mengajarkan materi lingkaran sebanyak dua pertemuan, selanjutnya pada akhir pertemuan kedua dilaksanakan evaluasi pembelajaran. Evaluasi pembelajaran dilakukan dengan memberikan soal tentang materi lingkaran.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah 10 butir soal pilihan ganda. Setelah mendapatkan hasil belajar siswa selanjutnya data dianalisis. Teknis analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan statistik inferensial dengan bantuan SPSS 25. Sebelum dilakukan uji hipotesis, dilakukan uji normalitas menggunakan uji Kolmogorov Smirnov dengan tujuan untuk mengetahui sebaran data apakah berdistribusi normal atau tidak pada taraf signifikan 5%. Data dikatakan berdistribusi normal jika  $asympt.sig > 0,05$ . Jika data berdistribusi normal maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan uji-*t*. Hipotesis awal dalam penelitian ini adalah *quizizz* efektif digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran pada materi lingkaran kelas VIII, sedangkan hipotesis alternatif berbunyi *quizizz* tidak efektif digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran pada materi lingkaran kelas VIII. Penelitian ini dikatakan berhasil jika hipotesis awal diterima pada taraf signifikan 5%.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil belajar siswa setelah penggunaan *quizizz* sebagai media evaluasi pada pembelajaran matematika diterapkan pada 1 kelas yang menjadi subyek penelitian

selama 2 kali pertemuan. Kemudian pada pertemuan terakhir diberikan soal evaluasi dengan menggunakan *quizizz*.

Data selanjutnya diuji apakah berdistribusi normal ataukah tidak. Hasil pengujian normalitas data dengan menggunakan SPSS 25 dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

**Tabel 1.** Hasil Uji Normalitas

<b>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</b>		
		Data
N		22
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	91.82
	Std. Deviation	7.645
Most Extreme Differences	Absolute	.179
	Positive	.142
	Negative	-.179
Test Statistic		.179
Asymp. Sig. (2-tailed)		.066 <sup>c</sup>

Berdasarkan tabel 1 dapat dilihat bahwa nilai Asymp.Sig. (2-tailed) sebesar 0,066 pada taraf signifikan 5%. Hal ini menunjukkan bahwa nilai Asymp.Sig. (2-tailed) sebesar  $0,066 > 0,05$ . Artinya bahwa data hasil belajar siswa menggunakan *quizizz* berdistribusi normal.

Data yang berdistribusi normal selanjutnya diuji hipotesis dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan *quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran. Pengujian hipotesis dilakukan pada taraf signifikan 5%. Data diuji menggunakan uji-*t* dengan bantuan SPSS 25. Hasil pengujian hipotesis dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

**Tabel 2.** Hasil Uji-*t*

<b>One-Sample Test</b>						
Test Value = 91.82						
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Data	-.001	21	.999	-.002	-3.39	3.39

Penelitian ini menggunakan teknik *One Sample T Test*, dimana syaratnya adalah data harus berdistribusi normal. Berdasarkan tabel 2 didapat hasil Sig. (2-tailed) sebesar  $0,999 > 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak. Hal ini berarti bahwa *quizizz* efektif sebagai media evaluasi pembelajaran matematika pada materi lingkaran kelas VIII.

Dari analisis beberapa uji statistik penelitian terkait dengan efektivitas penggunaan *quizizz* sebagai media evaluasi pada pembelajaran matematika materi lingkaran dapat disimpulkan bahwa penggunaan *quizizz* efektif. Dimana dapat

dilihat dari data pada tabel 1 dan tabel 2 nilai signifikansi  $p = 0,999 > 0,05$  yang artinya  $H_0$  diterima atau *quizizz* efektif sebagai media evaluasi pada pembelajaran matematika. Seperti hasil penelitian yang dilakukan Nuramanah, Iwan & Selamet (2021) bahwa secara statistik penggunaan aplikasi *quizizz* berpengaruh signifikan terhadap efektifitas pembelajaran.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan *quizizz* sebagai media evaluasi pada materi lingkaran siswa kelas VIII SMP Islam Plus Al-Azhar efektif berdasarkan hasil uji-*t* yang diperoleh yaitu nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,999 > 0,05$ . Hal ini berarti bahwa *quizizz* efektif sebagai media evaluasi pembelajaran matematika pada materi lingkaran kelas VIII.

## DAFTAR RUJUKAN

- Agustina, L., & Rusmana, I. M. (2019). Pembelajaran Matematika Menyenangkan dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sosiomadika*, 1–7.
- Alhamuddin, M. (2019). *Politik Kebijakan Pengembangan Kurikulum di Indonesia Sejak Zaman Kemerdekaan Hingga Reformasi*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Handarini, O.I., & Wulandari, S.S. (2020). Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH). *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 08(03), 496-503.
- Lefudin. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Maharani, S., & Bernard, M. (2018). Analisis Hubungan Resiliensi Matematik Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Materi Lingkaran. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 1(5), 819.
- Manalu, A.C.S., & Zanthi, L.S. (2020). Analisis Kesalahan Siswa SMP Kelas IX dalam Menyelesaikan Soal Materi Lingkaran. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 104-112.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Smp 2 Bojonegara. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 03(01), 64–73.
- Nuramanah, S.A., Iwan, C.D., & Selamet. (2020). Pengaruh Penggunaan Quizizz Terhadap Efektifitas Pembelajaran PAI. *Jurnal Studi Pendidikan Islam*. 17(01), 117-131.
- Pusparani, H. (2020). Media *Quizizz* Sebagai Aolikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI Di SDN Guntur Kota Cirebon. *Jurnal Pendidikan Dasar: Jurnal Tunas Nusantara*, 02(02), 269-279.
- Rajagukguk, M. (2020). Inovasi Penilaian Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional PBSI-III Tahun 2020*.
- Ramadhani, R., Alexander, W., Oris, K. S. M. S., Jamaludin., Dyah. G., Edi. I., ... & Mahdya. A. (2020). *Platform Asesmen untuk Pembelajaran Daring: Teori & Praktik*. Yogyakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Salsabila, U.H., Habiba, I.S., Amanah, I.L., Istiqomah, N.A., Difany, S. (2020). *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 04(02), 163-172.
- Tuuk, R.W., Wenas, R.J., Regar, V.E., Pengaruh Model Pembelajaran Pengembangan

Kemampuan Berpikir dan Kemampuan Numerik Terhadap Hasil Belajar Materi Lingkaran.  
*Jurnal Sains, Matematika dan Edukasi (JSME)*. 1-6.

Wafi, A. (2017). Konsep Dasar Kurikulum Pendidikan Agama Islam. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 133–139.

