

Efektivitas Penggunaan Quizizz dalam Penyelenggaraan Classroom Assessment

Anisa Hayati Alis¹, Friyatmi²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas Negeri Padang
e-mail: anisahayatialis28@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk melihat tingkat validitas, reliabilitas dan efektivitas dari implementasi penggunaan dari penggunaan tes online dengan menggunakan Quizizz pada Guru dan siswa SMAN 1 IV Koto Aur Malintang. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE dengan membatasi pada tahap implementasi. Hasil validitas dari pengembangan soal tes adalah valid berdasarkan penilaian validator. Tes reliabel karena nilai reliabilitasnya 0,771. Penggunaan tes pada siswa dan guru termasuk pada kategori sangat praktis. Berdasarkan angket praktikalitas siswa, aspek kemudahan memiliki skor 4,26, aspek kegunaan memiliki skor 4,47, dan aspek tampilan memiliki skor 4,25. Berdasarkan angket praktikalitas guru, aspek kemudahan memiliki skor 4,00, aspek kegunaan memiliki skor 4,33, dan aspek efisiensi memiliki skor 5,00.

Kata kunci: *Penilaian Online, Tes Online, Quizizz*

Abstract

The purpose of this study was to develop an online test, to find out the validity of the test, the reliability of the test, and the practicality of using the online test with Quizizz for high school teacher and student. This research was developed using the ADDIE model which is limited to implementation. The results showed that the test developed was valid based on validator's assessment. The test result are reliable because the reliability value is 0,771. The use of tests on students and teacher is included in the very practical category. In the student practicality questionnaire, the ease score was 4,26, its useful value is 4,47, and the display value is 4,25. In the teacher practicality questionnaire, the ease score is 4,00, its useful value is 4,33 and efficiency value is 5,00.

Keywords : *Online Assessment, Online Assessment, Quizizz*

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi menjadi pendukung utama dalam pelaksanaan pembelajaran daring. Pembelajaran daring tetap dilaksanakan kedepannya tanpa adanya wabah virus covid-19, karena pembelajaran daring sudah ada jauh sebelum terjadinya pandemi covid-19. Pembelajaran daring dilaksanakan di Indonesia sejak tahun 1980-an dan berkembang pada tahun 2000-an (Putra, 2020). Pengembangan belajar daring saat itu dilaksanakan berdasarkan keinginan bangsa Indonesia untuk melakukan pengembangan teknologi dalam bidang pendidikan.

Pembelajaran daring dilaksanakan dan dikembangkan melalui Indonesia Global Development Learning Network dan melalui Indonesia Higher Education and Research Network (INHERENT). Tingkat pendidikan yang tergabung dalam INHERENT pada saat itu hanya perguruan tinggi saja, yaitu sebanyak 300 perguruan tinggi (Putra, 2020). Pembelajaran daring akhirnya kembali menemukan momentumnya kembali

saat terjadi covid-19. Masa Pandemi memaksa seluruh pihak untuk melakukan kegiatan belajar dengan memanfaatkan internet sebagai alat bantu dalam pelaksanaan pembelajaran daring di semua tingkat pendidikan.

Pelaksanaan pembelajaran daring menuntut pendidik agar mengupayakan pembelajaran tetap berjalan dengan menyesuaikan kebijakan yang diberlakukan oleh pemerintah pada masa pandemi yakni belajar dari rumah (BDR). Para pendidik perlu melakukan persiapan menyeluruh dari berbagai aspek agar pembelajaran daring terlaksana dengan efektif dan efisien (Wahyudi et al., 2020). Aspek yang perlu menjadi perhatian bagi pendidik adalah mempersiapkan metode asesmen yang tepat dan mampu mengungkapkan penilaian atau asesmen dari proses kegiatan pembelajaran daring dengan baik agar tujuan pelaksanaan dari pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Asesmen yang dilakukan pendidik dalam pembelajaran daring memiliki tantangan tersendiri yang disebabkan oleh berbagai keterbatasan. Beberapa tantangan yang dihadapi pendidik dalam melakukan asesmen pembelajaran daring adalah keterbatasan penguasaan pendidik terhadap teknologi dalam melakukan asesmen, belum banyaknya platform asesmen yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pada masing-masing mata pelajaran, dan sulitnya mengontrol aktivitas siswa jika penilaian yang dilakukan berbentuk tes.

Hambatan yang dihadapi pendidik dalam hal keterbatasan penguasaan pendidik terhadap teknologi. Tidak semua pendidik mampu mengoperasikan komputer atau *gadget* dengan akses jaringan, penggunaan aplikasi dan sebagainya (Asmuni, 2020). Keterbatasan penggunaan teknologi tersebut disebabkan karena pendidik yang tidak terbiasa menggunakan teknologi dalam pembelajaran (Syukur, 2014).

Pendidik yang memiliki keterbatasan dalam penggunaan teknologi relatif belum mengenal secara mendalam pemanfaatan teknologi edukasi. Kurang mengenal manfaat teknologi edukasi menyebabkan kurangnya kepercayaan pendidik untuk mengintegrasikan teknologi dengan pembelajaran. Jika seorang pendidik tidak memiliki pemahaman tentang manfaat potensial penggunaan teknologi dalam pembelajaran, kemungkinan mereka tidak akan memiliki motivasi untuk mengintegrasikan teknologi dengan pembelajaran (Bastudin, 2021). Pendidik yang tidak memiliki motivasi untuk mengintegrasikan teknologi pada pembelajaran akan menjadi faktor penghambat dalam pengintegrasian teknologi pada pembelajaran.

Masa pandemi memaksa pendidik untuk menggunakan teknologi digital agar pelaksanaan pembelajaran tetap berjalan dengan lancar demi terpenuhinya hak peserta didik dalam mendapatkan pembelajaran. Penguasaan guru yang terbatas dalam menggunakan teknologi dan komunikasi menyebabkan tidak optimalnya kegiatan asesmen (Lapisa et al., 2019). Kegiatan asesmen yang tidak optimal akan mengakibatkan kegiatan asesmen tersebut menjadi tidak efektif dan efisien.

Keterbatasan selanjutnya dalam kegiatan penilaian pembelajaran daring adalah belum banyaknya platform asesmen yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajaran dengan aspek-aspek penilaian (aspek kognitif, aspek psikomotor dan aspek keterampilan. Sejak pelaksanaan kebijakan BDR (belajar dari rumah), penilaian pada aspek keterampilan dan sikap sulit untuk dilaksanakan (Noorcahya, 2020). Penilaian pada aspek sikap peserta didik biasanya diamati oleh pendidik secara langsung tanpa media, sedangkan pada pembelajaran daring penilaian sikap sulit dilakukan karena terbatas jarak dan waktu.

Persoalan lain yang menjadi hambatan dan tantangan oleh guru dalam melakukan asesmen adalah sulitnya mengontrol aktivitas siswa dalam melaksanakan asesmen yang berbentuk tes. Sekolah maupun pendidik sulit mengontrol aktivitas peserta didik saat belajar dan juga saat mengerjakan tugas di rumah (Aprizal, 2021). Aktivitas peserta didik yang tidak terkontrol akan mengakibatkan pengerjaan tes oleh peserta didik berpeluang menjadi tidak jujur. Jika pelaksanaan asesmen dilakukan dengan ketidakjujuran, maka yang akan terjadi adalah informasi yang didapatkan dari

pelaksanaan asesmen menjadi kurang valid. Informasi yang kurang valid tidak bisa menjadi pertimbangan dalam pengambilan keputusan untuk kegiatan selanjutnya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada akhir tahun 2021 kepada pendidik dan peserta didik pada salah satu sekolah menengah atas di Kecamatan IV Koto Aur Malintang terungkap bahwa metode yang digunakan dalam asesmen selama pembelajaran daring adalah memberikan tugas berupa resume materi yang sesuai dengan pokok-pokok materi yang telah diberikan guru kepada peserta didik. Feedback dari tugas tersebut adalah berupa tulisan tangan yang ditulis pada catatan. Hasil dari catatan tersebut dikirim kembali melalui whatsapp baik dengan chat pribadi maupun pada grub. Hal serupa juga didapati pada hasil wawancara dengan pendidik di sekolah yang berbeda bahwa tugas secara umum berbentuk resume materi pelajaran. Tugas resume materi tersebut diberikan dengan tujuan agar peserta didik membaca sambil mencatat.

Penilaian pada aspek kognitif atau pengetahuan peserta didik diukur dengan mengadakan ulangan harian. Teknis pelaksanaan kegiatan asesmen tersebut umumnya menggunakan whatsapp. Sebelumnya ulangan yang di informasikan lewat chat grub whatsapp dan jawabannya dikirim kembali kepada guru. Hasil dari tugas yang dikerjakan oleh peserta didik tersebut dikirim dalam bentuk foto. Bagi peserta didik yang tidak mempunyai gadget, mereka bisa menjemput soal ulangan ke sekolah dan diantar kembali ke sekolah. Pada sekolah lain ada peserta didik yang meminjam hp dan akun whatsapp orang lain untuk mengirimkan kembali dengan syarat melapor dahulu kepada guru atau pendidik sebelum soal ulangan harian dibagikan.

Terdapat berbagai aplikasi yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran daring maupun kegiatan asesmen daring. Aplikasi yang paling banyak digunakan dalam pembelajaran daring maupun asesmen daring adalah aplikasi whatsapp (Gunawan et al., 2020). Aplikasi whatsapp menjadi pilihan pertama karena aplikasi ini sudah biasa digunakan oleh pendidik dan peserta didik dalam keseharian. Aplikasi whatsapp juga mempunyai fitur multichat atau *whatsapp group* (WAG), sehingga pendidik dan peserta didik bisa tergabung dalam satu grup yang memudahkan anggota grup saling berinteraksi dan berbagi informasi.

Terdapat kekurangan pada penggunaan aplikasi whatsapp dalam menunjang pelaksanaan kegiatan asesmen daring. Salah satu kelemahan yang terdapat pada aplikasi whatsapp jika digunakan dalam pelaksanaan asesmen daring adalah Peserta didik tidak bisa mendapatkan feedback langsung dan ini dapat mempengaruhi motivasi peserta didik dalam belajar kedepannya. Kurang validnya hasil asesmen yang dilaksanakan karena peserta didik masih bisa secara bebas memberikan contekan. Kelemahan lain adalah pendidik memerlukan kapasitas RAM hp yang besar untuk menampung file jawaban yang dikirim oleh masing-masing peserta didik. Dalam melakukan pemeriksaan jawaban masing-masing peserta didik akan menghabiskan banyak waktu karena harus cek satu persatu, sehingga kegiatan penilaian menjadi tidak efisien.

Platform lain yang digunakan untuk menunjang kegiatan asesmen adalah email. Penggunaan email pada asesmen hampir sama pelaksanaannya dengan asesmen yang menggunakan whatsapp, namun ada juga yang memakai kombinasi keduanya. Info tugas diberikan terlebih dahulu ke peserta didik lewat wa maupun di infokan saat pembelajaran daring dan feedback nya dikirim melalui gmail dengan batas waktu yang telah ditetapkan sebelumnya. Kelemahan asesmen dengan menggunakan email hampir sama dengan wa yang salah satunya adalah tidak mendapatkan feedback secara langsung.

Salah satu platform yang bisa mengatasi berbagai hambatan tersebut adalah dengan menggunakan quizizz. Beberapa kelebihan penggunaan quizizz dalam asesmen adalah: memudahkan guru dalam menginput soal, ada fitur koreksi otomatis (*feedback*) yang dapat diketahui oleh siswa secara langsung. Umpan balik (*feedback*) merupakan suatu dorongan untuk membantu siswa untuk memahami pelajaran

dengan menanggapi hasil belajar mengajar sampai siswa mampu memahami materi pelajaran yang telah dijelaskan (Santosa et al., 2020). Pemberian umpan balik akan meningkatkan hasil belajar siswa. Kemudahan lain dalam akses asesmen/tugas dimana saja selagi ada jaringan internet, pendidik dan peserta didik tidak perlu download aplikasi sehingga tidak memakan banyak data penyimpanan pada ponselnya, banyak pilihan tema yang bisa dipakai peserta didik. Beberapa kelebihan lainnya adalah materi pembelajaran juga bisa diinput oleh guru agar serangkai dengan pelaksanaan asesmen formatif.

METODE

Pengembangan yang digunakan menggunakan model ADDIE. ADDIE merupakan sebuah akronim atau penggabungan kata dari *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Develop* (pengembangan), *Implement* (penerapan), dan *Evaluate* (penilaian) (Branch, 2009). Pada penelitian ini hanya dilakukan sampai implementasi, sedangkan pada tahap evaluasi tidak dilakukan karena pemberian materi dan tes uji soal kurang sinkron, sehingga kurang bisa menggambarkan penilaian dari kualitas produk yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Tahap *analyze* (analisis) dilakukan penjabaran analisis kebutuhan. Analisis ini berangkat dari kemajuan teknologi informasi yang berkembang pesat sehingga mempermudah segala aktivitas manusia. Kemajuan teknologi informasi mampu menghemat energi, pikiran, maupun waktu dalam melaksanakan pekerjaan, termasuk dalam bidang pendidikan. Kemajuan teknologi menuntut pendidik untuk melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan jaringan (daring), maka dibutuhkan pula asesmen secara daring. Asesmen pembelajaran daring juga dilaksanakan karena efisiensi waktu dan tenaga guru dalam pelaksanaan maupun pemeriksaan jawaban siswa. Penghematan waktu dan tenaga juga bermanfaat bagi guru agar bisa memaksimalkan tenaga dan pikiran ke aktivitas lain seperti merancang pembelajaran selanjutnya agar berjalan lebih optimal, sehingga diharapkan kualitas pendidikan akan semakin meningkat kedepannya.

Tahap selanjutnya yaitu desain. Tahapan ini meliputi beberapa perencanaan dalam melakukan pengembangan tes online, yaitu meliputi kegiatan penyusunan kisi-kisi soal. Kisi-kisi soal dirancang dengan format berbentuk matriks. Kisi-kisi berfungsi sebagai pedoman dalam penulisan soal dan perakitan tes. Setelah merakit tes yang berbentuk kisi-kisi, maka selanjutnya dilakukan tahap pengembangan.

Tahap pengembangan dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Dalam hal ini, realisasi rancangan produk adalah berupa soal tes. Soal tersebut akan dinilai oleh validator melalui lembar validasi soal. Soal tes dirakit berdasarkan kisi-kisi yang telah dibuat dan juga disusun berdasarkan pedoman atau panduan penilaian tertulis yang disusun oleh Lembaga pemerintah Pusat Penilaian Pendidikan (puspendik).

Tahap validasi pakar adalah melakukan penilaian butir soal dengan meminta bantuan kepada pakar yang disebut dengan proses validasi butir soal. Validasi butir soal harus memiliki status valid melalui tes validasi. Tahap uji validasi dilakukan dengan tujuan agar dapat diketahui kelayakan setiap butir tes yang dikembangkan. Tujuan dari kegiatan validasi adalah untuk mendapatkan status valid dari para ahli. Jika butir soal tes belum valid, validasi akan dilanjutkan hingga butir soal tes valid. Butir soal tes dalam penelitian ini dianggap valid jika pemeriksa telah mengindikasikan bahwa butir soal tersebut valid.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas dengan validator

Rerata (R)	Klasifikasi	No Item
R > 80%	Sangat valid	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, dan 36
60% < R ≤ 80%	Valid	35
40% < R ≤ 60%	Cukup valid	-
20% < R ≤ 40%	Kurang valid	-
R < 20%	Tidak valid	-

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa terdapat soal dengan klasifikasi sangat valid dan valid. Setelah melakukan validasi dengan validator, maka dilakukan uji coba tes. Uji coba tes dilakukan dengan mengujikan soal tes kepada siswa SMAN 1 IV Koto Aur Malintang kelas XI IPA 1 dan kelas XI IPS 2. Uji coba penelitian telah dilakukan pada bulan November 2022. Dari hasil ujicoba tersebut maka bisa ditentukan nilai reliabilitas soal dan juga analisis butir soal. Data yang memiliki reliabilitas tinggi adalah data yang *reliable*. Dari uji coba tes didapatkan reliabilitas soal sebagai berikut:

Tabel 2. Reliabilitas Hasil Uji Coba Penelitian

Cronbach's Alpha	N of Items
.661	36

Berdasarkan data diatas bisa dikatakan bahwa kriteria koefisien korelasinya sedang dengan interpretasi reliabilitas cukup tetap atau cukup baik. Suatu tes dikatakan cukup baik apabila nilai reliabilitasnya berada pada nilai antara 0,40 - 0,70(Srijumah et al., 2019).

Setelah melakukan uji coba dan revisi, penulis melakukan penelitian kembali pada SMAN 1 IV Koto Aur Malintang. Penelitian dilakukan pada tanggal 16 Januari 2023 di kelas yang berbeda dengan uji coba penelitian, yaitu kelas XI IPA 2 dan kelas XI IPS 1 dengan jumlah total siswa 35 orang. Dari hasil penelitian tes didapatkan reliabilitas soal sebagai berikut:

Tabel 3. Reliabilitas Hasil Penelitian

Cronbach's Alpha	N of Items
0,771	32

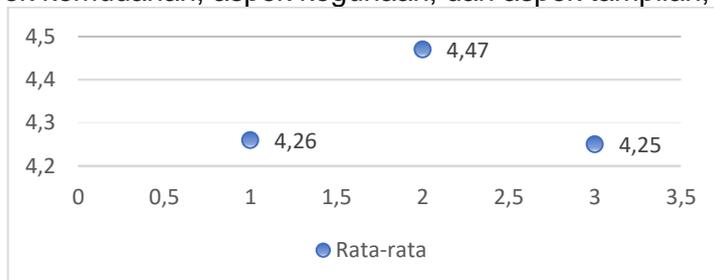
Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa nilai reliabilitas soal hasil penelitian adalah 0,771. Data tersebut bisa dikatakan reliabel karena nilai reliabilitas berada diatas 0,700 (Sudijono, 2009).Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa kriteria koefisien korelasinya tinggi dengan interpretasi reliabilitas tetap atau baik. Suatu tes dikatakan baik apabila nilai reliabilitasnya berada pada nilai $0,70 \leq r < 0,90$ (Srijumah et al., 2019). Pada tahap implementasi dilakukan uji praktikalitas siswa. Pada tahap ini soal tes diujikan dengan menggunakan Quizizz untuk melihat kepraktisan dan kemudahan penggunaannya, yaitu siswa dan guru. Angket praktikalitas siswa menilai tentang kemudahan, kegunaan, serta tampilan yang dimiliki oleh Quizizz. Hasil dari nilai praktikalitas angket siswa dirangkum pada tabel berikut:

Tabel 4. Efektivitas Penggunaan Quizizz oleh Siswa

No	Aspek	Skor rata-rata	Persentase	Efektivitas
1	Kemudahan	4,26	85 %	Sangat Efektif
2	Kegunaan	4,47	89%	Sangat Efektif

3	Tampilan	4,25	85%	Sangat Efektif
Rata-rata total		4,32	86%	Sangat Efektif

Dari data yang telah disajikan pada tabel dapat diketahui bahwa rata-rata total dari hasil dari skoring angket siswa sangat praktis dengan nilai 4,32 atau 86%. Apabila dilihat pada masing-masing aspek, semua aspek termasuk dalam kategori sangat praktis. Aspek kemudahan bernilai 85%, Aspek kegunaan 89%, dan angket tampilan 85%. Berikut disajikan diagram batang penilaian praktikalitas oleh siswa di setiap aspek yaitu aspek kemudahan, aspek kegunaan, dan aspek tampilan, sebagai berikut:



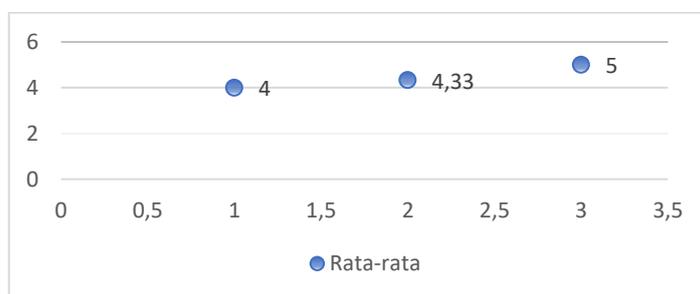
Gambar 1. Efektivitas penggunaan Quizizz oleh Siswa

Dari grafik diatas dapat diketahui bahwa kepraktisan yang dirasakan oleh siswa lebih ke aspek kegunaannya seperti, peningkatan motivasi belajar, perasaan bersaing dengan teman dan juga merasa senang karena *feedback* yang didapatkan langsung. Selanjutnya adalah pengisian angket yang diberikan oleh guru. Hasil praktikalitas angket guru sebagai berikut:

Tabel 5. Efektivitas Penggunaan Quizizz oleh Guru Mata Pelajaran Ekonomi

No	Aspek	Skor rata-rata	Persentase	Kepraktisan
1	Kemudahan	4,00	80 %	Sangat Praktis
2	Kegunaan	4,33	87%	Sangat Praktis
3	Efesiensi	5,00	100%	Sangat Praktis
Rata-rata		4,45	89%	Sangat Praktis

Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh guru mata pelajaran sebagai praktis evaluasi memberikan penilaian dengan total 49,00 dari 11 pernyataan dengan total rata-rata 4,45 dan bila dipersentasakan maka persentasenya 89,09% sehingga masuk kedalam kategori sangat praktis sebagai alat bantu asesmen penilaian. Berikut disajikan grafik uji praktikalitas guru:



Gambar 2. Efektivitas Penggunaan Quizizz Oleh Guru

Dari data tersebut juga diketahui penilaian pada setiap aspeknya. Nilai pada aspek kemudahan yaitu 4,00 atau 80% yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Nilai pada aspek kegunaan 4,33 atau 87% yang termasuk dalam kategori praktis. Nilai pada aspek efesiensi 5,00 atau 100%.

Pembahasan

Pembahasan menjelaskan hasil yang dicapai selama penelitian. Penelitian hasil penelitian meliputi deskripsi hasil validasi butir soal, reliabilitas soal, dan praktikalitas tes online dengan menggunakan Quizizz. Butir soal tes yang dikembangkan divalidasi oleh 3 orang tenaga ahli. Perangkat pembelajaran dikatakan valid setelah dilakukan penilaian dan masukan pada setiap butir soal. Hasil ini menunjukkan bahwa soal tes yang dikembangkan sudah sesuai dengan panduan penulisan soal tes, baik dari segi materi, konstruksi, dan bahasa yang digunakan.

Setelah validasi butir soal dengan ahli selesai, maka tahap selanjutnya adalah uji coba tes dan uji implementasi tes. Dari uji coba produk, maka dihasilkan reliabilitas, tingkat kesulitan dan daya beda. Reliabilitas soal dari hasil uji coba adalah 0,661. Berdasarkan koefisien korelasi reliabilitas instrumen, nilai reliabilitas yang berada antara 0,40 – 0,70 dinyatakan sedang dan memiliki interpretasi cukup tetap atau cukup baik. Setelah soal tes dinyatakan reliabel, maka tahap selanjutnya adalah menganalisis tingkat kesukaran soal dan daya beda yang sudah dibahas sebelumnya. Dari analisis tersebut dipilih soal yang digunakan, direvisi dan digunakan, dan soal yang tidak digunakan pada penelitian.

Setelah dipilih maka dilakukan penelitian. Pada saat melakukan penelitian, pebulis juga melakukan uji reliabilitas untuk kedua kalinya karena soal yang sebelumnya sudah direvisi. Pada saat penelitian didapatkan nilai reliabilitas 0,771. Data tersebut bisa dikatakan reliabel karena nilai reliabilitas berada diatas 0,700 (Sudijono, 2009). Kriteria koefisien korelasi nilai reliabilitas tersebut tinggi dengan interpretasi reliabilitas tetap atau baik karena nilai reliabilitasnya berada antara 0,70 – 0,90 (Srijumah et al., 2019).

Untuk uji praktikalitas dinilai berdasarkan angket praktikalitas yang diisi oleh siswa maupun guru. Dari rata-rata dari semua pernyataan dan aspek yang dinilai tingkat praktikalitas yang diperoleh sangat praktis. Pada aspek kemudahan, nilai praktikalitasnya 4,26 yang menyatakan sangat praktis. Pada aspek kemudahan dinilai sangat praktis karena penggunaan quizizz lebih mudah dibandingkan ujian tulis dan bantuan kuis lain. Pembelajaran yang memanfaatkan kertas untuk evaluasi dapat diminimalisir dengan penggunaan aplikasi Quizizz (Agustina & Rusmana, 2019). Penggunaan Quizizz juga tidak membutuhkan skill khusus dalam penggunaannya dan bisa digunakan dimana saja selama ada jaringan. Penggunaan perangkat jaringan mudah bagi guru dan siswa (Murfi & Rukun, 2020). Pada saat melakukan tes, penulis melihat bahwa siswa secara umum cukup paham pengerjaan tes menggunakan Quizizz setelah diberikan penjelasan yang minim.

Selanjutnya pada aspek kegunaan, penggunaan Quizizz juga sangat praktis. Salah satu kepraktisan penggunaan Quizizz adalah meningkatnya motivasi siswa dalam mempelajari kembali materi pelajaran karena *feedback* dari tes langsung didapatkan oleh siswa. Hal ini juga diungkapkan oleh beberapa siswa bahwa penilaian yang dia dapatkan langsung membuat mereka senang sebagaimana yang terdapat pada lampiran sepuluh. Penilaian yang langsung ditampilkan membuat siswa merasa senang dan lebih semangat belajar. Penggunaan aplikasi smartphone kuis mampu memotivasi siswa agar berpartisipasi dalam proses kegiatan belajar mengajar (Wibawa et al., 2019). Fitur peringkat yang ada pada Quizizz meningkatnya rasa bersaing dengan teman sehingga memotivasi siswa dalam mengerjakan tes. Penggunaan Quizizz memungkinkan siswa dapat berkompetisi satu sama lain serta memberikan motivasi siswa untuk belajar (Lusiani, 2020). Hal ini juga sejalan dengan hasil riset bahwa penggunaan Quizizz sebagai media penilaian, perkuliahan yang diselingi oleh aktivitas yang memacu minat dan motivasi siswa (Heriawan & Dewi, 2021).

Uji praktikalitas pada aspek tampilan dinilai sangat praktis. Tampilan tes Quizizz menarik dibandingkan aplikasi lain, Gambar yang muncul pada sela-sela waktu tes memberikan manfaat refreshing untuk peserta didik dan tes menggunakan Quizizz sangat cocok dengan karakter siswa SMA. Aspek tampilan berguna untuk mengurangi kebosanan peserta didik, baik dari pelaksanaan pembelajaran atau pelaksanaan tes itu

sendiri. Salah satu cara mengurangi kebosanan saat belajar adalah memberikan kuis online yang menarik seperti Quizizz (Agustina & Rusmana, 2019).

Selanjutnya penilaian praktikalitas dari guru. Pada aspek kemudahan hasil praktikalitasnya 80%, aspek kegunaan hasil praktikalitasnya 87%, dan aspek efesiensi 100%, dimana rata-ratanya 89%. Berdasarkan data tersebut praktikalitas dari pelaksanaan tes dengan menggunakan Quizizz oleh guru dapat dikategorikan sangat praktis. Berdasarkan secara keseluruhan dari hasil angket yang dilakukan siswa dan guru dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan tes dengan menggunakan Quizizz sangat praktis sebagai pengganti tes manual.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan tes online dengan menggunakan Quizizz, maka diperoleh kesimpulan berikut: 1) Penelitian ini menghasilkan soal tes dengan materi Lembaga Keuangan Bank dan Non-Bank. Proses pengembangan tes ini dikembangkan mengacu pada model pengembangan ADDIE, namun hanya sampai pada tahap implementasi; 2) Berdasarkan penilaian oleh ahli materi secara keseluruhan mendapatkan 95% nilai rata-rata secara keseluruhan baik untuk jenis soal pilihan ganda maupun soal benar-salah. Pada soal pilihan ganda terdapat 16 indikator soal yang menjadi acuan penilaian validator dengan soal 22 butir yang setelah di revisi menjadi 24 butir. Pada soal pilihan benar-salah terdapat 10 indikator dengan jumlah soal 12 butir. Pada soal essay terdapat 10 indikator dengan soal 2 butir yang diganti ke soal pilihan ganda; 3) Berdasarkan uji praktikalitas, secara keseluruhan pengembangan tes online dengan menggunakan Quizizz dinilai sangat praktis oleh siswa maupun guru, yaitu nilai praktikalitasnya diatas 80%.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, L., & Rusmana, I. M. (2019). *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sesiomadika* (Issue 1).
- Aprizal, C. (2021, February 21). *Belajar Daring Guru Kesulitan Mengontrol Siswa*. Wowbabel. <https://wowbabel.com/2021/02/21/belajar-daring-guru-kesulitan-mengontrol-siswa>
- Asmuni. (2020). *Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dan Solusi Pemecahannya*. 7(4), 281–288.
- Bastudin. (2021, January 19). *Hambatan Utama Penggunaan TIK dalam Pembelajaran dan Strategi Mengatasinya - Situs Resmi LPMP Sumsel*. LPMP SUMSEL. <https://lpmpsumsel.kemdikbud.go.id/site/blog/2020/06/17/hambatan-utama-penggunaan-tik-dalam-pembelajaran-dan-strategi-mengatasinya/>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach - Robert Maribe Branch - Google Buku*. Springer Science & Bussiness Media. <https://books.google.co.id/books?id=mHSwJPE099EC&printsec=copyright&hl=id#v=onepage&q&f=false>
- Gunawan, Suranti, N. M. Y., & Fathoroni. (2020). *Variations of Models and Learning Platform for Prospective Teacher During the COVID-19 Pandemic Periode*. 1(2), 61–70.
- Heriawan, I. G. T., & Dewi, P. I. A. (2021). Efektivitas pembelajaran daring dalam meningkatkan keaktifan siswa melalui media pembelajaran quizizz di kaum pelajar masa kini. *Jurnal.Stahnmpukuturan.Ac.Id*, 2(2), 2746–7074. <https://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/jurnalmutu/article/view/1685>
- Lapisa, R., Basri, I. Y., Milana, M., & Arif, A. (2019). Review Implementasi Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Kegiatan Pembelajaran: Studi Kasus SMK di Kota Padang Panjang. *Jurnal Pendidikan Teknologi Kejuruan*, 2(4), 103-109.
- Noorcahya, A. A. (2020). *Penilaian Sikap dan Karakter Sulit Diterapkan saat BDR*. <https://radarsemarang.jawapos.com/rubrik/untukmu-guruku/2020/11/14/penilaian-sikap-dan-karakter-sulit-diterapkan-saat-bdr/>

- Putra, I. P. (2020). *Ternyata Belajar Daring Sudah Ada Sejak 1980 di Indonesia*. medcom.id.
- Santosa, T. A., Sari, W., Suar, A., & Jalwis. (2020). *Pengaruh Penggunaan Umpan Balik (Feedback) Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Fiqih* (Vol. 04).
- Srijumah, Zamsir, Rahim, U., & Prajono, R. (2019). *Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika*. Prosiding SNMAT II.
https://books.google.co.id/books?id=v2DrDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Sudijono, A. (2009). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Rajawali Pers.
- Syukur, I. A. (2014). *Profesionalisme Guru dalam Mengimplementasikan Teknologi Informasi dan Komunikasi di Kabupaten Nganjuk*. 20, 200–210.
- Wahyudi, Rufiana, I. S., & Nurhidayah, D. A. (2020). Quizizz: Alternatif Penilaian di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Soulmath : Jurnal Edukasi Pendidikan Matematika*, 8(2), 95. <https://doi.org/10.25139/smj.v8i2.3062>
- Wibawa, R. P., Astuti, R. I., & Pangestu, B. A. (2019). Smartphone-Based Application “Quizizz” as a Learning Media. *Dinamika Pendidikan*, 14(2), 244–253. <https://doi.org/10.15294/dp.v14i2.23359>