

Penerapan Media *Quizizz Paper Mode* pada Evaluasi Pembelajaran IPAS Kelas IV SDN Plamongsari 02

Anis Sri Wahyuni¹, Suyoto², Duwi Nuvitalia³, Darsino⁴

^{1,2,3} Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Semarang

⁴ SD Negeri Plamongsari 02

e-mail: anissriw259@gmail.com¹, suyoto1964@gmail.com²,
duwinuvitalia@upgris.ac.id³, darsino85@admin.sd.belajar.id⁴

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri Plamongsari 02 karena masih menggunakan metode evaluasi konvensional. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis secara detail mengenai pengaruh penerapan teknologi sebagai media evaluasi pembelajaran *Quizizz Paper Mode* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif deskriptif. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan penerapan teknologi sebagai media evaluasi pembelajaran *Quizizz Paper Mode* lebih efektif dan praktis pada kegiatan evaluasi sehingga pembelajaran lebih menggugah minat dan motivasi belajar peserta didik.

Kata kunci: *Evaluasi Pembelajaran, Hasil Belajar, Quizizz Paper Mode*

Abstract

This research was caused by the low learning outcomes in science subjects at SD Negeri Plamongsari 02 because they still used conventional evaluation methods. The aim of this research is to find out and analyze in detail the effect of applying technology as a media for evaluating *Quizizz Paper Mode* to increase students' learning motivation in science learning in elementary schools. This research uses a descriptive qualitative approach method. This research data analysis technique uses observation, tests, and documentation. The results of this research show that the application of technology as a media for learning evaluation in *Quizizz Paper Mode* is more effective and practical in evaluation activities so that learning is more arousing students' interest and motivation to learn.

Keywords : *Learning Evaluation, Learning Outcomes, Quizizz Paper Mode*

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah sebuah kegiatan di mana seorang pendidik membantu peserta didiknya memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap tentang suatu ilmu pengetahuan. Sudjana (2012: 28) menerangkan bahwa pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran. Pembelajaran mencakup interaksi antara peserta didik, guru, dan berbagai sumber belajar di lingkungan belajar. Proses pembelajaran ini bertujuan untuk mendorong perubahan perilaku peserta didik melalui pengalaman mereka sendiri.

Menurut Dimiyati (2006:8) dan Oktaviani (2022) menjelaskan bahwa belajar tidak sebatas menyampaikan informasi. Guru juga harus memiliki kemampuan untuk mengajar secara terstruktur dan menciptakan lingkungan belajar yang efektif. Pembelajaran pada dasarnya adalah transfer pengetahuan dan keterampilan dari guru ke peserta didik. Oleh karena itu, guru harus memiliki pengetahuan yang kuat tentang metode, strategi, model, dan media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Minat belajar peserta didik dan tingkat kreativitas guru menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan dalam mewujudkan pembelajaran yang efektif. Tujuan pembelajaran dapat tercapai apabila peserta didik memiliki motivasi belajar yang tinggi dan guru memiliki kreativitas dalam menyampaikan pembelajaran. Penerapan teknologi dalam evaluasi pembelajaran menjadi inovasi dan diharapkan dapat memotivasi peserta didik sehingga dan meningkatkan prestasi belajar.

Penggunaan media pembelajaran menjadi bagian penting untuk mencapai pembelajaran yang efektif, efisien, dan menyenangkan. Abidin (2014:174) menjelaskan media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar semua yang digunakan untuk meningkatkan perhatian dan kemampuan peserta didik untuk mendorong proses belajar. Menurut Shoimin (2013:41), media adalah bagian dari strategi pembelajaran dan mencakup semua sumber komunikasi yang diperlukan untuk berkomunikasi dengan peserta didik. Sumber atau penyalur ingin menyampaikan pesan kepada sasaran atau penerima pesan. Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik sehingga timbul minat belajar peserta didik dan menciptakan pembelajaran yang lebih kondusif.

Media pembelajaran tidak hanya digunakan untuk mengajar, tetapi juga untuk evaluasi kegiatan pembelajaran. Kuis interaktif yang dikerjakan secara dalam jaringan (*online*) adalah salah satu media yang paling umum digunakan dalam evaluasi kegiatan pembelajaran. Peserta didik dapat mendapatkan pengalaman belajar yang baru melalui penggunaan alat evaluasi pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi. Hal ini dimaksudkan untuk menciptakan suasana yang tenang dan menyenangkan selama proses evaluasi pembelajaran, terutama untuk peserta didik sekolah dasar. Diharapkan kualitas pendidikan akan lebih baik dengan penggunaan teknologi untuk mempermudah proses pendidikan. Seorang guru dapat menggunakan teknologi untuk melakukan kegiatan evaluasi pembelajaran yang lebih efektif. Salah satu contoh kegiatan evaluasi pembelajaran interaktif berbasis teknologi adalah *Quizzizz Paper Mode*.

Quizzizz adalah platform pendidikan yang memiliki banyak fitur yang membantu pembelajaran di kelas. Tampilannya yang menarik membuatnya mudah digunakan, dan ia

adalah salah satu platform yang memungkinkan guru menggunakan pendekatan yang menarik berbasis game untuk menilai peserta didik mereka. Karena tidak membutuhkan banyak perangkat internet, *Quizizz Paper Mode* adalah aplikasi yang mudah digunakan untuk pendidikan dasar. Peserta didik hanya perlu menggunakan satu perangkat sebagai operator dan kertas barcode sebagai jawaban.

Hal tersebut sejalan dengan penelitian sebelumnya (Azzahra & Pramudiani, 2022), Quizizz berfungsi sebagai media interaktif lebih baik daripada kelas kontrol yang tidak diperlukan. Ini menunjukkan bahwa menggunakannya untuk mengajar matematika di kelas lebih efektif. Peserta didik lebih tertarik untuk belajar matematika, lebih aktif, dan lebih fokus. Selanjutnya, hasil penelitian sebelumnya (Gustanu et al., 2020) menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dalam kegiatan evaluasi memiliki keuntungan karena fiturnya yang dapat diisi dengan game, gambar, musik, dan berbasis TPACK, sesuai dengan Keputusan Kepala BSKAP No.33/H/KR/2022 Tahun 2022. Hal ini juga mendukung pelaksanaan kurikulum merdeka, meningkatkan hasil belajar peserta didik, dan sangat membantu meningkatkan minat dan antusias peserta didik terhadap pembelajaran.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, dilakukan penelitian kelas yang bertujuan untuk mendeskripsikan kegiatan evaluasi dalam pembelajaran melalui *quizizz Paper Mode* sebagai aplikasi evaluasi dengan memadukan musik saat mengerjakan soal, tampilan soal evaluasi menjadi lebih menarik, dan guru dapat melacak semua jawaban dan pekerjaan peserta didik, serta nilai peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN Plamongsari 02.

METODE

Fokus penelitian ini adalah bagaimana *Quizizz Paper Mode* dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran IPAS dengan materi Perubahan Wujud Benda. Penelitian ini dilakukan di SDN Plamongsari 02, Kecamatan Pedurungan, Kota Semarang dengan 24 peserta didik. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Pengumpulan data
Pengumpulan data dengan wawancara bersama guru kelas IV, observasi secara langsung terhadap subjek terkait minat belajar peserta didik dalam proses belajar IPAS, tes dengan menggunakan aplikasi quizizz, dan dokumentasi selama kegiatan pelaksanaan pembelajaran untuk memperkuat temuan penelitian.
2. Reduksi data
Reduksi data dengan melakukan penyederhanaan, penggolongan, dan membuang yang tidak perlu data sedemikian rupa sehingga data tersebut dapat menghasilkan informasi yang bermakna dan memudahkan dalam penarikan kesimpulan
3. Penampilan data
Penampilan data dilakukan setelah mereduksi dan mengkategorisasi data. Menurut Miles and Huberman dalam Sugiyono (2008: 237), penampilan atau display data adalah analisis merancang deretan dan kolom sebuah metrik untuk data kualitatif.
4. Penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis penelitian yang dilakukan pada SDN Plamongsari 02 Kota Semarang di kelas 4 dengan jumlah peserta didik 24 tanpa ada peserta didik berkebutuhan khusus dan tanpa kesulitan belajar. Penelitian dilaksanakan pada mata pelajaran IPAS materi Perubahan Wujud Benda. Hasil wawancara menunjukkan bahwa evaluasi pembelajaran IPAS sebelumnya dilakukan secara konvensional, seperti mengerjakan soal yang dibuat oleh guru. Nilai-nilai ini diolah menjadi hasil belajar peserta didik. Menurut guru kelas IV, kegiatan evaluasi jenis ini sering dilakukan berulang kali. Kegiatan evaluasi secara konvensional sering menghadapi masalah, seperti peserta didik yang mengerjakan soal secara asal-asalan dan tidak terlalu antusias saat melakukannya. Hal ini berdampak pada hasil jawaban peserta didik yang tidak mencapai tingkat maksimal. Ini menjadi catatan penting bagi guru tentang kegiatan evaluasi yang telah dilakukan selama ini.

Hasil observasi menunjukkan sebelum menggunakan *Quizizz Paper Mode*, antusias peserta didik terhadap materi yang diajarkan masih rendah. Hal ini menunjukkan masih adanya peserta didik yang kurang semangat dan kurangnya konsentrasi ketika memperhatikan penjelasan guru. Berdasarkan data observasi awal ini akan menjadi dasar untuk menyelidiki peningkatan keantusiasan peserta didik dalam penguasaan materi Perubahan Wujud Benda mata pelajaran IPAS dengan penerapan media evaluasi berbasis teknologi berupa *Quizizz Paper Mode*. Selanjutnya dilakukan implementasi media evaluasi *Quizizz Paper Mode*.

Metode *Quizizz Paper Mode* diimplementasikan dalam empat tahap: perencanaan, tindakan, dan refleksi.

- a. Tahap Perencanaan: perencanaan penelitian dilakukan dengan membuat rencana pembelajaran. Selain itu, sebelum mengambil tindakan, peneliti akan menyiapkan penilaian dan kertas barcode jawaban untuk *Quizizz Paper Mode*.
- b. Tahap Tindakan dan Pengamatan: tindakan penelitian dilakukan dengan menunjukkan dan menjelaskan pengetahuan tentang perubahan wujud benda. Peserta didik menerima lembar *Quizizz Paper Mode*. Kemudian menjawab pertanyaan secara berurutan. Pada tahap ini perlu diamati dengan seksama penggunaan dan fungsi media pada tahap tindakan. Pada tahap tindakan ini terlihat semangat peserta didik meningkat saat menggunakan media evaluasi *Quizizz Paper Mode*. Disamping itu, peserta didik terlihat aktif dan terlibat dalam pembelajaran perubahan wujud benda dengan menggunakan *Quizizz Paper Mode*. Penggunaan media evaluasi berbasis teknologi ini sangat berdampak positif bagi peserta didik karena meningkatkan pengetahuan dan motivasi peserta didik khususnya dalam belajar perubahan wujud benda. Selain itu, menggunakan *Quizizz Paper Mode*, peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran.
- c. Tahap Refleksi: Hasil dari penggunaan media *Quizizz Paper Mode* di kelas 4 SDN Plamongsari 02 pada materi Perubahan Wujud Benda mata pelajaran IPAS menunjukkan bahwa peserta didik lebih tertarik dan lebih memahami perubahan wujud benda. Hal ini menunjukkan bahwa *Quizizz Paper Mode* ini cocok untuk digunakan di kelas karena guru hanya perlu menyiapkan perangkat berupa laptop, gawai, proyektor, dan kertas barcode. Kertas berisi barcode yang kemudian dipindai

menggunakan gawai untuk mengumpulkan jawaban dari peserta didik sedangkan soal berikutnya ditampilkan menggunakan proyektor yang terhubung ke laptop guru. *Quizizz Paper Mode* ini akan menghemat kertas daripada penggunaan metode evaluasi konvensional, dan peserta didik tidak perlu menggunakan gawai.

Penerapan *Quizizz Paper Mode* terbukti efektif untuk melakukan kegiatan evaluasi pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik dan menunjukkan bahwa peserta didik lebih memahami apa yang mereka pelajari. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media *quizizz* sebagai alat evaluasi pembelajaran efektif dan efisien. Hal ini sejalan dengan penelitian dari Mulyati dan Evendi (2020:72) yang menyebutkan bahwa media *quizizz* layak digunakan sebagai aplikasi evaluasi pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Quizizz tidak hanya mudah digunakan, tetapi juga menyajikan hasil penilaian dengan cepat karena guru tidak perlu mengoreksi satu persatu jawaban peserta didik. Selain itu, proses ini sangat efektif bagi peserta didik karena mereka sangat senang melakukan evaluasi ini dan sangat antusias untuk mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru. Peserta didik terlihat bersemangat selama proses evaluasi ini. Penerapan *Quizizz Paper Mode* tidak hanya memberikan dampak positif bagi peserta didik namun juga bagi guru. Fazriyah, Carton, dan Awangga (2020:203) menyatakan bahwa penggunaan *quizizz* sebagai aplikasi pembelajaran *mobile* dapat meningkatkan kemampuan guru dalam mengajar. Kemudian, ketika aplikasi tersebut diterapkan di kelas tinggi, aplikasi tersebut membuat peserta didik lebih termotivasi untuk belajar dan memudahkan guru untuk mengevaluasi peserta didik mereka. *Quizizz* dianggap sebagai aplikasi evaluasi yang efektif karena mampu meningkatkan hasil belajar dan pemahaman peserta didik tentang materi pelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa yang pertama yaitu penerapan *Quizizz Paper Mode* sebagai alat evaluasi berbasis teknologi, digunakan dalam pembelajaran IPAS di SDN Plamongansari 02 efektif dan efisien. Kedua, Sebelum penggunaan *Mode Quizizz Paper*, minat peserta didik terhadap materi rendah. Namun, setelah digunakan *Quizizz Paper Mode* minat peserta didik meningkat. Ketiga, hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik menjadi lebih aktif, fokus, dan tertarik untuk perubahan wujud benda dengan media evaluasi ini. Keempat, *Quizizz Paper Mode* menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan semangat serta meningkatkan kecepatan pelaksanaan evaluasi tanpa perlu koreksi manual.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2013). *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Azzahra, M. D., & Pramudiani, P. (2022). *Pengaruh Quizizz sebagai Media Interaktif terhadap Minat Belajar Peserta didik pada Pelajaran Matematika Kelas V di Sekolah*

- Dasar*. Jurnal Cendekia: Jurnal Matematika, 6(3), Pendidikan 3203–3213. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1604>.
- Fazriyah, N., Cartono, dan Awangga, RM. 2020. Pelatihan Aplikasi Pembelajaran Quizizz Di Sekolah Dasar Kota Bandung. Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat. 8(2): 199-204.
- Gustanu, P., Surachmi W, S., & Setiadi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quiz Quizizz sebagai Media Pembelajaran IPAS Kelas IV dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di SDN Wonorejo 1 Kabupaten Kediri. Pemanfaatan Aplikasi Quiz-Quizizz Sebagai Media Pembelajaran IPAS Kelas IV Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Di SDN Wonorejo 1 Kabupaten Kediri, 4.
- Mulyati, S. dan Efendi, H. 2020. Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara.
- Oktaviani, R., Legiani, W. H., & Bahrudin, F. A. (2022). Pengaruh Media Quizizz terhadap Motivasi Belajar Peserta didik dalam Pembelajaran PPKn. Journal of Civic Education, 5(3), 310-319.
- Shoimin, A. (2014). 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Sugiyono. (2016) *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta
- Suyoto, dkk.(2008). Optimalisasi Sumber Daya Guru Dalam Rangka Meningkatkan Profesionalisme Guru SD Di Kabupaten Banyumas. Jurnal Media Penelitian Pendidikan, Volume 2 Nomor 2