



Analisis Persepsi Siswa terhadap Penggunaan Aplikasi Quizizz pada Materi Hidrokarbon

*Rahma Sulasmi^{1,a}, Ira Mahartika^{2,b}

^{1,2} Jurusan Pendidikan Kimia, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim, Pekanbaru, Riau, Indonesia
^arahmasulasmi@gmail.com, ^biramahartika@gmail.com

INFORMASI ARTIKEL

Histori Artikel:

Diterima : 12/09/2022
 Direvisi : 15/09/2022
 Disetujui : 29/09/2022
 Diterbitkan : 30/09/2022

Keywords:

Hydrocarbon
 Materials, Quizizz,
 Students' Perceptions

Kata Kunci:

Hidrokarbon, Quizizz,
 Persepsi Siswa

DOI:

<https://doi.org/10.46963/asatiza.v3i3.582>

*rahmasulasmi@gmail.com

Abstract

Quizizz online learning application is one of the most widely used learning evaluation applications, especially during the covid-19 pandemic. This study aims to analyze students' perceptions of the use of Quizizz in chemistry subjects with Hydrocarbons Material. This study uses a quantitative method with a descriptive approach at Madrasah Aliyah Nurul Wathan Pasar Kembang. 36 students were selected by purposive sampling, the data were collected using a questionnaire technique, while the data were analyzed using descriptive analysis techniques. The results of the data analysis showed that students (89%) had a very good perception of the use of Quizizz in chemistry subjects with Hydrocarbon Materials.

Abstrak

Aplikasi pembelajaran online *Quizizz* merupakan salah satu aplikasi evaluasi pembelajaran yang banyak digunakan terkhusus selama pandemi covid-19. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis persepsi siswa terhadap penggunaan *Quizizz* pada mata pelajaran kimia dengan Materi Hidrokarbon. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif di Madrasah Aliyah Nurul Wathan Pasar Kembang. 36 siswa dipilih secara purposive sampling, data dikumpulkan dengan teknik Kuesioner, adapun data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif. Hasil Analisa data menunjukkan bahwa siswa (89%) memiliki persepsi sangat baik terhadap penggunaan *Quizizz* pada mata pelajaran kimia dengan Materi Hidrokarbon.

Cara mensitasi artikel:

Sulasmi, R., & Mahartika, I. (2022). Analisis persepsi siswa terhadap penggunaan aplikasi Quizizz pada materi hidrokarbon. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 3(3), 119-132.
<https://doi.org/10.46963/asatiza.v3i3.582>.

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 atau yang dikenal dengan wabah *corona virus disease* yang saat sekarang sedang menyerang dunia tanpa terkecuali Indonesia. Keberadaan dari pandemi covid-19 ini menimbulkan berbagai permasalahan di segala bidang, baik dibidang politik, ekonomi, industri, tanpa terkecuali pada bidang pendidikan. *Corona* virus sendiri masih tergabung ke dalam subfamili *Orthocoronavirinae* dalam

keluarga *Coronaviridae* serta *Ordo Nidovirales* Virus *Corona* mampu menginfeksi manusia dan hewan, yang pada manusia gejalanya bisa berbentuk infeksi yang mirip dengan penyakit SARS serta MERS, akan tetapi covid-19 ini bersifat lebih masif perkembangannya. karenanya hingga dibutuhkan metode ataupun aksi yang dicoba oleh pemerintah serta pemahaman penuh warga dalam upaya penangkalan penyebaran dari virus

ini (Arum & Velez, 2020). Adapun cara yang sudah dilakukan oleh pemerintah dalam upaya mengurangi penyebaran covid-19, khususnya pada bidang pendidikan adalah dengan melakukan perubahan sistem pembelajaran dari tatap muka ataupun secara langsung harus berubah menjadi pembelajaran *daring* atau juga yang disebut *online*.

Perubahan sistem pembelajaran yang awalnya tatap muka ataupun secara langsung wajib berganti jadi pendidikan *daring* ataupun *online* ini, menyebabkan terjadinya jumlah peningkatan penggunaan internet di Indonesia. Hal ini sesuai dengan informasi data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), yang tercatat di tahun 2020 mencapai pada angka 73,7 persen dari populasi ataupun setara dengan 196,7 juta pengguna. Menurut Jamal (2020) selaku ketua umum APJII, mengatakan bahwa kenaikan jumlah pengguna internet di Indonesia sebesar 8,9 persen, ataupun setara dengan 25,5 juta dibandingkan dari tahun 2018 silam. Adapun jumlah pengguna internet di Provinsi Riau juga mengalami peningkatan angka penggunaan dari 53,3% pada tahun 2018 menjadi 65,3% pada tahun 2019-2020. Persisnya, ada 5 alasan dalam menggunakan internet itu diantaranya, adalah adanya sosial media, komunikasi pesan, *game online*, belanja online, dan konten pendidikan. Selama pandemi covid-19 sebagian besar konten media online yang sering diakses adalah konten pendidikan atau laman sekolah (APJII, 2020). Maka dari itu, peningkatan jumlah pengguna internet selama pandemi covid-19 ini berbanding lurus dengan adanya

perubahan pada proses kegiatan pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran yang beralih menjadi pembelajaran *online* ataupun *daring* telah sesuai dengan dikeluarkannya surat edaran, oleh Menteri Pendidikan Nadiem Anwar Makarim Nomor 15 Tahun 2020 tentang pedoman penyelenggaraan belajar dari rumah dalam masa darurat penyebaran covid-19 (Kemendikbud, 2020). Perserikatan bangsa-bangsa (PBB) yang menaungi kebudayaan internasional (UNESCO), organisasi keilmuan, dan pendidikan, mencatat sekitar 850 juta siswa diseluruh dunia mengalami gangguan dalam aktivitas belajar karena adanya wabah covid-19 (Ambarsari, 2021). Perubahan kegiatan pembelajaran selama pandemi covid-19 ini, membutuhkan media yang inovatif untuk mendukung semangat belajar pada setiap siswa. Salah satu inovasi media pembelajaran yang bisa dilakukan oleh guru yaitu pada media evaluasi.

Media evaluasi menyangkut hal tentang penilaian. Penilaian dalam proses kegiatan belajar mengajar adalah cara yang digunakan untuk mengambil keputusan berdasarkan informasi yang telah diperoleh dari penilaian hasil belajar dengan menggunakan instrumen tes ataupun non tes (Mudlofir, 2021). Selama pandemi covid-19 ini kegiatan evaluasi juga mengalami perubahan. Kegiatan evaluasi yang awalnya dilaksanakan secara *face to face* atau proses belajar mengajar secara tatap muka dikelas tetapi harus mengalami perubahan yaitu dengan menggunakan jaringan internet (*online learning*) (Ambarsari, 2021). Oleh karena itu, diperlukan kesiapan pada setiap guru

sebagai tenaga pendidik memiliki kemampuan untuk mengintegrasikan antara ilmu pengetahuan dan teknologi dalam proses pembelajaran untuk diaplikasikan dalam proses pembelajaran secara *daring* atau *online*.

Kehadiran teknologi untuk menjadikan kualitas pendidikan yang lebih baik memicu perkembangan perusahaan-perusahaan yang bergerak. Perusahaan tersebut memberikan fasilitas untuk menjadikan proses pembelajaran di dalam kelas secara tatap muka yang terhubung dengan jaringan internet (Firdiansyah & Pamungkas, 2021). Selama pandemi covid-19 ada beberapa aplikasi evaluasi yang marak digunakan, diantaranya yaitu *Quizizz*, *Kahoot*, dan *Google Form*.

Quizizz merupakan salah satu aplikasi evaluasi yang bisa dimanfaatkan oleh guru selama proses kegiatan pembelajaran *daring* atau *online*. *Quizizz* merupakan media pembelajaran yang menggabungkan antara konten pendidikan dan permainan digital yang melibatkan penggunaan *software* (Fadilla dkk, 2020). *Quizizz* merupakan permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, karena *Quizizz* juga bisa digunakan sebagai salah satu media penilaian pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Rahmawati dkk, 2022). *Quizizz* juga dapat digunakan dalam strategi pembelajaran yang baik serta menyenangkan tanpa menghilangkan tujuan belajar yang tengah berlangsung (Noor, 2020). Kegiatan belajar dari rumah atau *online* seperti pada saat pandemi sekarang ini tentu saja dapat dengan mudah menjadi kegiatan yang sangat membosankan bagi siswa (Salsabila dkk, 2020). Maka, perlunya setiap guru untuk

memberikan media pembelajaran yang menarik serta menyenangkan sehingga dapat membangkitkan semangat belajar setiap siswa dalam upaya mencapai keberhasilan dalam belajar.

Keberhasilan seorang siswa sesudah melakukan kegiatan pembelajaran bisa dilihat dari hasil prestasi belajar yang diraihinya. Prestasi adalah cerminan dari sebuah hasil usaha serta kemampuan siswa dalam kegiatan pembelajaran (Firdiansyah & Pamungkas, 2021). Oleh karena itu, perlunya penggunaan media pembelajaran demi tercapainya keberhasilan siswa dalam menggapai prestasi.

Penggunaan media pembelajaran tentu dapat mempengaruhi proses pembelajaran dan pemahaman. Penerapan aplikasi pembelajaran yang berbasis permainan digital berhubungan erat dengan kondisi mental serta sosial (Lee dkk, 2019). Apabila motivasi belajar siswa mengalami peningkatan, maka mereka akan berkeinginan untuk hadir dan berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Persepsi ini didukung oleh (Ushioda, 2011) yang menyatakan bahwa motivasi berhubungan erat dengan partisipasi. Selain itu, permainan digital juga dapat menghadirkan lingkungan belajar yang baik serta keterlibatan pengguna (Goehle, 2013). Maka, perlunya penggunaan aplikasi permainan digital terkhusus pada pandemi pada saat sekarang.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh (Fadilla dkk, 2020), yang menyebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran dari aplikasi evaluasi pembelajaran *Quizizz* dinilai baik dan mendapat respons yang baik serta dapat meningkatkan hasil belajar, terutama

selama pandemi covid-19 pada proses pembelajaran jarak jauh, yang menunjukkan angka koefisien korelasi 0,699 menunjukkan korelasi yang kuat. Kemudian aplikasi evaluasi pembelajaran *Quizizz* ini dapat juga meningkatkan motivasi belajar siswa, hal ini didukung dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Solikah (2020) yang menyebutkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar yang signifikan, hal ini bisa dilihat dari perolehan nilai t_{hitung} sebesar -0,935 menjadi nilai t_{hitung} sebesar 3,461. Oleh karena itu, penggunaan dari aplikasi evaluasi *Quizizz* ini memberikan pengaruh yang positif terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian lain yang telah dilakukan oleh (Aini 2019) juga sejalan dengan mengatakan bahwa aplikasi evaluasi *Quizizz* dapat memotivasi dan meningkatkan hasil belajar menjadi lebih baik.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti di bulan Mei 2021 di MA Nurul Wathan Pasar Kembang, ditemukan bahwa proses kegiatan evaluasi pembelajaran terkhusus pada mata pelajaran kimia disekolah tersebut sudah menggunakan aplikasi evaluasi pembelajaran *Quizizz*, namun masih terdapat kekurangan dalam penggunaannya serta penerapannya masih belum di semua kelas hanya pada kelas putra saja. Sekalipun *Quizizz* berdasarkan dari beberapa penelitian sebelumnya efektif digunakan serta memberikan efek yang bagus, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui lebih lanjut bagaimana persepsi siswa terkait penggunaan aplikasi evaluasi pembelajaran *Quizizz* di Madrasah Aliyah Nurul Wathan Pasar Kembang.

Berdasarkan fenomena yang telah dijelaskan diatas, maka penelitian ini melihat persepsi siswa terhadap penggunaan *Quizizz* pada materi hidrokarbon.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang didasari oleh filsafat positivisme yang tujuannya dimanfaatkan dalam meneliti sampel ataupun populasi tertentu, pengumpulan data memanfaatkan analisis data bersifat kuantitatif/statistik, instrumen penelitian, yang bertujuan dalam menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2017), namun pada penelitian ini tidak menggunakan hipotesis dikarenakan penelitian ini hanya menganalisis persepsi siswa terhadap media evaluasi pembelajaran *Quizizz*.

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa XI IPA MA Nurul Wathan Pasar Kembang dengan menggunakan purposive sampling berjumlah 36 siswa.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan instrumen angket, wawancara dan dokumentasi. Angket pada penelitian ini menggunakan skala likert dengan menyediakan 5 pilihan jawaban yaitu angka 1 mempresentasikan “sangat tidak setuju”, angka 2 mempresentasikan “tidak setuju”, angka 3 mempresentasikan “kurang setuju” angka 4 mempresentasikan “setuju”, dan angka 5 mempresentasikan “sangat setuju”. (Sugiyono, 2017). Wawancara digunakan untuk mendukung data yang telah didapat dari angket.

Data yang telah dikumpulkan pada penelitian ini selanjutnya dianalisis dengan

teknik analisis deskriptif. Analisis deskriptif dimanfaatkan dalam mendapatkan gambaran secara jelas data yang didapatkan berhubungan dengan persepsi siswa terhadap penggunaan aplikasi evaluasi pembelajaran Quizizz pada materi hidrokarbon dimasa pandemi covid-19. Untuk menggambarkan bagaimana persepsi siswa dapat dilihat dengan persentase yang mengalami peningkatan skor angket (Emzir, 2015).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini karakteristik responden dibedakan menjadi 2, yaitu berdasarkan umur dan berdasarkan jenis kelamin.

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Berdasarkan Umur

No	Umur	Frekuensi	%
1	15 tahun	2	5,6
2	16 tahun	27	75,0
3	17 tahun	6	16,7
4	18 tahun	1	2,8
Total		36	100,0

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa mayoritas siswa MA Nurul Wathan Pasar Kembang pada Kelas XI berada pada usia 16 tahun yaitu berjumlah 27 orang (75,0%). Kemudian pada umur 17 tahun berjumlah 6 orang (16,7%). Pada umur 15 tahun berjumlah 2 orang (5,6%), sedangkan pada umur 18 tahun berjumlah 1 orang (2,8%).

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

No	Jenis Kelamin	Frekuensi	%
1	Laki-laki	15	41,7
2	Perempuan	21	58,3
Total		36	100,0

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa siswa MA Nurul Wathan Pasar Kembang pada Kelas XI mayoritas berjenis kelamin perempuan yaitu dengan jumlah sebesar 21 orang (58,3%). Sedangkan siswa yang berjenis kelamin laki-laki berjumlah 15 orang (41,7%). Variabel penelitian ini adalah persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran Quizizz. Pada penelitian ini menggunakan nilai skor dalam menentukan kategori persepsi siswa. Pengambilan data dilakukan dengan memberikan 5 pertanyaan melalui angket yang disertai dengan 5 alternatif jawaban, yaitu “sangat tidak setuju, tidak setuju, kurang setuju, setuju, serta sangat setuju” dan data juga diperoleh dari 5 pertanyaan dari angket terbuka.

Tabel 3 Kriteria Penskoran Skala Persentase

No	Rentang	Kriteria
1	81% - 100%	Sangat baik
2	61% - 80 %	Baik
3	41% - 60 %	Cukup baik
4	21% - 40 %	Kurang baik
5	0% - 20 %	Tidak baik

(Riduwan, 2010)

Tabel 4 Distribusi Frekuensi Persepsi Siswa

No	Pertanyaan	Jumlah Pilihan Jawaban					Hasil Perhitungan					Total Skor= STS+TS+KS +S+SS	Y=skor tertinggi x Jumlah Responden	Indeks %= (Total Skor/Y)100 %
		STS	TS	KS	S	SS	STS	TS	KS	S	SS			
1.	Penggunaan Quizizz menarik perhatian saya saat proses pembelajaran	0	0	0	17	19	0	0	0	68	95	163	180	90%
2.	Apa yang sudah diajarkan melalui fitur Lesson pada Quizizz sangat penting untuk kebutuhan dimasa akan datang	0	0	0	16	20	0	0	0	64	100	164	180	91%
3.	Dengan menggunakan Quizizz saya dapat menyimpulkan materi pembelajaran dengan mudah	0	0	4	20	12	0	0	12	80	60	152	180	84%
4.	Guru memotivasi saya untuk menyelesaikan proses evaluasi pembelajaran hingga akhir melalui Quizizz	0	0	0	11	25	0	0	0	44	125	169	180	93%
5.	Guru membantu saya untuk meningkatkan pemahaman dalam proses pembelajaran melalui Quizizz	0	0	0	17	19	0	0	0	68	95	163	180	90%
Jumlah		0	0	4	81	95	HASIL PERSENTASE RATA-RATA					89%		

Secara keseluruhan persepsi siswa kelas XI IPA MA Nurul Wathan Pasar Kembang dengan jumlah responden 36 siswa menunjukkan respons sangat baik dengan menunjukkan rata-rata persentase skor adalah 89% yaitu berada pada interval 81%-100% menunjukkan kriteria sangat baik.

Pada pertanyaan yang pertama, siswa merasa dengan menggunakan Quizizz menarik perhatian saat proses pembelajaran yang menunjukkan perolehan 17 dari 36 siswa menjawab setuju, dan 19 dari 36 siswa menjawab sangat setuju. Secara keseluruhan siswa kelas XI IPA MA Nurul Wathan Pasar Kembang, merasa sangat senang dan

tertarik menggunakan aplikasi evaluasi pembelajaran Quizizz. Hal ini dikarenakan pada aplikasi Quizizz ada fitur yang membuat siswa tidak merasa bosan ketika sedang belajar, diantara fiturnya itu adalah tersedianya meme dan musik pada saat kegiatan evaluasi.

Pada pertanyaan kedua, mayoritas siswa menjawab setuju sebanyak 16 orang dan sangat setuju sebanyak 20 orang. Siswa atau responden mengatakan, bahwasanya dengan menggunakan Quizizz ataupun pembelajaran melalui fitur Lesson yang ada pada Quizizz, siswa merasa apa yang telah diajarkan akan sangat penting untuk kebutuhannya dimasa depan.

Pada pertanyaan ketiga, diantaranya ada 4 orang siswa yang menjawab kurang setuju, 20 orang setuju, dan 12 orang sangat setuju. Pada pertanyaan ini, siswa yang menjawab kurang setuju alasannya adalah menurutnya proses pembelajaran dengan menggunakan buku ataupun LKS lebih membantu mereka dalam memahami materi kimia dibanding dengan pembelajaran menggunakan *Quizizz*.

Pada pertanyaan keempat, mayoritas siswa menjawab sangat setuju sebanyak 25 orang dan setuju sebanyak 11 orang. Pada pertanyaan ini, guru berusaha memberikan motivasi kepada setiap siswa, agar mengikuti kegiatan evaluasi dengan menggunakan *Quizizz* hingga selesai.

Pada pertanyaan kelima, mayoritas siswa menjawab sangat setuju dengan menunjukkan sebanyak 19 orang menjawab sangat setuju, dan sebanyak 17 orang menjawab setuju. Pada pertanyaan ini, guru berusaha untuk membantu siswa yang mengalami kesulitan selama kegiatan evaluasi menggunakan *Quizizz*, guru membantu siswa dari mereka yang terdapat keraguan dalam menggunakan fitur-fitur yang ada di *Quizizz*, dan membantu siswa mengingat kembali materi yang telah disampaikan.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, yang dilakukan oleh (Fadilla dkk, 2020), yang mengatakan bahwa persepsi siswa terhadap penggunaan *Quizizz* menunjukkan baik, menunjukkan minat belajar yang tinggi, dan didapat juga bahwa *Quizizz* adalah aplikasi yang cocok digunakan atau diterapkan pada pembelajaran digital seperti sekarang ini, dan terkhusus selama pandemi covid-19 ini. Kemudian hal ini sejalan dengan

penelitian persepsi terhadap penggunaan *Quizizz* yang dilakukan oleh (Jannah 2020), yang menemukan bahwa siswa menunjukkan persepsi yang baik terhadap penggunaan *Quizizz*.

Pada penelitiannya juga didapat bahwasanya penggunaan *Quizizz* dapat memotivasi mereka untuk belajar lebih giat lagi, dan juga didapat bahwasanya menggunakan *Quizizz* untuk mengerjakan soal sangat menghibur karena fasilitasnya seperti aplikasi game, dan siswa cenderung tidak merasa bosan. Dari 36 responden mengatakan bahwa mereka sangat senang menggunakan *Quizizz*, salah satu alasannya adalah karena dengan menggunakan aplikasi evaluasi pembelajaran *Quizizz* dapat membangkitkan motivasi belajar, hal ini dikarenakan pada aplikasi *Quizizz* nilai dari latihan atau kuis yang dikerjakan akan langsung terlihat sehingga dapat membangkitkan semangat siswa dalam belajar dan mencapai nilai yang tinggi.

Sejalan dengan penelitian (Asria & Putrie 2021) yang menemukan bahwa penggunaan *Quizizz* dinilai baik untuk diterapkan sebagai media evaluasi hasil belajar. Selain itu *Quizizz* memiliki fitur-fitur yang mudah dimengerti siswa serta memberikan akses yang mudah (Asria & Putrie, 2021). Selain itu *Quizizz* memicu seseorang untuk berkonsentrasi dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan. (Hamandia & Jannati 2020) menyebutkan bahwa apabila individu mempunyai perhatian kepada suatu objek, maka dia dapat memfokuskan kesadarannya serta berkonsentrasi untuk objek tersebut sehingga individu tersebut dapat mengetahui apa yang terjadi secara

keseluruhan. Hal ini menjadikan sebagai media yang dinilai efektif dalam melakukan evaluasi pembelajaran.

Penggunaan *Quizizz* ini juga memberikan dampak yang sangat baik terlebih selama pandemi ini, dikarenakan selama pandemi ini banyak dari siswa merasa kurang tertarik atau bersemangat dengan proses pembelajaran yang dilakukan dari rumah.

Aplikasi evaluasi pembelajaran *Quizizz* mempunyai beberapa fitur yang mirip dengan karakteristik permainan seperti meme, avatar, tema serta musik yang bisa menghibur saat kegiatan evaluasi. Pada *Quizizz* tersedia 5 pilihan soal yang bisa digunakan dalam kegiatan mengevaluasi peserta didik, diantaranya soal berbentuk pilihan ganda, survei, *fill in the blank*, *open ended*, dan seri. Pada pertanyaan berbentuk pilihan ganda, pilihan jawaban tersedia sebanyak 5. Pada pertanyaan berbentuk survei, tersedia juga pilihan jawaban sebanyak 5, pada fitur ini siswa bisa memilih jawaban lebih dari satu. Kemudian pada pertanyaan berbentuk *fill in the blank*, di sini disediakan soal dan diminta siswa untuk mengisi bagian dari soal yang kosong. Pada pertanyaan ini, pilihan jawaban itu bisa dalam bentuk jawaban persis, mengandung, dan angka pasti. Selanjutnya jenis pertanyaan *open ended*, pada pertanyaan jenis ini mirip seperti soal essay dan diminta siswa untuk menjawab dalam bentuk jawaban yang essay pula. Bentuk pertanyaan terakhir yaitu survei, pada pertanyaan ini disediakan dalam bentuk pilihan. Pada pertanyaan yang tersedia di *Quizizz*, yaitu pada pertanyaan berbentuk *open ended* dan survei tidak dapat dilakukan penilaian

langsung oleh *Quizizz*, dan ini menjadi salah satu dari kekurangan dari *Quizizz*. Kemudian, pada *Quizizz* tersedia banyak soal yang bisa digunakan oleh guru tanpa membuat soal sendiri. Pada *Quizizz* juga tersedia fitur Lesson atau buat pelajaran baru. Pada fitur ini guru bisa memberikan pembelajaran langsung dengan menggunakan *Quizizz*. Tampilan pembelajaran di sini berbentuk seperti *power point* namun dengan tampilan lebih menarik yaitu bisa bergerak. Pada fitur pelajaran baru ini guru juga bisa menambahkan pertanyaan di dalam slide presentasi, sehingga pada kegiatan pembelajaran bisa langsung dilakukan kegiatan kuis terkait dengan pelajaran, tanpa membuka kuis yang lainnya. Fitur lain pada *Quizizz* adalah audio dan video, namun audio dan video hanya bisa digunakan dengan menjadikan *Quizizz* yang super.

Pada penelitian ini, peneliti menemukan beberapa kelebihan dan kekurangan dari aplikasi evaluasi pembelajaran *Quizizz*. Kelebihannya diantaranya adalah aplikasi evaluasi pembelajaran *Quizizz* memiliki fitur-fitur yang mudah untuk digunakan, statistik atau skor dari kegiatan evaluasi yang langsung terlihat dan dapat diunduh dalam bentuk excel, tersedia fitur *Review Question* yaitu dapat melihat kembali jawaban kuis atau latihan yang sudah dikerjakan, dan kelebihan yang terakhir adalah urutan soal yang acak, sehingga tidak memungkinkan bagi peserta didik untuk saling menyontek ketika kegiatan evaluasi. Adapun kekurangan yang penulis temukan selama menggunakan *Quizizz* adalah jaringan internet yang tidak stabil yang bisa

menghambat jalannya proses kegiatan evaluasi, pada penelitian ini peneliti juga mengalami masalah pada jaringan, jaringan kurang stabil pada siswa menyebabkan siswa terkeluar dan masuk ke dalam aplikasi evaluasi *Quizizz* sehingga menyebabkan kegiatan evaluasi menjadi kurang efektif. Selanjutnya adalah *multi tasking* yang maksudnya adalah ketika menggunakan *Quizizz* kita masih bisa membuka aplikasi lain untuk memperoleh jawaban, waktu pengerjaan soal yang kurang optimal, rumus-rumus atau simbol-simbol pada *Quizizz* kurang lengkap sehingga sulit untuk diterapkan pada kimia, dan tidak semua fitur pada *Quizizz* seperti audio dan video bisa digunakan pada akun biasa atau basic, harus pada *Quizizz* super.

Pada penelitian ini juga menggunakan 5 pertanyaan yang berupa angket terbuka yang diberikan kepada responden penelitian. Hal ini bertujuan untuk mendukung data penelitian. Pertanyaan tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Apa saja yang telah Anda pelajari pada pembelajaran hari ini?

Pada pertanyaan ini peneliti menemukan bahwa secara keseluruhan mayoritas responden menjawab mempelajari dan memahami materi tentang hidrokarbon yang meliputi: pengertian hidrokarbon, jenis-jenis hidrokarbon, alkana, alkena, dan alkuna serta tata nama. Hal ini juga sejalan dengan wawancara yang telah dilakukan. Hal ini mendukung bahwa pembelajaran yang dilakukan menggunakan *Quizizz* terbukti memudahkan siswa dalam memahami

materi yang diberikan. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Setiawan, Wigati, & Sulistyaningsih 2019) yang menemukan bahwa penerapan *Quizizz* mendapatkan respons yang sangat baik dengan menunjukkan perkembangan yang signifikan terhadap pemahaman siswa. Penelitian lain yang dilakukan (Zhao 2019) juga menemukan bahwa penggunaan *Quizizz* bisa membantu dalam peningkatan belajar siswa, menolong siswa meninjau materi pelajaran serta merangsang keinginan belajar siswa. Serta secara menyeluruh penelitian ini menjelaskan *Quizizz* mempunyai efek positif dalam hasil belajar siswa serta keterlibatan siswa. (Purba 2019) menyebutkan bahwa pemanfaatan media evaluasi pembelajaran *Quizizz* bisa membantu peningkatan konsentrasi belajar siswa yang dapat mempermudah siswa untuk memahami materi pembelajaran yang diterima.

2. Bagaimana perasaan Anda dengan proses pembelajaran hari ini?

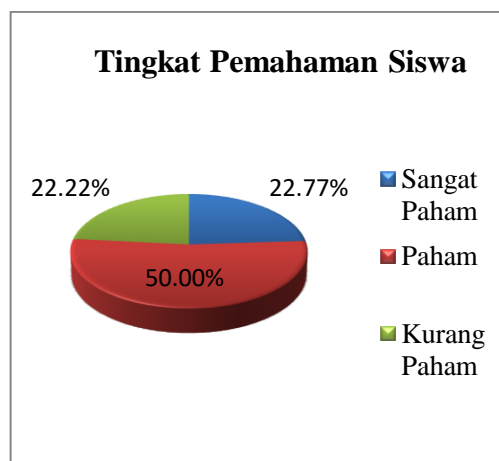
Pada penelitian ini menemukan bahwa keseluruhan dari responden memiliki perasaan yang baik serta senang melakukan pembelajaran menggunakan media aplikasi berbasis *Quizizz*. Hal ini menjelaskan bahwasanya respons siswa untuk pembelajaran menggunakan *Quizizz* sangat baik yaitu siswa memiliki perasaan senang dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan. Hal ini juga sejalan dengan wawancara yang telah dilakukan bahwa mayoritas

siswa merasa senang, tertantang, bersemangat dalam melakukan kuis atau latihan karena aplikasi yang mudah digunakan, serta mayoritas siswa mengatakan bahwa senang melakukan kuis atau latihan karena seperti sedang bermain game. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Kusuma 2020) yang menemukan bahwa *Quizizz* mampu memberikan perubahan emosi yang berdampak positif pada pembelajaran. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Sitorus dan Santoso 2022) yang menemukan bahwa penggunaan *Quizizz* membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan. Penelitian lain yang dilakukan oleh (Marleni 2016) mengungkapkan bahwa faktor yang mampu meningkatkan minat pembelajaran siswa salah satunya adalah perasaan senang dan tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Persepsi awal siswa menggunakan *Quizizz* adalah terlihat sedikit ragu dalam menggunakan fitur-fiturnya, namun siswa sudah mengetahui sedikit tentang aplikasi *Quizizz*, kegiatan akhir evaluasi siswa tampak bersemangat dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*.

3. Sejauh mana Anda memahami materi yang dipelajari hari ini?

Pada pernyataan ini jawaban responden dapat dijabarkan sebagai berikut:

Gambar 1. Tingkat Pemahaman Siswa

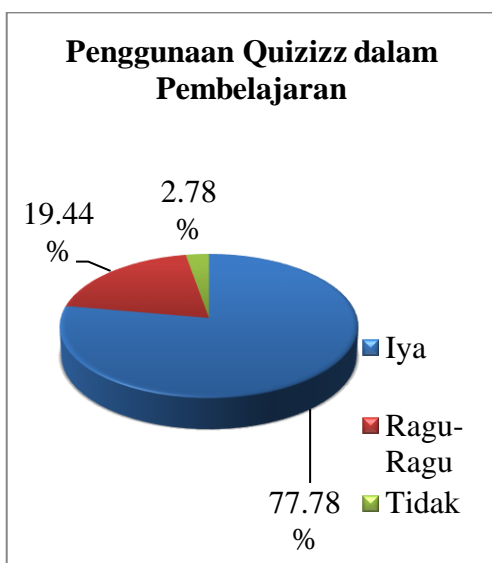


Berdasarkan gambar tersebut menunjukkan bahwa mayoritas siswa bisa mengerti materi yang telah diberikan pada pembelajaran berbasis *Quizizz* yaitu sebesar 50% siswa. Hal ini menunjukkan bahwa siswa merasa mudah dalam menjawab pertanyaan yang diberikan melalui *Quizizz*. Hal ini juga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Quizizz* dinilai baik dalam meningkatkan pemahaman siswa. Hal ini tentunya sejalan dengan wawancara yang telah dilakukan, bahwasanya sebagian dari siswa paham terhadap pembelajaran yang disampaikan pada hari itu, pada persentase 22,22% kurang paham ini, mereka mengatakan bahwasanya materi yang diajarkan agak susah sehingga sulit dipahami, terlebih pada bagian tata nama senyawa hidrokarbon.

4. Apakah Anda ingin penggunaan *Quizizz* ini terus dilakukan setiap proses pembelajaran?

Pada pernyataan ini jawaban responden dapat dijabarkan sebagai berikut:

Gambar 2. Jawaban Siswa Terhadap Keinginan Penggunaan *Quizizz* dalam Pembelajaran



Berdasarkan gambar tersebut menunjukkan bahwa mayoritas responden yaitu sebesar 77,78% siswa memiliki keinginan untuk melakukan pembelajaran dan menerapkan media *Quizizz* menjadi media yang digunakan dalam melakukan pembelajaran di kelas. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat ketertarikan siswa terhadap *Quizizz* dalam melakukan pembelajaran. Kemudian berdasarkan hasil wawancara ada juga siswa yang menjawab bahwa penggunaan *Quizizz* sangat bagus dan menjadi pendorong semangat serta memberikan motivasi untuk terus meningkatkan proses pembelajaran, karena di *Quizizz* bisa terlihat nilainya langsung yang bisa dijadikan evaluasi langsung bagi setiap siswa.

5. Apa yang Anda inginkan dalam sistem pembelajaran kimia selanjutnya?

Berdasarkan hasil penelitian pada pernyataan ini mayoritas

responden memiliki keinginan dan harapan untuk tetap melakukan pembelajaran menggunakan *Quizizz* sebagai media pembelajaran. Selain itu siswa juga berharap pada setiap mata pelajaran melakukan latihan-latihan menggunakan media *Quizizz*. Berdasarkan hasil wawancara sebagian dari responden juga ingin tetap menggunakan buku paket dan LKS sebelum menggunakan *Quizizz*. Secara keseluruhan hasil penelitian ini menjelaskan bahwa adanya keinginan siswa untuk dapat melakukan pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz* baik dilakukan secara individu maupun kelompok. Namun, ada 2 orang dari siswa yang tidak ingin menggunakan *Quizizz*, dengan alasan ingin tetap menggunakan LKS karena lebih praktis. Peneliti menyimpulkan bahwa media *Quizizz* mampu meningkatkan semangat siswa dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat berdasarkan antusias siswa dan keaktifan siswa dalam melakukan pembelajaran berbasis *Quizizz*.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian bisa disimpulkan bahwa siswa MA Nurul Wathan kelas XI IPA memiliki persepsi positif terhadap penggunaan aplikasi *Quizizz*, hal ini ditunjukkan dengan hasil analisa angket persepsi siswa diperoleh persentase mencapai 89% yang bermakna sangat baik. Penggunaan aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran terkhusus di materi Hidrokarbon pada mata pelajaran Kimia dapat terus digunakan oleh guru tidak hanya pada materi hidrokarbon, namun

juga pada materi-materi lainnya. Penelitian ini juga mengindikasikan bahwa mayoritas responden memiliki keinginan dan harapan untuk tetap melakukan pembelajaran menggunakan *Quizizz* sebagai media pembelajaran di masa yang akan datang. Hanya saja siswa juga berpendapat bahwa sebelum *Quizizz* diterapkan bahwa pemahaman materi pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dilakukan oleh guru.

REFERENSI

- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan media pembelajaran *Quizizz* untuk pembelajaran jenjang pendidikan dasar dan menengah di Bengkulu. *Kependidikan*, 2(25). <http://jurnal.umb.ac.id/index.php/kependidikan/article/view/567>
- Ambarsari, R. Y. (2021). Evaluasi Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19 Di Kecamatan Bulukerto Wonogiri. *Jurnal Mitra Swara Ganessa*, 8(1), 28–35. <http://ejournal.utp.ac.id/index.php/JMSG/article/view/1360>
- APJII. (2020). *Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia 2020*. Jakarta.
- Arum, R., & Velez, M. (2020). *Improving Learning Environments: School Discipline and Student Achievement in Comparative Perspective*. Stanford University Press.
- Asria, L., & Putrie, D. R. (2021). Persepsi mahasiswa pendidikan matematika terhadap penggunaan platform *Quizizz* sebagai media evaluasi hasil belajar berbasis online. *Math Locus: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Matematika*, 2(1), 34–43. <https://doi.org/10.31002/mathlocus.v2i1.1466>
- Emzir. (2015). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Fadilla, S. D., Saepudin, A., & Erhamwilda. (2020). Persepsi siswa terhadap media pembelajaran berbasis game edukasi *Quizizz* dengan minat belajar jarak jauh PAI di SMA PGII 2 Bandung. *Prosiding Pendidikan Agama Islam Spesia: Seminar Penelitian Sivitas Akademi UNISBA* 6(2), 227–231. <http://dx.doi.org/10.29313/.v6i2.24101>
- Firdiansyah, Y., & Pamungkas, H. P. (2021). Analisis persepsi mahasiswa terhadap penggunaan kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran pada mata kuliah teori ekonomi moneter. *Jekpend (Jurnal Ekonomi dan Pendidikan)*, 4(1), 1–7. <https://doi.org/10.26858/jekpend.v4i1.15549>
- Goehle, G. (2013). Gamification and web-based homework. *Primus*, 23(3), 234–246. <https://doi.org/10.1080/10511970.2012.736451>
- Hamandia, M. R., & Jannati, Z. (2020). Penerapan Komunikasi Nonverbal: Sebuah Alternatif Dalam Peningkatan Perhatian Mahasiswa Pada Proses Pembelajaran. *Jurnal Komunikasi Islam dan Kehumasan (JKPI)*, 4(1), 75–89. <https://doi.org/10.19109/jkpi.v4i1.59>

- Jannah, N. A. (2020). *Persepsi Siswa SMA dalam Mengerjakan Tes Bahasa Inggris Online di Quizizz*. Universitas Islam Kalimantan MAB. <http://eprints.uniska-bjm.ac.id/3622/>
- Kemendikbud. (2020). *Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 Tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19)*. Jakarta.
- Kusuma, Y. A. (2020). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Daring (online) Fisika pada Materi Usaha dan Energi Kelas X MIPA di SMA Masehi Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020*. Sanata Dharma University. <https://repository.usd.ac.id/37682/>
- Lee, C.-C., Hao, Y., Lee, K. S., Sim, S. C., & Huang, C.-C. (2019). Investigation of the effects of an online instant response system on students in a middle school of a rural area. *Computers in Human Behavior*, 95, 217–223. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.11.034>
- Marleni, L. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Bangkinang. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 149–159. <https://j-cup.org/index.php/cendekia/article/download/15/12/>
- Mudlofir, H. A. (2021). *Desain Pembelajaran Inovatif: dari Teori ke Praktik-Rajawali Pers*. PT. RajaGrafindo Persada.
- Noor, S. (2020). Penggunaan *Quizizz* dalam penilaian pembelajaran pada materi ruang lingkup biologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X. 6 SMAN 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1–7. <https://doi.org/10.33654/jph.v1i1.927>
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran *Quizizz* pada mata kuliah kimia fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29–39. <https://doi.org/10.51212/jdp.v12i1.1028>
- Rahmawati, D. N., dkk. (2022). Pemanfaatan aplikasi *Quizizz* sebagai media penilaian pembelajaran ilmu pengetahuan alam. *dawuh guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*. 2(1). 55–66. <https://doi.org/10.35878/guru/v2.i1.335>
- Riduwan. (2010). *Skala pengukuran variabel variabel penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Salsabila, U. H., Habibah, I. S., & Amanah, isti lailatul. (2020). Pemanfaatan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163–172. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Setiawan, A., Wigati, S., & Sulistyaningsih, D. (2019). Implementasi media game edukasi *Quizizz* untuk meningkatkan hasil

- belajar matematika materi sistem persamaan linear tiga variabel kelas x IPA 7 SMA Negeri 15 Semarang tahun pelajaran 2019/2020. *Edusaintek*, 3, 167-173. <https://prosiding.unimus.ac.id/index.php/edusaintek/article/view/229>
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis game pada masa pandemi covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 12(2), 81-88. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88>
- Solichin, A. (2011). Mengukur Tingkat Kenyamanan Penggunaan Sistem E-learning Moodle dalam Proses Knowledge Sharing: Studi Kasus di Universitas Budi Luhur. Jakarta: *Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Budi Luhur*, 11(1), 1–5.
- Solikah, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020. *BAPALA*, 7(3), 1–8. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/34508>
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Ushioda, E. (2011). Language learning motivation, self and identity: Current theoretical perspectives. *Computer Assisted Language Learning*, 24(3), 199–210.
- Zhao, F. (2019). Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37–43. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1203198>