

Efektifitas Asesmen Pembelajaran Berbasis Quiziz pada Mata Pelajaran Kelas VII di SMP Negeri 2 Padang

Wahyu Hilahi^{1*}, Fetri Yeni J²

^{1,2}Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang
* e-mail: Wahyuhilahi24@gmail.com

Abstract

The purpose of this study is to determine the efficacy of the application Quiziz-based learning assessments which are useful for improving student learning outcomes, and can assist teachers in carrying out evaluations easily. Where students tend to be inactive, less interested and less interested during learning activities. This is because the assessment carried out is not interesting so that students are not challenged to take the exam

The type of study used is a quantitative approach in a quasi-experimental form. The study was conducted on 25 of her students, including all students in Class VII of SMP Negri 2 Padang. A total of 229 persons consisted of samples from 8 classes and classes VII.5 (control class) and VII.2 (experimental class). The data analysis technique uses the t-test (t-test), which has previously been tested for normality and homogeneity. The results show that $t_{count} = 33.430$ is greater than $t_{table} = 1.678$ using the t_{count} test formula to test the hypothesis. The average learning outcome scores of students using quiz-based learning assessment (experimental teaching) are higher than the average learning outcome scores of students who did not use quiz-based learning assessment. This is consistent with students' average learning outcomes of 84.78 using quiz-based learning assessment, compared to 78.77 without quiz-based assessment.

Keywords: Quiziz Based Assessment, Pkn



Licenses may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits ([attribution](#)) in the manner specified by these. Licenses may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for [non-commercial](#) purposes.

PENDAHULUAN

Asesmen merupakan satu kesatuan yang tidak boleh dipisahkan. Pendidik dan peserta didik harus memahami kompetensi yang diinginkan agar seluruh proses pembelajaran dapat digunakan untuk mencapai kompetensi tersebut. Pembelajaran dapat dimulai dengan penilaian dan perencanaan pembelajaran. Pendidik hendaknya merencanakan penilaian yang akan dilakukan pada memulai pembelajaran sampai akhir pembelajaran. Perencanaan asesmen khususnya pada asesmen pembelajaran sangat penting karena tujuannya untuk mengidentifikasi kebutuhan belajar

siswa dan hasilnya digunakan untuk merencanakan pembelajaran sesuai dengan tingkat pencapaian siswa. Rancangan pembelajaran meliputi tujuan pembelajaran, tahapan pembelajaran dan penilaian pembelajaran yang disusun dalam dokumen yang fleksibel, sederhana dan kontekstual (Panduan Asesmen Pembelajaran Kemendikbud RI).

Tujuan pembelajaran disusun dari hasil pembelajaran, dengan mempertimbangkan keunikan dan keistimewaan satuan pendidikan. Pendidik juga harus memastikan bahwa tujuan pembelajaran sesuai dengan tingkat dan kebutuhan siswa. Masalah, tujuan dan manfaat penelitian dideskripsikan secara naratif dalam paragraf tanpa subteks tertentu. Demikian pula, definisi fungsional juga ditulis secara naratif jika diperlukan. Berdasarkan hasil observasi di SMPN 2 Padang, hasil belajar siswa kelas VII PKN tidak sesuai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditentukan yaitu 81. Hal ini dikarenakan asesmen tidak menarik dalam pembelajaran sehingga menyebabkan siswa tidak tertantang untuk mengikuti ujian.

Salah satu perencanaan asesmen dan perencanaan pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi dan informasi ialah *Quiziz*. *Quiziz* adalah aplikasi gratis dari *quizizz.inc* yang menghadirkan aktivitas multipemain dan satu lawan satu ke kelas dan menghasilkan suasana kelas yang menarik dengan kuis interaktif. Aplikasi ini memungkinkan siswa menyelesaikan latihan atau kuis menggunakan ponsel atau perangkat mereka. *Quizizzi* memiliki fitur seperti visual dan musik yang dapat menarik siswa saat belajar.

Siswa yang mengerjakan tes pada saat yang sama dapat langsung melihat skor dan peringkat antar siswa. Tes menggunakan *quiziz* ini juga memudahkan para guru dalam proses asesmen. Hal ini disebutkan dengan beberapa keuntungan yang dikutip dari hal ini, seperti membantu guru menghitung tanggal ujian, karena alat penilaian ini memberikan hasil yang detail dalam bentuk file Excel, meminimalkan kolaborasi antar siswa karena soal selalu dibagikan secara acak antar siswa. .

Citra dan Rosy (2020:263) menjelaskan *Quiziz* adalah pembelajaran berbasis permainan yang memberikan fungsionalitas multipemain ke kelas, menghasilkan pembelajaran di kelas lebih menarik dan menantang. Hal ini menunjukkan bahwa *quiziz* dapat digunakan digunakan untuk Asesmen Pembelajaran. Teori ini didukung Purba, (2019: 31) yaitu *Quiziz* aplikasi pembelajaran berbasis game yang memperkenalkan kelas ke game dengan lebih dari satu pemain, memulai pembelajaran yang lebih inovatif dan saling aktif di kelas. Sebuah kuis juga yang dapat mendorong siswa untuk bersaing satu sama lain.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif berbentuk *quasy eksperimen*, dengan tujuan untuk mengetahui Efektivitas Penggunaan Asesmen

Berbasis *Quiziz* pada mata pelajaran PKN Kelas VII SMP Negeri 2 Padang. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang tujuannya untuk mengetahui apakah sesuatu berpengaruh terhadap subjek. Dengan kalimat lain, penelitian eksperimen mencoba untuk mengetahui apakah ada hubungan sebab akibat atau tidak. Dengan cara membandingkan satu atau lebih eksperimen kelompok yang mendapat perlakuan dengan satu atau beberapa kelompok kontrol yang tidak mendapat perlakuan (Arikunto (2009:207)).

Penelitian ini menggunakan Teknik pengumpulan data dengan melaksanakan tes tertulis kepada kedua kelas sampel pada akhir penelitian dalam kelas. Selanjutnya teknik yang dipakai adalah dua rata-rata menggunakan uji t (t-test) yang sebelumnya dilakukan terlebih dahulu uji normalitas dan uji homogenitas. Untuk melakukan pengujian ini selanjutnya digunakan rumus t-test, uji perbedaan (t-test) dengan rumus menurut Syafril (2010:176) bahwa:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{SD^2 X_1}{N_1 - 1} + \frac{SD^2 X_2}{N_2 - 1}}}$$

Keterangan:

t = Angka beda rata-rata $X_1 - X_2$

\bar{X}_1 = Rata-rata kelompok eksperimen

\bar{X}_2 = Rata-rata kelompok kontrol

SD^2 = Varians

SD = Standar deviasi

N_1 = Jumlah kelompok eksperimen

N_2 = Jumlah kelompok kontrol

PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian di kelas sampel diperoleh informasi tentang hasil belajar siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui tes objektif yang terdiri dari 40 soal. Dibagi menjadi kelas eksperimen dan kontrol, yang diselesaikan pada akhir pelajaran.

Tabel 1
Data Nilai Hasil Belajar

Kelas Eksperimen

| Kelas Interval | Titik Tengah | F |
|----------------|--------------|-----------|
| 91-95 | 93 | 2 |
| 86-90 | 88 | 1 |
| 81-85 | 83 | 6 |
| 76-80 | 78 | 3 |
| 71-75 | 73 | 2 |
| 66-70 | 68 | 1 |
| Jumlah | | 25 |

Kelas Kontrol

| Kelas Interval | Titik Tengah | F |
|----------------|--------------|-----------|
| 91-95 | 88 | 2 |
| 86-90 | 83 | 8 |
| 81-85 | 78 | 7 |
| 76-80 | 73 | 6 |
| 71-75 | 68 | 1 |
| 66-70 | 63 | 1 |
| Jumlah | | 25 |

Uji Normalitas

Dalam uji normalitas dilaksanakan menggunakan uji liliefors. Dalam uji liliefors ini, apabila $L_{hitung} > L_{tabel}$, hal ini data berasal dari kelompok tidak normal dan sebaliknya apabila $L_{hitung} < L_{tabel}$, hal ini data berasal dari kelompok berdistribusi normal.

Tabel 2
Perbandingan Perhitungan Uji Liliefors

| Kelas | SD | N | Lhitung | Ltabel $\alpha 0,05$ | Ket |
|------------|------|----|---------|----------------------|--------|
| Eksperimen | 6,22 | 25 | 0,117 | 0,173 | Normal |
| Kontrol | 5,77 | 25 | 0,101 | 0,173 | Normal |

Uji Homogenitas

Dalam uji homogenitas dilaksanakan untuk mendapatkan ada peningkatan hasil belajar pada kedua kelas sampel (kelas eksperimen dan kelas kontrol). Memiliki varians yang homogenitas atau tidak. Untuk uji homogenitas digunakan teknik dengan Uji Barlett.

Tabel 3
Hasil Uji Homogenitas Pada Kedua Kelas Sampel

| Kelas | SD ² | N | χ^2 hitung | χ^2 tabel $\alpha 0,05$ | Kesimpulan |
|------------|-----------------|----|-----------------|------------------------------|------------|
| Eksperimen | 38,68 | 25 | 0,6633 | 3,841 | Homogen |
| Kontrol | 33,29 | 25 | | | |

Hasil uji homogenitas varians dengan melakukan data pada tes akhir di kelas sampel ternyata dihasilkan χ^2 hitung = 0,6633 dan χ^2 tabel = 3,841 dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$, jadi chi

kuadrat hitung < chi kuadrat tabel yaitu $0,6633 < 43,841$. Hal tersebut dapat dimaknai bahwa data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari kelompok homogen.

Uji Hipotesis

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, dengan demikian perbedaan hasil belajar yang signifikan di kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Tabel 4
Uji Hipotesis

| Aspek | Eksperimen | Kontrol |
|-----------|------------|---------|
| N | 25 | 25 |
| \bar{X} | 84,7 | 78,8 |
| SD^2 | 38,68 | 33,06 |

Berdasarkan tabel tersebut dilakukan perhitungannya:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{SD^2_{X_1}}{N_1 - 1} + \frac{SD^2_{X_2}}{N_2 - 1}}}$$

$$= \frac{5,9}{\sqrt{2,99}}$$

$$= \frac{5,9}{1,72} = 3,430$$

Untuk menguji hipotesis digunakan t-test. Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji-t diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 5
Hasil Uji t Hipotesis Penelitian

| Kelas | \bar{X} | t_{hitung} | t_{tabel} $\alpha 0,05$ | Kesimpulan |
|------------|-----------|--------------|------------------------------|------------|
| Eksperimen | 84,7 | 3,430 | 1,678 | Signifikan |
| Kontrol | 78,8 | | | |

Pada tabel t dengan $df = (N_1 - 1) + (N_2 - 1)$ untuk $\alpha 0,05$ adalah 1,678. Hasil t_{hitung} dibandingkan sama t_{tabel} . Untuk melihat tabel terlebih dahulu dihitung $gdf = (N_x - 1) + (N_y - 1)$, jadi $df = (25 - 1) + (25 - 1) = 24 + 24 = 48$. Dari keterangan diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat keefektifan secara signifikan dengan asesmen pembelajaran berbasis quiziz pada pelajaran PKN Kelas VII di SMP Negeri 2 Padang. Hal ini menyatakan bahwa ditemukan $t_{hitung} = 3,430$ lebih besar dibandingkan dengan $t_{tabel} = 1,678$.

Pembahasan

Berdasarkan data yang didapatkan dari hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang didapatkan pada pelajaran PKN di kelas eksperimen VII.2 yang menerapkan asesmen pembelajaran berbasis *quiziz* lebih tinggi dengan nilai rata-rata di kelas kontrol VII.5 yang tidak menerapkan asesmen pembelajaran berbasis *quiziz* dengan memiliki perbedaan yang signifikan. Kelas eksperimen menghasilkan rata-rata 84,7 dan kelas Kontrol menghasilkan rata-rata 78,8. Hal ini disebabkan karena penggunaan asesmen pembelajaran berbasis *quiziz* dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menantang bagi siswa, serta juga meningkatkan terhadap hasil belajar siswa.

Menurut Solikah (2020:2) Aplikasi Quiziz adalah program kuis yang dibangun ke dalam permainan yang bisa digunakan sebagai asesmen terhadap proses belajar mengajar. Kuis menawarkan berbagai pertanyaan kuis dari sudut pandang pola yang berbeda dan dapat digunakan baik oleh guru maupun siswa. Aplikasi ini juga mampu memfasilitasi pembelajaran yang berpusat pada siswa karena siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian penggunaan asesmen pembelajaran berbasis *quiziz* efektif untuk membantu siswa mendapatkan tujuan pembelajaran yang baik yang ditunjukkan dengan hasil belajar yang meningkat.

Hasil t_{hitung} dibandingkan dengan t_{tabel} untuk melihat tabel terlebih dahulu dihitung $df = (N_x - 1) + (N_y - 1)$, jadi $df = (25 - 1) + (25 - 1) = 24 + 24 = 48$. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat efektifitas asesemen pembelajaran berbasis Quiziz pada pelajaran PKN kelas VII di SMPN 2 Padang. Hal ini menyatakan bahwa didapatkan $t_{hitung} = 3,430$ lebih besar dibandingkan dengan $t_{tabel} = 1,678$. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa “Terdapat Efektifitas yang Signifikan dalam Penggunaan Asesmen Pembelajaran Berbasis Quiziz” atau “**diterima**”.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis olah data dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa yang menerapkan asesmen pembelajaran berbasis *quiziz* (kelas eksperimen) lebih tinggi dari rata-rata hasil belajar siswa pada saat tidak asesmen pembelajaran berbasis *quiziz*. Skor Pembelajaran Keseluruhan Ini adalah rata-rata. Rata-rata hasil belajar siswa lebih tinggi 84,7 dengan penilaian pembelajaran berbasis kuis, sedangkan rata-rata hasil belajar siswa tanpa penilaian pembelajaran berbasis kuis secara keseluruhan adalah 78,8. Dapat terlihat dari hasil hipotesis bahwa $t_{hitung} = 3,430$ lebih besar dari $t_{tabel} = 1,678$. Dari sini dapat disimpulkan bahwa Asesmen Pembelajaran Berbasis *Quiziz* Pada Mata Pelajaran PKN Kelas VII di SMP Negeri 2 Padang Efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi *Quizizz* terhadap hasil belajar teknologi perkantoran siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261-272.
- Kemendikbud. (2022). Panduan Asesmen dan Perencanaan Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah.
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Asesemen Pembelajaran *Quizizz* Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29. 336-342.
- Sugiyono. (2010). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Syafril. (2010). Statistika. Padang: Sukabina Press.