

Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Tematik Kelas III SDN Krenceng 1 Kota Cilegon

Dela Sofiyani^{1✉}, Muhammad Hanif² & Ajo Sutarjo³

^{1✉}Universitas Pendidikan Indonesia, delasofiyani31@upi.edu, Orcid ID: [0000-0002-3775-3909](https://orcid.org/0000-0002-3775-3909)

²Universitas Pendidikan Indonesia, muhammadhanif@upi.edu, Orcid ID: [0000-0003-4132-9788](https://orcid.org/0000-0003-4132-9788)

³Universitas Pendidikan Indonesia, ajo_upiserang@upi.edu, Orcid ID: [0000-0003-1425-8910](https://orcid.org/0000-0003-1425-8910)

Article Info

History Articles

Received:

Aug 2022

Accepted:

Feb 2023

Published:

Sep 2024

Abstract

Application of learning evaluation in the learning-from-home period has not fully used digital evaluation, because in practice there are still evaluations that use the old-fashioned way without involving digital technology. The use of the Quizizz application in the evaluation of learning facilitates the administration of evaluation of students. This study was conducted to determine how high the Quizizz application is as an evaluation tool in thematic learning for grade III elementary schools. This uses a true experimental research type of design. Subjects in this research were 40 third-grade students of SDN Krenceng 1 Cilegon City which were divided into an experimental class and a control class. The results of this study indicate that the Quizizz application is effectively used as an evaluation tool for thematic learning for grade III elementary schools. Based on the statistical test N-Gain Score which obtained a value of 0,032. Based on the discussion of research results that have been linked to relevant theories and previous research, it can be concluded that the use of the Quizizz application as an evaluation tool for thematic learning of grade III elementary school students is effectively used. Quizizz application provides benefits for both students and teachers in use as an evaluation tool.

Keywords:

Effectiveness, Evaluation, Technology, Quizizz

How to cite:

Sofiyani, D., Hanif, M., & Sutarjo, A. (2024). Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran tematik kelas III SDN Krenceng 1 Kota Cilegon. *Didaktika*, 4(3), 325-336.

Info Artikel

Riwayat Artikel

Dikirim:

Agus 2022

Diterima:

Feb 2023

Diterbitkan:

Sep 2024

Abstrak

Penerapan evaluasi pembelajaran di masa belajar dari rumah belum sepenuhnya menggunakan evaluasi secara digital, karena pada praktiknya masih terdapat pelaksanaan evaluasi yang dilakukan dengan cara lama tanpa melibatkan teknologi digital. Adanya penggunaan aplikasi Quizizz pada evaluasi pembelajaran memudahkan dalam administrasi evaluasi terhadap siswa. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui seberapa tinggi aplikasi Quizizz sebagai alat evaluasi pada pembelajaran tematik siswa kelas III sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen desain *true experimental*. Subjek pada penelitian ini adalah 40 siswa kelas III SDN Krenceng 1 kota Cilegon yang dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi Quizizz efektif digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran tematik siswa kelas III sekolah dasar. Berdasarkan uji statistik N-Gain Score yang memperoleh nilai sebesar 0,5032. Berdasarkan pembahasan hasil penelitian yang telah dikaitkan dengan teori dan penelitian terdahulu yang relevan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran tematik pada siswa kelas III sekolah dasar efektif digunakan. Aplikasi Quizizz memberikan manfaat baik bagi siswa maupun guru dalam penggunaannya sebagai alat evaluasi.

Kata Kunci:

Efektivitas, Evaluasi, Teknologi, Quizizz

Cara mengutip:

Sofiyani, D., Hanif, M., & Sutarjo, A. (2024). Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran tematik kelas III SDN Krenceng 1 Kota Cilegon. *Didaktika*, 4(3), 325-336.

PENDAHULUAN

Awal tahun 2020 masyarakat dunia dihebohkan dengan adanya wabah Covid-19. Pandemi ini sangat memberikan dampak hebat kepada seluruh bidang, tidak terkecuali bidang pendidikan. Akibat penyebaran wabah ini, dunia pendidikan mengalami perubahan yang sangat drastis. Proses pembelajaran harus ada perubahan demi menjaga penyebaran wabah virus Covid-19. Pendidikan formal pada umumnya mengharuskan bertatap muka, tetapi terkendala karena adanya pandemi ini. Oleh karena itu, sesuai dengan instruksi Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia melalui surat edaran Nomor 369262/MPK.A/HK/2020 yang berisi tentang pemberlakuan pembelajaran dalam jaringan (daring).

Proses pembelajaran dalam jaringan ini dapat dilakukan dari tempat masing-masing tanpa harus melakukan tatap muka secara langsung. Pembelajaran dalam jaringan ini diharapkan dapat membantu dalam permasalahan pada masa pandemi ini terlebih dalam bidang pendidikan. Pembelajaran dalam jaringan ini bisa dilaksanakan melalui beberapa media, seperti WhatsApp, Zoom Meeting, Google Meet, dan lain-lain. Adanya perubahan dalam proses belajar, membuat tenaga pendidik dan peserta didik harus membiasakan diri untuk melakukan proses belajar di tempat masing-masing dengan menggunakan internet sebagai alat bantu dalam proses belajar.

Pada saat peneliti melaksanakan program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di sekolah dasar mendapati permasalahan baru di masa pandemi ini. Dimana tenaga pendidik dan peserta didik yang masih kurang dalam menggunakan teknologi digital sehingga dalam proses belajar peserta didik masih berdatangan ke sekolah untuk melaksanakan proses belajar mengajar. Pada saat ulangan pun peserta didik harus datang ke sekolah untuk mengambil kertas ujian mereka dan dikerjakan di rumah masing-masing. Fenomena tersebut sejalan dengan pendapat Ariani et al. (2020) yang menjelaskan bahwa pada umumnya guru masih menggunakan alat evaluasi konvensional di mana siswa mengerjakan soal pada lembaran kertas. Permasalahan yang timbul pada saat itu menunjukkan tidak adanya upaya dalam membantu penyebaran wabah ini, tidak efektif dalam proses belajar dan evaluasi tenaga pendidik kepada peserta didik.

Menurut Mardapi (2012) dalam proses pembelajaran tenaga pendidik diharuskan melakukan evaluasi pembelajaran yang berkualitas, karena tingkat keberhasilan dan tidaknya sebuah proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil evaluasi pembelajarannya. Salah satu cara agar mendapatkan hasil evaluasi pembelajaran yang baik adalah tenaga pendidik perlu memiliki alat evaluasi yang valid dan praktis untuk digunakan dalam mencapai tujuan tertentu. Demi mewujudkan alat evaluasi pembelajaran yang berkualitas, tentunya tidak terlepas dari pengaruh ilmu pengetahuan dan teknologi. Salah satunya dengan menerapkan evaluasi *online*. Salah satu aplikasi *online* yang memiliki fitur evaluasi adalah aplikasi Quizizz. Aplikasi Quizizz bisa digunakan untuk melakukan pelaksanaan evaluasi secara tatap maya, sehingga peserta didik tidak perlu mengambil kertas ujian ke sekolah dan mempermudah tenaga pendidik untuk melakukan evaluasi.

Tujuan dilakukan penelitian ini untuk mengetahui apakah aplikasi Quizizz efektif digunakan sebagai alat evaluasi dan seberapa besar tingkat efektivitasnya digunakan pada evaluasi pembelajaran tematik siswa kelas III sekolah dasar. Aplikasi Quizizz dapat dimanfaatkan sebagai bahan belajar dan sarana untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi yang sudah dipelajari sebelumnya, sehingga hasil pengembangan alat evaluasi ini bisa dijadikan alternatif dalam pelaksanaan proses evaluasi pembelajaran dalam jaringan, dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, serta memberikan alat evaluasi pembelajaran yang terkesan menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik.

Sehubungan dengan latar belakang dan tujuan penelitian, Arikunto (2013) menjelaskan bahwa alat evaluasi yang efektif dapat membantu dan mempermudah tugas pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Efektif yang dimaksud dapat dilihat dari adanya peningkatan hasil belajar oleh peserta didik.

METODOLOGI

Penelitian merupakan penelitian eksperimen berjenis *true experimental*. Jenis penelitian *true experimental* memiliki ciri utama, yaitu adanya pembagian sampel menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol (Sugiyono, 2016). Desain pada penelitian ini adalah *the pretest-posttest control group design*. Desain penelitian ini bercirikan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol diuji sebanyak dua kali dan perlakuan hanya diberikan pada kelas eksperimen (Pratisti & Yuwono, 2018).

Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas III SDN Krenceng 1 kota Cilegon. Populasi siswa kelas III SDN Krenceng 1 kota Cilegon sebanyak 40 siswa. Adapun teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *simple random sampling*, di mana dilakukan secara acak tanpa menghiraukan tingkatan pada populasi (Anshori & Iswati, 2017). Bagi penentuan ukuran sampel, pada derajat kesalahan 5% ukuran sampel yang diperlukan berjumlah 36 siswa. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan sampel menjadi 40 siswa, dengan kata lain menggunakan keseluruhan dari populasi. Hal ini sesuai dengan pendapat Yount dan Arikunto (dalam Ramadhayanti, 2019) yang menyatakan bahwa “jika jumlah anggota populasi kurang dari 100, lebih baik seluruhnya diambil sebagai sampel.”

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah soal tes. Jenis soal tes yang digunakan adalah pilihan ganda, di mana jawaban dari tes tersedia satu pilihan jawaban yang paling tepat dan yang lainnya berupa pengecoh (Amiriono & Daryanto, 2016). Instrumen penelitian soal tes ini dibuat dengan mengacu pada materi tematik kelas 3 Tema 8 Praja Muda Karana. Instrumen penelitian tes ini telah melalui uji validasi isi oleh ahli dan uji validitas internal serta uji reliabilitas berbantuan aplikasi SPSS 26. Melalui tahapan-tahapan tersebut, instrumen penelitian soal tes ini dinyatakan valid dan reliabel untuk digunakan dalam penelitian.

Berikutnya, prosedur analisis data yang dilakukan terhadap data yang diperoleh pada penelitian ini menggunakan prosedur analisis statistik parametrik dan uji efektivitas menggunakan uji N-Gain Score dengan menggunakan aplikasi SPSS 26. Pada tahap pertama, data yang diperoleh yaitu data pre-test dan post-test dilakukan analisis awal untuk mengetahui nilai mean, median, modus, dan nilai tertinggi serta nilai terendah. Selanjutnya, data diuji normalitasnya apakah keempat data berdistribusi normal atau tidak. Berikutnya, baik data pre-test maupun post-test diuji homogenitasnya, apakah data homogen atau tidak berdasarkan jenisnya (data pre-test & data post-test). Kemudian, setelah diketahui apakah data berdistribusi normal dan homogen, maka langkah selanjutnya adalah melakukan independent sample t-test. Independent sample t-test dilakukan terhadap data pre-test dan post-test untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar kedua kelas. Setelah diketahui bagaimana perbedaan rata-rata hasil belajar kedua kelas, maka dilakukan uji efektivitas menggunakan uji n-gain score berbantuan aplikasi SPSS 26. Uji melalui teknik N-Gain Score dilakukan dengan membandingkan hasil belajar pre-test dan post-test kelas eksperimen untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz sebagai alat evaluasi pada pembelajaran tematik siswa kelas III sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan di SDN Kreceng 1 Kota Cilegon pada 28 Juni–5 Juli 2021. Adapun subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas III. Peneliti melakukan eksperimen mengenai bagaimana efektivitas aplikasi Quizizz sebagai alat evaluasi. Evaluasi yang dilakukan terhadap siswa mengacu pada materi pembelajaran tematik Tema 8 Praja Muda Karana yang sebelumnya sudah dipelajari oleh siswa kelas III, baik yang dijadikan kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Peneliti merumuskan dan membuat instrumen penelitian berupa tes yang akan diujikan ke sampel berdasarkan materi Tema 8 Praja Muda Karana.

Adapun langkah-langkah eksperimen yang dilakukan pada penelitian ini, yaitu peneliti mengambil data awal berupa pre-test untuk mengetahui kondisi awal sampel penelitian baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kondisi awal kemampuan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada proses ini, baik kelas eksperimen dan kelas kontrol diberi perlakuan yang sama, yaitu kedua kelas mengerjakan soal tes menggunakan cara konvensional menggunakan kertas. Setelah memperoleh hasil pre-test, dinyatakan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki hasil belajar yang sama dibuktikan dengan hasil independent sample t-test.

Langkah selanjutnya peneliti melakukan post-test satu minggu kemudian. Pada post-test ini, kelas eksperimen dan kelas kontrol diberi perlakuan yang berbeda. Kelas eksperimen diperkenalkan dan mengerjakan soal tes melalui aplikasi Quizizz secara *online* berbantu Zoom Meeting sebagai sarana pengawasan post-test, sementara kelas kontrol mengerjakan soal tes secara konvensional menggunakan kertas. Setelah diperoleh data hasil post-test, peneliti melakukan uji statistik mulai dari uji normalitas data, uji homogenitas data, independent sample t-test, dan uji N-Gain Score yang kemudian ditafsirkan dan dianalisis untuk menarik kesimpulan terkait rumusan masalah penelitian.

Mulai dari segi tampilan, desain aplikasi Quizizz yang digunakan untuk mengambil data post-test kelas eksperimen sebagai berikut.



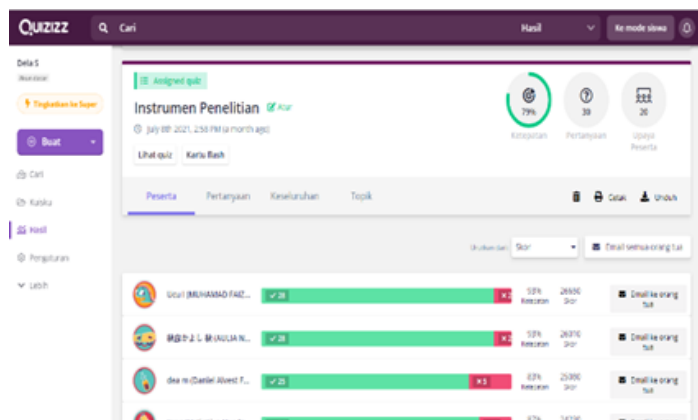
Gambar 1. Tampilan Siswa Saat Mengerjakan Post-Test Pada Aplikasi Quizizz

Pada gambar di atas, terdapat tampilan saat siswa melaksanakan post-test menggunakan aplikasi Quizizz. Setiap soal memiliki batas waktu pengerjaan yang telah disesuaikan dengan tingkat kesulitannya. Selama pengerjaan soal, siswa akan disuguhkan dengan tampilan-tampilan motivasi di setiap selah antara soal dan musik-musik yang memacu semangat siswa.



Gambar 2. Tampilan Layar Pengawas pada Post-Test Menggunakan Aplikasi Quizizz

Gambar di atas adalah tampilan layar pengawas (peneliti) saat post-test berlangsung. Pada tampilan layar pengawas ini, peneliti dapat melihat nama-nama siswa yang sedang mengerjakan, persentase sementara siswa yang menjawab benar berdasarkan peringkat, dan peneliti dapat mengatur waktu kapan post-test berakhir.



Gambar 3. Tampilan Hasil Post-Test pada Aplikasi Quizizz

Gambar di atas merupakan hasil dari post-test yang dilakukan melalui aplikasi Quizizz. Perolehan hasil siswa dapat dilihat berdasarkan peringkat jawaban yang benar. Selain itu, terdapat persentase secara keseluruhan hasil post-test siswa.

Data statistik awal sebagai gambaran umum, diperoleh bahwa data pre-test kelas eksperimen memiliki mean sebesar 58,60, nilai modus adalah 63, nilai median adalah 60, nilai tertinggi adalah 73, dan nilai terendah adalah 40. Kemudian, pada data post-test kelas eksperimen diperoleh mean sebesar 78,75, nilai modus adalah 80, nilai median adalah 80, nilai tertinggi 93, dan nilai terendah 63. Sementara, pada data pre-test kelas kontrol diperoleh mean sebesar 58,45, nilai modus adalah 60, nilai median adalah 60, nilai tertinggi 73, dan nilai terendah 40. Berikutnya, data post-test kelas kontrol diperoleh mean sebesar 63,75, nilai modus adalah 60, nilai median adalah 65, nilai tertinggi 80, dan nilai terendah 47.

Setelah diketahui data statistik awal, maka langkah selanjutnya melakukan tahapan-tahapan uji statistik parametrik menggunakan aplikasi SPSS 26. Tahap pertama yang dilakukan adalah melakukan uji normalitas terhadap data pre-test kelas eksperimen dan kelas kontrol, serta

data post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji normalitas merupakan salah satu syarat melakukan uji statistik parametrik. Hasil uji normalitas dengan bantuan aplikasi SPSS 26 diperoleh sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Kelas		Test of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Tes	Pre-Test Kelas Eksperimen	.153	20	.200*	.926	20	.128
	Post-Test Kelas Eksperimen	.167	20	.145	.952	20	.406
	Pre-Test Kelas Kontrol	.159	20	.200*	.918	20	.092
	Post-Test Kelas Kontrol	.131	20	.200*	.952	20	.401

Pada tabel di atas, terdapat nilai uji pada kolom Sig. Shapiro-Wilk pre-test kelas eksperimen sebesar $0,129 > 0,05$, post-test kelas eksperimen sebesar $0,406 > 0,05$, pre-test kelas kontrol sebesar $0,092 > 0,05$, dan post-test kelas kontrol sebesar $0,401 > 0,05$. Nilai uji keempat data $> 0,05$, ini berarti bahwa keempat data dinyatakan berdistribusi normal.

Langkah berikutnya pada tahap analisis data adalah melakukan uji homogenitas terhadap data pre-test dan juga data post-test. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data sesama pre-test homogen atau tidak, dan data sesama post-test homogen atau tidak. Hasil uji homogenitas terhadap data pre-test dan data post-test sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas Data Pre-Test

		Test of Homogeneity of Variances			
		Levene's Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Tes	Based on Mean	.027	1	38	.870
	Based on Media	.027	1	38	.870
	Based on Media and with adjusted df	.027	1	37.867	.870
	Based on trimmed mean	.028	1	38	.873

Pada tabel di atas, terlihat nilai Sig. pada baris Based on Mean sebesar $0,870 > 0,05$. Ini menunjukkan bahwa data pre-test kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Data Post-Test

		Test of Homogeneity of Variances			
		Levene's Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Tes	Based on Mean	1.049	1	38	.312
	Based on Media	1.108	1	38	.299

Based on Media and with adjusted df	1.108	1	37.949	.299
Based on trimmed mean	1.057	1	38	.310

Terlihat pada tabel di atas, diperoleh nilai Sig. Based on Mean sebesar $0,312 > 0,05$. Nilai Sig. $> 0,05$ mengartikan bahwa data post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen.

Setelah diketahui bahwa data berdistribusi normal dan homogen, maka tahap selanjutnya adalah melakukan independent sample t-test pada data pre-test dan data post-test. Independent sample t-test yang dilakukan pada data pre-test bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan rata-rata hasil belajar sebelum diberikannya perlakuan. Sementara, independent sample t-test pada data post-test dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dengan kelas kontrol setelah diberi perlakuan. Kedua hasil independent sample t-test ini akan menjadi dasar dilakukan uji selanjutnya, yaitu uji efektivitas aplikasi Quizizz sebagai alat evaluasi menggunakan uji N-Gain Score. Adapun hasil dan interpretasi independent sample t-test data pre-test dan data post-test sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Independent Sample T-Test Data Pre-Test

Independent Samples Test						
Levenes's Test Equality of Variances						
		F	Sig.	t	df	Sig.(2-tailed)
Hasil Tes	Equal variances assumed	.027	.870	.045	38	.964
	Equal variances not assumed.			.045	37.999	.964

Pada tabel di atas, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) pada baris Equal variances assumed (karena data homogen) sebesar $0,964 > 0,05$. Hasil ini menandakan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan pada data pre-test kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sehingga dapat dikatakan bahwa rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak berbeda terlalu jauh sebelum diberikannya perlakuan.

Tabel 5. Hasil Independent Sample T-Test Data Post-Test

Independent Samples Test						
Levenes's Test Equality of Variances						
		F	Sig.	t	df	Sig.(2-tailed)
Hasil Tes	Equal variances assumed	1.049	.312	5.230	38	.000
	Equal variances not assumed.			5.230	37.146	.000

Hasil pada tabel di atas menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,00 < 0,05$. Ini mengartikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dengan rata-rata hasil belajar kelas kontrol setelah diberikan perlakuan yang berbeda.

Berdasarkan adanya perbedaan hasil independent sample t-test pada data pre-test dengan hasil independent sample t-test pada data post-test, maka dapat disimpulkan sementara bahwa terdapat perbedaan antara kelas eksperimen yang menggunakan aplikasi Quizizz dengan kelas kontrol yang menggunakan cara lama menggunakan lembar kertas. Hasil ini juga dapat dijadikan dasar untuk menentukan besaran efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz sebagai alat evaluasi melalui uji N-Gain Score.

Uji N-Gain Score dilakukan dengan berbantuan aplikasi SPSS 26, yang membandingkan hasil post-test dan pre-test kelas eksperimen setiap siswanya, yang kemudian dari hasil n-gain score setiap siswa tersebut diambil nilai rata-ratanya. Hasil rata-rata nilai N-Gain Score diperoleh nilai sebesar 0,5032. Selanjutnya, nilai rata-rata N-Gain Score yang diperoleh dibandingkan dengan tabel di bawah ini.

Tabel 6. Klasifikasi Nilai Uji N-Gain Score (Octavia et al., 2019)

N Gain Score	Kriteria
$0,70 \leq n < 1,00$	Tinggi
$0,30 \leq n < 0,70$	Sedang
$0,00 \leq n < 0,30$	Rendah

Berdasarkan tabel di atas, nilai rata-rata n-gain score berada pada $0,30 \leq 0,5032 < 0,70$. Ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain Score berada pada kriteria sedang. Nilai N-Gain Score setiap siswa pada kelas eksperimen yang rata-rata tinggi menjadi indikator aplikasi Quizizz efektif sebagai alat evaluasi, sehingga dapat disimpulkan aplikasi Quizizz efektif digunakan sebagai alat evaluasi pada siswa kelas III sekolah dasar.

Hasil penelitian ini menyatakan bahwa aplikasi Quizizz efektif digunakan sebagai alat evaluasi. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Arikunto (2013), bahwa alat evaluasi yang efektif adalah yang membantu dan mempermudah tugas pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang harus dicapai peserta didik. Efektivitas alat evaluasi dapat dilihat melalui hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Selain pendapat dari Arikunto yang mendukung hasil penelitian ini, juga terdapat beberapa penelitian terdahulu yang menguatkan hasil penelitian ini, di antaranya penelitian yang dilakukan oleh Dewi (2018) yang mengembangkan alat evaluasi menggunakan aplikasi Kahoot pada pembelajaran. Pada penilaian, peserta didik memperoleh persentase akhir sebesar 81% dengan kriteria sangat menarik, sehingga dapat disimpulkan bahwa alat evaluasi berbentuk tes online yang dikembangkan sangat layak sebagai alat evaluasi yang baik digunakan dalam pembelajaran. Hasil penelitian oleh Dewi (2018) mendukung hasil pada penelitian ini bahwa penggunaan alat evaluasi online sangat layak dan efektif digunakan.

Selanjutnya, Iqbal (2017) yang mengembangkan alat evaluasi berbasis Wondershare Quiz Creator. Kesimpulan dari pengembangan produk ini adalah alat evaluasi berbasis Wondershare Quiz Creator yang dikembangkan telah layak dan bisa digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran. Hasil penelitian oleh Iqbal mendukung hasil pada penelitian ini bahwa aplikasi Quizizz efektif digunakan sebagai alat evaluasi yang ditunjukkan oleh perolehan uji N-Gain Score sebesar 0,5032.

Kemudian Lestari (2017) yang mengembangkan alat evaluasi berbasis komputer. Hasil dari penelitian ini adanya dampak pada efektivitas penilaian, baik dari segi waktu, keobjektifan, pengurangan tindak kecurangan, penskoran, dan biaya. Hasil penelitian oleh Lestari menguatkan hasil pada penelitian ini bahwa alat evaluasi berbasis digital atau komputer efektif digunakan,

pada peneliti ini ditunjukkan dengan adanya hasil uji N-Gain Score yang menyatakan aplikasi Quizizz juga efektif sebagai alat evaluasi.

Berikutnya, terdapat dua penelitian yang sama-sama mengembangkan alat evaluasi menggunakan aplikasi Quizizz. Masing-masing penelitian tersebut dilakukan oleh Kusuma (2020) pada skripsinya, dan Elisa et al. (2021) pada artikelnya. Hasil dari kedua penelitian tersebut menunjukkan bahwa evaluasi menggunakan aplikasi Quizizz efektif, baik dilihat dari segi hasil belajar maupun pendapat melalui kuesioner. Hasil dari penelitian oleh Kusuma dan Elisa et al. sejalan dengan hasil pada penelitian ini, bahwa penggunaan aplikasi Quizizz efektif digunakan sebagai alat evaluasi.

Selanjutnya Hakim & Syafi'i (2021), yang meneliti efektivitas aplikasi Google Form yang menunjukkan hasil bahwa evaluasi menggunakan Google Form sangat efektif berdasarkan persentase ketuntasan siswa mencapai 96,7% dan persentase tanggapan siswa yang menyatakan setuju terhadap keefektivitasan Google Form yang mencapai 88,3%. Hasil penelitian oleh Hakim & Syafi'i mendukung hasil pada penelitian ini bahwa penggunaan aplikasi sejenis, yakni Quizizz sebagai alat evaluasi efektif.

Terakhir Yasa et al. (2019), yang mengembangkan alat evaluasi menggunakan aplikasi hot potatoes. Hasil penelitian oleh Yasa et al. menunjukkan persentase rata-rata nilai hasil tes siswa meningkat 47%. Hasil penelitian tersebut menguatkan hasil pada penelitian ini bahwa penerapan aplikasi Quizizz sebagai alat evaluasi meningkatkan rata-rata hasil belajar siswa yang dilihat dari adanya perbedaan yang signifikan pada hasil post-test antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Bisa disimpulkan bahwa aplikasi sejenis yang berbasis digital dan interaktif diduga efektif sebagai alat evaluasi.

Pada umumnya, penelitian-penelitian terdahulu yang meneliti tentang aplikasi sejenis seperti Kahoot, Wondershare Quiz Creator, Computer Based Test, Google Form, dan Hot Potatoes mendapatkan hasil bahwa penggunaan aplikasi berbasis digital sebagai alat evaluasi dinilai efektif. Keefektivitasan aplikasi-aplikasi yang menjadi alat evaluasi digital dikarenakan karena pengerjaan yang interaktif cocok untuk siswa.

KESIMPULAN

Menurut hasil penelitian yang telah dihubungkan dengan teori dan penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz sebagai alat evaluasi pada pembelajaran tematik siswa kelas III sekolah dasar efektif digunakan. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji statistik yang telah dilakukan sebelumnya. Aplikasi Quizizz yang diterapkan sebagai alat evaluasi dapat efektif digunakan karena pada umumnya siswa sekolah dasar menyukai sebuah permainan digital, sehingga dari permainan digital ini, pelaksana evaluasi yaitu guru dapat menarik antusiasme siswa. Melalui beberapa fitur yang terdapat pada aplikasi Quizizz, memacu siswa untuk memaksimalkan potensinya. Lebih lanjut, aplikasi Quizizz akan menjadi wadah untuk siswa belajar sambil bermain. Kemudian bagi guru, mempermudah dalam hal administrasi pengoreksian soal yang tidak memakan banyak waktu, karena aplikasi Quizizz menyediakan fitur koreksi otomatis sesuai kunci jawaban yang telah ditentukan. Lebih dari itu, pada aplikasi Quizizz ini dapat melaporkan secara langsung dan otentik hasil belajar siswa kepada orang tua siswa atau wali murid.

DAFTAR PUSTAKA

- Amirono, A., & Daryanto, D. (2016). *Evaluasi dan Penilaian Pembelajaran Kurikulum 2013*. Penerbit Gava Media.
- Anshori, M., & Iswati, S. (2017). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Airlangga University Press.
- Ariani, Y., Helsa, S., & Kenedi, A. A. K. (2020). *Model Penilaian Kelas Online pada Pembelajaran Matematika*. Deepublish.
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi Kedua*. Bumi Aksara.
- Dewi, C. K. (2018). *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X*. (Skripsi). UIN Raden Intan Lampung. <https://repository.radenintan.ac.id/4286/>
- Elisa, E., Rambe, A., Mardiyah, A., Siregar, T. A., Roiplah, R., & Zunastris, F. (2021). Pengembangan instrumen penilaian berbasis Quizizz untuk mengukur kompetensi pengetahuan fisika siswa. *Journal of Natural Science*, 2(2), 72-78. <http://doi.org/10.34007/jonas.v2i2.125>
- Hakim's, L., & Syafi'i, I. (2021). Efektivitas evaluasi hasil belajar bahasa indonesia melalui aplikasi Google Form. *BAHTERA: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 20(2), 151-156. <https://doi.org/10.21009/bahtera.202.03>
- Iqbal, W. N. G. (2017). Pengembangan alat evaluasi berbasis Wondershare Quiz Creator pada materi koloid kelas XI di SMA Koperasi Pontianak. *Jurnal Ilmiah Ar-Razi*, 6(1), 11-19. <http://dx.doi.org/10.29406/arz.v6i1.937>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. *Surat Edaran Pembelajaran Secara Daring dan Bekerja dari Rumah dalam Rangka Pencegahan Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19)*, Maret 17, 2020. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/se-mendikbud-pembelajaran-secara-daring-dan-bekerja-dari-rumah-untuk-mencegah-penyebaran-covid19>
- 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*. (Skripsi). Universitas Sanata Dharma. <http://repository.usd.ac.id/id/eprint/37682>
- Lestari, D., Musadad, A., & Wahyuni, S. (2017). Penggunaan Computer Based Test (CBT) sebagai sarana evaluasi dan pengaruhnya terhadap efektivitas penilaian pada mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Boyolali Tahun Ajaran 2015/2016. *Candi: Jurnal Pendidikan dan Penelitian Sejarah*, 19(1), 29-29. <https://jurnal.uns.ac.id/candi/article/view/35584>
- Mardapi, D. (2012). *Pengukuran, Penilaian, dan Evaluasi Pendidikan*. Nuha Medika.

- Oktavia, M., Prasasty, A. T., & Isroyati, I. (2019). Uji normalitas gain untuk pematapan dan modul dengan one group pre and post test. *Simposium Nasional Ilmiah (SIMNPONI 2019)*, 1(1), 596-601. <https://doi.org/10.30998/simponi.v1i1.439>
- Pratisti, W. D., & Yuwono, S. (2018). *Psikologi Eksperimen: Konsep, Teori dan Aplikasi*. Muhammadiyah University Press.
- Ramadhayanti, A. (2019). *Aplikasi SPSS untuk Penelitian dan Riset Pasar*. PT Elex Media Komputindo.
- Sugiyono, S. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D, dan Penelitian Pendidikan*. Alfa Beta.
- Yasa, A. D., Suastika, K., & Zubaidah, S. A. N. (2019). Pengembangan e-evaluation berbasis Hot Potatoes untuk siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 26-32. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23987>