

Pemanfaatan Quizizz sebagai Alat Evaluasi Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD

Juni'ah^{1✉}

^{1✉}Universitas Pendidikan Indonesia, juni'ah@gmail.com, Orcid ID: [0000-0002-9114-9614](https://orcid.org/0000-0002-9114-9614)

Article Info

History Articles

Received:

Aug 2022

Accepted:

Feb 2023

Published:

Jun 2024

Abstract

The development of science supports the creation of new technologies. Including in Indonesia, every field has begun to utilise technology to facilitate work, including in the field of education. So with this in the framework of innovative schools, schools must respond to the growth of technology that continues to be more sophisticated, so that teachers can implement learning innovations through technology. However, when researchers conducted a preliminary study at SDN 4 Cilegon by conducting initial observations and teacher interviews, it was found that the school had not yet utilised technology, especially for learning evaluation tools. Educational assessments carried out by teachers still use conventional methods, namely with sheets of paper and are often only spoken. From the explanation that has been explained, the aim to be achieved in this study is to utilise technology with the Quizizz application as an update to the social studies learning evaluation tool in class VC SDN 4 Cilegon. Because in the Quizizz application there are interesting features, easy to access and minimise costs. It is hoped that the use of the Quizizz application will also have an impact on increasing learning motivation and learning outcomes in students. In the study, researchers then used a qualitative approach using class action research methods (CAR). The results obtained after the implementation of this study, namely in cycle I, students get an average score of 65.74 with a percentage of student completeness of 48.15%. Cycle II research increased where students got an average score of 80.14 and the percentage of student achievement was 74.1%. From the acquisition of these results, it can be said that it has succeeded in achieving the expected results. So with this, the research shows success, that the Quizizz application can improve the social studies learning outcomes of class VC students at SDN 4 Cilegon.

Keywords:

Quizizz, Evaluation, Fifth Grade, Social Studies

How to cite:

Juni'ah, J. (2024). Pemanfaatan Quizizz sebagai alat evaluasi hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V SD. *Didaktika*, 4(2), 190-203.

Info Artikel

Riwayat Artikel

Dikirim:

Agu 2022

Diterima:

Feb 2023

Diterbitkan:

Jun 2024

Abstrak

Perkembangan ilmu pengetahuan ini mendukung untuk terciptanya teknologi-teknologi baru. Termasuk di Indonesia, setiap bidang sudah mulai memanfaatkan teknologi untuk memudahkan pekerjaan, termasuk juga di bidang pendidikan. Maka dengan ini dalam rangka innovative school, sekolah wajib merespon pertumbuhan teknologi yang terus semakin canggih, agar guru bisa melaksanakan inovasi pembelajaran lewat teknologi. Namun, pada saat peneliti melaksanakan studi pendahuluan di SDN 4 Cilegon dengan melakukan observasi awal dan wawancara guru diperoleh bahwa sekolah tersebut memang belum memanfaatkan teknologi, terutama untuk alat evaluasi pembelajaran. Penilaian pendidikan yang dilakukan guru masih menggunakan cara konvensional, yaitu dengan lembaran kertas dan kerap kali hanya diucapkan saja. Dari penjelasan yang telah dijelaskan, tujuan yang akan dicapai pada penelitian ini yaitu untuk memanfaatkan teknologi dengan aplikasi Quizizz sebagai pembaharuan terhadap alat evaluasi pembelajaran IPS di kelas VC SDN 4 Cilegon. Dikarenakan di dalam aplikasi Quizizz terdapat fitur-fitur menarik, mudah diakses serta meminimalisir biaya. Diharapkan dengan adanya pemanfaatan aplikasi Quizizz ini berakibat pula terhadap peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar pada siswa. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Hasil yang diperoleh setelah terlaksananya penelitian ini, yaitu pada siklus I, siswa mendapatkan nilai rata-rata sebesar 65,74 dengan persentase ketuntasan siswa sebesar 48,15%. Penelitian siklus II menjadi meningkat dimana siswa mendapatkan nilai rata-rata sebesar 80,14 dan persentase ketercapaian siswa 74,1%. Dari perolehan hasil tersebut dapat dikatakan sudah berhasil mencapai hasil yang diharapkan. Maka dengan ini, penelitian menunjukkan adanya keberhasilan, bahwa aplikasi Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VC SDN 4 Cilegon.

Kata Kunci:

Quizizz, Evaluasi, Kelas V, IPS

Cara mengutip:

Juni'ah, J. (2024). Pemanfaatan Quizizz sebagai alat evaluasi hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V SD. *Didaktika*, 4(2), 190-203.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu aktivitas untuk meningkatkan ilmu pengetahuan umum yang dimiliki oleh seseorang, yang tercantum serta mampu untuk ditingkatkan berdasarkan kemampuan teori serta keahliannya, memutuskan serta mencari tahu suatu hal yang mampu untuk dapat pemecahan terhadap suatu persoalan, yang berkaitan dengan tujuannya, baik itu perkara atau hal dalam dunia pendidikan maupun kehidupan kesehariannya (Rahman et al., 2022).

Melalui pendapat yang dikemukakan di atas, maka dapat dikatakan bahwa pendidikan memiliki arti yang cukup luas. Pendidikan merupakan proses yang dilakukan oleh manusia sampai kapanpun, yang akan tiada habisnya agar manusia dapat mengembangkan pengetahuannya dalam berbagai aspek kehidupan. Pada era globalisasi saat ini, ilmu pengetahuan pastinya semakin pesat berkembang dalam berbagai aspek kehidupan. Hal ini pun sejalan yang dikemukakan oleh Lestari (2018) bahwasannya ilmu pengetahuan semakin berkembang dari masa ke masa. Perkembangan ilmu pengetahuan ini mendukung untuk terciptanya teknologi-teknologi baru yang menandai adanya kemajuan zaman. Hingga kini, teknologi yang berkembang sudah memasuki tahap digital. Termasuk di Indonesia, setiap bidang sudah mulai memanfaatkan teknologi untuk memudahkan pekerjaan, termasuk juga di bidang pendidikan.

Salah satu fungsi teknologi dalam pendidikan yaitu ialah mampu untuk merubah metode pembelajaran yang sebelumnya konvensional menjadi non konvensional (Intansari & Sugara, 2023). Dalam rangka *innovative school*, sekolah wajib merespon pertumbuhan teknologi yang terus semakin canggih. Pendidikan di sekolah perlu menggunakan serangkaian perlengkapan elektronik yang mampu menunjang saat terlaksananya proses pendidikan, agar sanggup bekerja lebih efisien & efektif. Dengan ini, guru bisa melaksanakan inovasi pada pembelajaran, yakni lewat teknologi, yang terdapat pada komputer maupun internet untuk pembelajaran.

Namun, berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan di atas, tak sejalan dengan kenyataan yang ada di lapangan. Dimana sebelumnya, peneliti melakukan studi pendahuluan, yakni dengan melakukan pencarian sekolah terlebih dahulu, hal ini ditunjukkan agar peneliti mengetahui permasalahannya, terutama apakah sekolah yang bersangkutan tersebut pada saat berlangsungnya proses pembelajaran memang sudah atau belum memanfaatkan teknologi. Dan kemudian peneliti memperoleh salah satu sekolah dasar, yakni SDN 4 Cilegon. Dari informasi yang diperoleh, bahwa sekolah ini memang kenyataannya belum memanfaatkan teknologi, terutama untuk alat evaluasi pembelajaran. Hal ini pun didukung dari hasil wawancara peneliti terhadap guru kelas V SDN 4 Cilegon, bahwa memang di SDN 4 Cilegon pada kelas V C, penilaian pendidikan yang dilakukan oleh guru dikatakan masih menggunakan cara yang konvensional, yakni yang hanya menggunakan lembaran kertas dan kerap kali hanya diucapkan saja.

Padahal yang diketahui idealnya, pemanfaatan kecanggihan teknologi kala ini sangat berdampak pula bagi dunia pendidikan, khususnya dapat dijadikan sebagai penyokong keberhasilan kegiatan belajar mengajar, terutama pada alat evaluasi pembelajaran terhadap siswa. Kemudian, dengan adanya teknologi pendidikan pun diharapkan nantinya akan mampu meningkatkan semangat siswa dalam belajar, karena memberikan suatu kemudahan (Saputra & Gunawan, 2021).

Berdasarkan perolehan data dari studi pendahuluan yang dilakukan, maka dengan ini peneliti berencana untuk menjadikan SDN 4 Cilegon di kelas V C sebagai tempat riset dalam mengatasi permasalahan tersebut, yakni dengan memanfaatkan aplikasi berbasis teknologi Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran dan juga pastinya mengembangkan kemampuan siswa dalam pemakaian aplikasi Quizizz di sekolah tersebut, tepatnya pada mata pelajaran IPS. Adapun sebenarnya alat evaluasi pembelajaran berbasis teknologi bermacam-macam, yakni dapat berupa

aplikasi Quizizz, Kahoot, Google Form dan lain sebagainya (Purba, 2019). Namun pada penelitian kali ini, peneliti hanya terfokuskan pada aplikasi Quizizz yang akan dijadikan alat evaluasi pembelajaran di SDN 4 Cilegon kelas V C.

Kemudian menurut Purba (2019) Quizizz merupakan aplikasi pendidikan berbasis permainan, yang membawakan kegiatan multi pemain ke ruang kelas, serta membuat kelas melakukan latihan dengan interaktif serta mengasyikkan. Sejalan dengan pendapat Amornchewin (2018) menguraikan bahwa Quizizz merupakan perlengkapan ataupun media pembelajaran yang dipercaya bisa membagikan motivasi siswa dalam pembelajaran dengan fitur- fitur yang menarik.

Berdasarkan kutipan tersebut diatas, penggunaan pada Quizizz ini memiliki banyak manfaat bagi aspek pendidikan dan bagi orang-orang yang menggunakannya, karena Quizizz sangat mudah digunakan juga mempersingkat waktu.

Dengan adanya kecanggihan teknologi dalam pembelajaran, hal ini menjadikan peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berbasis teknologi, yaitu dengan memanfaatkan aplikasi Quizizz sebagai alat evaluasi dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Adapun peneliti berencana membuat evaluasi yang berbentuk Quizizz tujuannya yaitu memudahkan siswa maupun guru dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran. Tidak hanya untuk memudahkan guru dalam perihal pembentukan soal, pemanfaatan Quizizz selaku alat evaluasi pula bertujuan buat mengefisienkan waktu, biaya, ataupun tenaga. Lewat pemakaian perlengkapan penilaian Quizizz diharapkan akan sanggup membagikan kemudahan dalam aktivitas penilaian hasil belajar siswa.

Dari melihat banyaknya manfaat yang dapat diperoleh oleh siswa maupun guru dalam pemanfaatan Quizizz sebagai alat evaluasi pada mata pelajaran di SD. Maka dengan hal tersebut peneliti sangat mengharapkan Quizizz dapat mempermudah guru maupun siswa pada penggunaannya dalam Kegiatan Belajar Mengajar yang ada di SDN 4 Cilegon. Dengan adanya hal tersebut maka penulis melaksanakan riset yang berjudul "Pemanfaatan Quizizz sebagai alat evaluasi hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V SDN 4 Cilegon".

METODOLOGI

Untuk merealisasikan penelitian ini, peneliti akan menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Jailani (2023), adapun rancangan yang terdapat dalam penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus, yang setiap siklusnya terdiri dari 4 tahapan, yaitu: perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Berikut langkah-langkah dan penjabarannya: 1) Perencanaan ialah kegiatan yang dilakukan oleh peneliti bersama guru yaitu membuat soal dan menyesuaikannya dengan memanfaatkan aplikasi Quizizz. Adapun bentuk soal evaluasi yang akan diberikan berbentuk soal pilihan ganda dan soal uraian, yang berjumlah 20 butir soal, dengan jika siswa mampu menjawab dengan benar, maka siswa akan mendapatkan nilai 100; 2) Tindakan ialah ketika hasil pada saat perencanaan telah didapat. Tindakan yang dilaksanakan yaitu dengan memanfaatkan aplikasi Quizizz yang sudah disesuaikan sebagai alat evaluasi dan dibuat sebelumnya; 3) Observasi yang dilaksanakan ketika kegiatan evaluasi pembelajaran berlangsung, bertujuan agar peneliti mengetahui kegiatan evaluasi pembelajaran; 4) Refleksi ialah hasil yang diperoleh dari kegiatan evaluasi pembelajaran dengan memanfaatkan Quizizz, serta setelah itu akan dikelola, didiskusikan dan direfleksikan bersama guru. Kemudian untuk refleksi ini, membahas mengenai tentang siklus selanjutnya. Dimana siklus dapat di hentikan, jika hasilnya sudah mencapai tujuan yang diharapkan, akan tetapi siklus dapat dilanjutkan, jika hasilnya masih belum mencapai yang diharapkan.

Selanjutnya, penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data observasi dan wawancara. Observasi ialah kegiatan mengamati serta mencatat perihal yang diteliti dalam setiap

kejadian saat sedang berlangsung (Jaelani et al., 2020). Dalam PTK, observasi sebagai pengamatan langsung yang tepat digunakan untuk memantau suatu kegiatan pembelajaran ataupun aktivitas guru & siswa. Karena itu observasi dapat dijadikan instrumen utama yang digunakan untuk mengumpulkan data. Peneliti melakukan observasi langsung di SDN 4 Cilegon pada kelas V C.

Sedangkan, wawancara langsung ialah kegiatan yang dilaksanakan tanpa melalui perantara antara narasumber dengan pewawancara. Wawancara digunakan untuk mengecek kebenaran informasi ataupun data yang didapat dan memungkinkan untuk memperoleh informasi yang lebih luas lagi (Anufia & Alhamid, 2019). Peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas V C untuk mendapatkan informasi yang lebih detail mengenai penerapan Quizizz di SDN 4 Cilegon. Dalam wawancara tersebut peneliti menanyakan apakah sudah pernah melakukan evaluasi dengan aplikasi Quizizz. Dan informasi yang diperoleh bahwa memang di SD tersebut belum menerapkan aplikasi Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, dengan ini jelasnya peneliti menetapkan SDN 4 Cilegon akan menjadi lokasi penelitian dalam pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran IPS, yang beralamat di Jombang Kali, Kecamatan Jombang, Kelurahan Masigit, Kota Cilegon, Provinsi Banten.. Kemudian untuk subjek dalam penelitian ini ialah seluruh siswa kelas V C SDN 4 Cilegon tahun ajaran 2021/2022 yang berjumlah 27 orang siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun saat terlaksananya penelitian pemanfaatan aplikasi Quizizz ini, peneliti akan menerapkan model pembelajaran Time Games Tournament (TGT) dalam proses pembelajarannya. Adapun penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus. Dengan penjelasan tahapan-tahapannya sebagai berikut.

Pra Siklus

Observasi

Dalam kegiatan observasi yang dilakukan, peneliti mengamati proses pembelajaran IPS di kelas V C SDN 4 Cilegon. Adapun yang menjadi fokus pengamatan adalah metode pembelajaran yang digunakan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung. Sesuai dengan kenyataannya seperti biasanya guru mengajar menggunakan metode ceramah. Siswa hanya mendengarkan penjelasan guru saat mengajar, sehingga proses pembelajaran hanya terpusat pada guru. Kemudian, selain itu juga belum terbangunnya komunikasi secara baik dan aktif dari siswa dengan guru, serta hanya para siswa yang memiliki kemampuan tinggi saja yang dapat dikatakan aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan guru ketika penyampaian materi belum menyeluruh dan kurang memperhatikan siswa yang kurang tanggap dalam menerima suatu pembelajaran. Siswa yang mempunyai kemampuan yang cenderung kurang tersebut hanya bercanda dengan teman sebangkunya, sehingga siswa tidak menyimak materi yang diberikan oleh guru dengan baik. Permasalahan-permasalahan yang terjadi itulah yang membuat siswa-siswa kurang aktif, serta berdampak pula terhadap perolehan hasil belajar yang masih tergolong rendah. Bersumber pada hasil tes sebelumnya, dapat dilihat kemampuan siswa kelas V C SDN 4 Cilegon masih sangat rendah, dan hasil persentase yang di peroleh pun masih dikatakan rendah, hasil yang dibuktikan dengan adanya persentase ketuntasan sebesar 29,63% dengan perolehan nilai rata-rata siswa 61,11 yang masuk dalam kriteria kurang. Hal ini dapat terjadi dikarenakan kurangnya partisipasi secara aktif pada siswa dalam proses pembelajaran. Karena itu peneliti perlu

melakukan perbaikan tindakan pembelajaran selanjutnya dengan penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT).

Tabel 1. Hasil Belajar IPS Siswa pada Pra Siklus

No	Nama	Nilai	Ket
1.	AA	75	T
2.	AFF	50	TT
3.	AFR	60	TT
4.	ACD	75	T
5.	AR	75	T
6.	BRA	65	TT
7.	FA	60	TT
8.	FFC	80	T
9.	HNW	65	TT
10.	KA	65	TT
11.	KN	60	TT
12.	KA	50	TT
13.	MRA	85	T
14.	MAI	45	TT
15.	MD	40	TT
16.	MRN	30	TT
17.	MN	60	TT
18.	NNY	80	T
19.	N	55	TT
20.	NSN	65	TT
21.	NNA	45	TT
22.	RRSA	45	TT
23.	RZ	45	TT
24.	RRS	75	T
25.	RAF	75	T
26.	VS	60	TT
27.	ZAP	65	TT
Jumlah		1650	
Rata-Rata		61.11	

Keterangan : T = Tuntas TT = Tidak Tuntas

Berdasarkan perolehan data hasil belajar siswa pada pra siklus, dapat dilihat pada tabel di atas, bahwa hanya terdapat 8 orang siswa saja yang memperoleh nilai tuntas dari 27 orang siswa.

Kemudian jika dihitung dengan rumus penghitungan, perolehan nilai rata-rata hanya mencapai 61,11 dengan persentase ketuntasan 29,63%. Untuk lebih akuratnya perolehan nilai-nilai tersebut, dapat dilihat pada penghitungan di bawah ini:

Nilai rata-rata

$$= \frac{\sum \text{Nilai seluruh Siswa}}{\sum \text{Siswa keseluruhan}} = \frac{1650}{27} = 61,11$$

Persentase ketuntasan siswa

$$= \frac{\sum \text{Siswa yang mencapai KKM}}{\sum \text{Siswa keseluruhan}} \times 100\% = \frac{8}{27} \times 100\% = 29,63\%$$

Refleksi

Berdasarkan perolehan hasil belajar siswa kelas V C SDN 4 Cilegon pada saat pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), dapat dinyatakan masih kurang dari nilai yang diharapkan. Hal ini ditegaskan oleh kurangnya respon atau rasa antusias siswa, dengan ditunjukkan adanya perolehan persentase ketuntasan yang masih sangat rendah. Rendahnya persentasi ini terjadi karena proses kegiatan evaluasi pembelajaran yang dilakukan masih kurang maksimal, yakni masih dilakukannya dengan cara konvensional, sehingga membuat siswa tidak kompetitif pada kegiatan evaluasi pembelajaran tersebut. Oleh karena itu peneliti berdiskusi bersama dengan guru untuk melakukan kegiatan evaluasi pembelajaran selanjutnya, agar kegiatan pembelajaran di lakukan dengan cara memanfaatkan aplikasi Quizizz.

Siklus I

Perencanaan

Peneliti bersama dengan guru merencanakan tindakan yang akan dilakukan untuk aktivitas selanjutnya, agar memberikan upaya evaluasi pembelajaran yang lebih baik, yaitu dengan mempelajari langkah pemanfaatan aplikasi Quizizz, menyiapkan media pembelajaran yang sesuai, mendalami materi, melakukan diskusi yang melibatkan guru untuk menyusun soal-soal, sebagai upaya penentu apakah soal evaluasi tersebut layak ataukah belum sebagai soal evaluasi pembelajaran per-subtema dengan menggunakan aplikasi Quizizz, dan kemudian nantinya menguji soal-soal tersebut dengan menggunakan aplikasi Quizizz pada kegiatan evaluasi.

Tindakan

Tahap pelaksanaan/tindakan ini dilakukan pada hari Kamis, tanggal 13 Januari 2022 dengan alokasi waktu selama 2 jam pelajaran atau 2 x 35 menit.

Tahapan pertama pada tindakan ini diawali dengan membaca do'a menurut kepercayaan masing-masing, mengucapkan salam dan mengkondisikan kelas. Pada tahapan kegiatan inti ini, guru mulai menjelaskan materi pembelajaran. Kemudian setelah penjelasan materi pembelajaran telah selesai disampaikan dan dilaksanakan, masuklah pada kegiatan evaluasi pembelajaran. Namun, sebelum kegiatan evaluasi dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu memberikan arahan kepada guru serta siswa V C, yakni memberitahukan bagaimana cara pengopersian aplikasi Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran. Hal ini dilakukan karena memang di SDN 4 Cilegon belum pernah menggunakan aplikasi Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran, baik pada pengumpulan tugas, ujian harian maupun bentuk evaluasi lainnya, oleh karena itu diperlukannya pengarahan terlebih dahulu. Kemudian setelah selesai memberikan arahan, barulah kegiatan

evaluasi pembelajaran dilaksanakan. Adapun soal-soal penilaian yang akan dikerjakan oleh siswa memakai jenis soal pilihan ganda, yang terdiri dari 4 opsi pilihan jawaban. Sebelum membuat soal-soal evaluasi pembelajaran tersebut, guru kelas V C memberikan nilai-nilai siswa sebelum menggunakan aplikasi Quizizz sebagai alat evaluasi. Soal penilaian pembelajaran IPS yang disajikan telah memenuhi Standar Kompetensi Dasar atau Indikator yang sudah dinyatakan layak berdasarkan dalam modul. Soal penilaian pembelajaran IPS yang disajikan dibuat untuk mengetahui ketercapaian belajar siswa dalam menguasai modul pembelajaran yang sebelumnya sudah tersampaikan.

Observasi

Sebelum terlaksananya kegiatan observasi dalam mengamati kegiatan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz, terlebih dahulu peneliti memastikan koneksi internet berjalan dengan baik, hal itu dilakukan agar tidak menghambat proses kegiatan evaluasi. Karena penggunaan aplikasi Quizizz ini dapat dikatakan memerlukan koneksi internet yang baik, itulah mengapa peneliti harus selalu memeriksa koneksi internet saat kegiatan observasi dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti disaat sedang berlangsungnya kegiatan evaluasi pembelajaran, dapat dikatakan kegiatan evaluasi sudah baik, namun masih belum begitu maksimal dalam penggunaannya.

Tabel 2. Hasil Belajar IPS Siswa pada Siklus I

No	Nama	Nilai	Ket
1.	AA	98	T
2.	AFF	53	TT
3.	AFR	65	TT
4.	ACD	90	T
5.	AR	80	T
6.	BRA	85	T
7.	FA	72	T
8.	FFC	95	T
9.	HNW	55	TT
10.	KA	82	T
11.	KN	63	TT
12.	KA	50	TT
13.	MRA	70	T
14.	MAI	25	TT
15.	MD	23	TT
16.	MRN	45	TT
17.	MN	76	T
18.	NNY	93	T
19.	N	40	TT
20.	NSN	70	T
21.	NNA	50	TT

22.	RRSA	55	TT
23.	RZ	50	TT
24.	RRS	76	T
25.	RAF	87	T
26.	VS	60	TT
27.	ZAP	67	TT
Jumlah		1775	
Rata-Rata		65.74	

Keterangan : T = Tuntas TT = Tidak Tuntas

Dari perolehan evaluasi pembelajaran, yang terdapat pada tabel di atas, bahwa terdapat 13 orang siswa yang memperoleh nilai yang tuntas dari 27 orang siswa. Adapun nilai rata-rata yang diperoleh mencapai 65,74 dengan perolehan persentase ketuntasan 48,15%. Perolehan hasil evaluasi ini dikatakan lebih meningkat dibandingkan dengan perolehan hasil evaluasi pada pra siklus sebelumnya. Untuk secara lebih rincinya, dapat dilihat pada penghitungan berikut ini:

Nilai rata-rata

$$= \frac{\sum \text{Nilai seluruh Siswa}}{\sum \text{Siswa keseluruhan}} = \frac{1775}{27} = 65,74$$

Persentase ketuntasan siswa

$$= \frac{\sum \text{Siswa yang mencapai KKM}}{\sum \text{Siswa keseluruhan}} \times 100\% = \frac{13}{27} \times 100\% = 48,15\%$$

Bersumber pada hasil tes evaluasi pembelajaran sebelumnya, dengan ini bisa dilihat bahwa kemampuan siswa dalam pembelajaran masih, kurang sehingga perlu adanya peningkatan kembali untuk dapat mencapai hasil yang optimal.

Refleksi

Hasil yang didapatkan pada kegiatan siklus I ini menunjukkan bahwa, ketercapaian hasil belajar siswa pada saat pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mengalami peningkatan dari pada sebelumnya, akan tetapi nilai tersebut belum mencapai apa yang diharapkan. Hal ini dibuktikan dengan masih kurangnya partisipasi siswa, yang ditunjukkan dengan perolehan persentase ketuntasan siswa yang masih tergolong rendah. Rendahnya persentase tersebut dapat disebabkan oleh kegiatan evaluasi yang dilaksanakan memang masih kurang maksimal, karena masih banyaknya siswa yang kebingungan pada saat kegiatan evaluasi berlangsung. Maka dari itu, peneliti perlu meneruskan penelitian ke siklus II berikutnya, guna memperbaiki kekurangan yang terdapat pada siklus I.

Siklus I

Perencanaan

Peneliti bersama dengan guru merencanakan tindakan-tindakan kembali untuk kegiatan selanjutnya yang akan dilakukan sebagai upaya memberikan pembelajaran yang lebih baik lagi, yaitu untuk meminimalisir terjadinya kesalahan-kesalahan kembali di siklus II selanjutnya, serta

lebih memperhatikan langkah-langkah kegiatan evaluasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Quizizz terhadap apa yang sudah dibuat dan dipersiapkan sebelumnya, memberikan pengarahan dan bimbingan kepada siswa yang belum mengerti prosedur kegiatan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz, memberikan motivasi lebih pada siswa, agar lebih bersemangat dan aktif dalam mengikuti pembelajaran di siklus II.

Tindakan

Tahap pelaksanaan/tindakan pada siklus II ini dilakukan pada hari Kamis, tanggal 2 Desember 2021 dengan alokasi waktu pembelajaran selama 2 jam atau 2 x 35 menit.

Tahapan pertama pada tindakan ini diawali dengan membaca do'a, mengucapkan salam dan mengkondisikan kelas agar siswa siap menerima pembelajaran, ditambah juga dengan melakukan apersepsi untuk memotivasi siswa yang dilengkapi dengan pembahasan ulang atau penguatan tentang pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus I sebelumnya, serta menghubungkan dengan materi ajar yang akan dibahas pada pertemuan siklus II ini.

Pada tahapan kegiatan inti, peneliti memberi arahan kepada siswa agar lebih mengingat bagaimana tahapan-tahapan penggunaan aplikasi Quizizz dengan tepat dan benar, sehingga siswa bisa menggunakan aplikasi Quizizz ini dengan maksimal. Kemudian setelah itu, peneliti memberikan kode untuk diberikan kepada siswa dalam mengisi proses awal memasuki aplikasi Quizizz. Setelah berhasil masuk dalam Quizizz yang dioperasikan siswa, selanjutnya siswa mengisi nama mereka serta nomor absennya masing-masing. Hal ini agar mempermudah guru dalam melihat hasil belajar yang akan otomatis terekam maupun tercantum dalam aplikasi Quizizz. Kemudian, di saat semua siswa sudah masuk ke dalam aplikasi Quizizz, peneliti boleh memulai kegiatan evaluasi dan siswa diperbolehkan untuk mengerjakan soal-soal evaluasi tersebut. Adapun bentuk soal-soal evaluasi masih sama dengan soal sebelumnya, yakni berbentuk pilihan ganda yang dikerjakan oleh siswa sesuai dengan apa yang telah didiskusikan dan disepakati antara peneliti dan guru. Soal penilaian pembelajaran pendidikan IPS disajikan guna mengenali ketercapaian siswa dalam menguasai modul pendidikan yang sudah disampaikan sebelumnya pada siklus II ini.

Observasi

Berdasarkan hasil pengamatan pada saat kegiatan pembelajaran, kegiatan yang dilaksanakan sebagian besar sudah terlihat adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan pada tahapan sebelumnya, yang mana siswa sudah bisa menggunakan fitur-fitur pada aplikasi Quizizz dengan maksimal, selain itu pun siswa juga mengikuti kegiatan evaluasi pembelajaran dengan baik.

Tabel 3. Hasil Belajar IPS Siswa pada Siklus II

No	Nama	Nilai	Ket
1.	AA	100	T
2.	AFF	70	T
3.	AFR	80	T
4.	ACD	90	T
5.	AR	90	T
6.	BRA	66	BT
7.	FA	100	T

8.	FFC	100	T
9.	HNW	70	T
10.	KA	90	T
11.	KN	95	T
12.	KA	60	BT
13.	MRA	85	T
14.	MAI	50	BT
15.	MD	50	BT
16.	MRN	55	BT
17.	MN	87.5	T
18.	NNY	95	T
19.	N	100	T
20.	NSN	87.5	T
21.	NNA	65	BT
22.	RRSA	70	T
23.	RZ	70	T
24.	RRS	97	T
25.	RAF	93	T
26.	VS	65	BT
27.	ZAP	83	TT
Jumlah		2164	
Rata-Rata		80.14	

Keterangan :

T = Tuntas TT =Tidak Tuntas

Berdasarkan perolehan data, hasil tersebut menunjukkan terdapat 20 orang siswa dinyatakan memperoleh nilai yang tuntas dari 27 orang siswa lainnya. Adapun yang diperoleh dari pelaksanaan siklus II ini adanya peningkatan yang semakin baik dibandingkan dengan siklus I sebelumnya. Yang mana, pada siklus II ini perolehan nilai rata-rata telah mencapai sebesar 80,14 dengan persentase ketuntasan 74,1%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada perhitungan berikut ini:

Nilai rata-rata

$$= \frac{\sum \text{Nilai seluruh Siswa}}{\sum \text{Siswa keseluruhan}} = \frac{2164}{27} = 80,14$$

Persentase ketuntasan siswa

$$= \frac{\sum \text{Siswa yang mencapai KKM}}{\sum \text{Siswa keseluruhan}} \times 100\% = \frac{20}{27} \times 100\% = 74,1\%$$

Berdasarkan perolehan data hasil belajar siswa kelas V C SDN 4 Cilegon, bahwasannya pada siklus II ini dapat dilihat sudah menunjukkan perolehan hasil belajar siswa yang lebih baik, karena dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan yang signifikan, serta perolehan ini juga sudah melebihi nilai standar ketuntasan minimum yang ditentukan oleh sekolah, yaitu sebesar 70.

Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan evaluasi pembelajaran pada siklus II ini secara garis besarnya dapat dikatakan telah berhasil atau telah terlaksana dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari proses kegiatan evaluasi pembelajaran yang berlangsung secara baik, serta perolehan hasil belajar siswa yang diperoleh dari nilai rata-rata siswa menunjukkan peningkatan yang baik pula, yakni mencapai 80,14. Dari perolehan nilai ini, artinya nilai tersebut telah melebihi KKM yang ditentukan oleh sekolah, yaitu sebesar 70. Meskipun memang belum mencapai keberhasilan yang sangat memuaskan. Namun, secara garis besar dapat dikatakan bahwa evaluasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Quizizz, dinyatakan berhasil untuk digunakan guru pada kegiatan evaluasi pembelajaran, dalam upaya meningkatkan perolehan hasil belajar siswa kelas V C SDN 4 Cilegon.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam konteks menjadi media evaluasi (Rahmawati, 2023). Media berbasis teknologi dipercaya membuat metode evaluasi berbeda dengan kebiasaan jenis dan aktivitas evaluasi yang umum dilakukan sehingga menarik minat siswa (Andy et al., 2023). Guru juga terbantu dengan adanya media berbasis teknologi untuk menyimpan dan menggunakan kembali media dalam proses pembelajaran. Proses evaluasi berbasis teknologi juga menjadi tantangan karena guru dituntut lebih siap dengan kendala dan persiapan teknologi untuk membuat siswa meningkatkan atensinya terhadap proses belajar (Utami et al., 2023).

KESIMPULAN

Pemanfaatan aplikasi Quizizz di SDN 4 Cilegon mendapat respon yang baik dari guru dan siswa, karena terdapat adanya kelebihan dari penggunaan aplikasi Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran, yakni diantaranya ialah aplikasi Quizizz ini dapat dikatakan aplikasi yang sangat mudah untuk diakses dan digunakan oleh siswa, serta dapat meminimalisir biaya yang dibutuhkan pada saat melakukan evaluasi pembelajaran, tidak seperti evaluasi pembelajaran yang masih berbasis konvensional memakai kertas harus mengeluarkan banyak biaya. Dengan adanya Quizizz sebagai alat evaluasi ini siswa menjadi lebih kompetitif dalam evaluasi dikarenakan siswa dapat melihat nilai siswa yang langsung tertera secara otomatis setelah siswa mengerjakan evaluasi. Siswa menjadi lebih tertarik pada evaluasi pembelajaran dikarenakan pada evaluasi pembelajaran terdapat fitur-fitur menarik pada aplikasi Quizizz ini, peneliti menyelipkan gambar-gambar sehingga dapat menarik perhatian siswa, serta siswa menjadi lebih paham dengan adanya gambar-gambar tersebut.

Dengan adanya dampak yang baik dalam penggunaan aplikasi Quizizz ini, pun berdampak pula terhadap peningkatan hasil belajar siswa, yang disetiap siklusnya terdapat peningkatan. Dimana pada siklus I perolehan hasil belajar yang berasal dari nilai rata-rata hanya mencapai 65,74 dan persentase ketuntasan siswa sebesar 48,15% dengan kategori yang masih rendah. Kemudian, dilakukalah kembali perbaikan di siklus II, dan hasil yang peroleh menjadi meningkat, yakni dengan perolehan nilai rata-rata 80,14 dan persentase ketuntasan siswa 74,1% dengan kategori yang baik serta sudah sesuai dengan target yang ditentukan. Selain itu, dengan adanya

pemanfaatan aplikasi Quizizz pun, memudahkan guru dalam pengoreksian hasil belajar siswa, hal ini dikarenakan sudah otomatis terkoreksi pada aplikasi Quizizz.

DAFTAR PUSTAKA

- Andy, D. S. P., Setiawan, F., & Naila, I. (2023). Studi deskriptif: Evaluasi pembelajaran IPS sekolah dasar melalui aplikasi Quizizz. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(4), 747–757. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i4.1932>
- Anufia, B., & Alhamid, T. (2019). Instrumen pengumpulan data kualitatif. *INA-Rxiv*, <https://doi.org/10.31227/osf.io/s3kr6>
- Amornchewin, R. (2018). The development of SQL language skills in data definition and data manipulation languages using exercises with Quizizz for students' learning engagement. *Indonesian Journal of Informatics Education*, 2(2), 85-90. <https://doi.org/10.20961/ijie.v2i2.24430>
- Intansari, I., & Sugara, U. (2023). Peranan teknologi dalam pengembangan materi ilmu pengetahuan sosial sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 5682-5695. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i3.10729>
- Jaelani, A., Fauzi, H., Aisah, H., & Zaqiyah, Q. Y. (2020). Penggunaan media online dalam proses kegiatan belajar mengajar pai dimasa pandemi covid-19 (Studi pustaka dan observasi online). *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) Unars*, 8(1), 12-24. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v8i1.579>
- Jailani, M. S. (2023). Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian ilmiah pendidikan pada pendekatan kualitatif dan kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1-9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Lestari, S. (2018). Peran teknologi dalam pendidikan di era globalisasi. *EDURELIGIA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94-100. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan konsentrasi belajar pada peserta didik melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran Quizizz pada mata kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan JDP*, 12(1), 29-39. <https://doi.org/10.51212/jdp.v12i1.1028>
- Rahman, A. B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1-8. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul/article/view/7757>
- Rahmawati, P. (2023). Analisis penggunaan aplikasi Quizizz dalam evaluasi pembelajaran online. *Bintang: Jurnal Pendidikan dan Sains* 5(3), 20-27. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang/article/view/4244>
- Saputra, P. W., & Gunawan, I. G. D. (2021). Pemanfaatan teknologi pendidikan sebagai media komunikasi dalam pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional IAHN-TP Palangka Raya*, 4, 84-96). <https://doi.org/10.33363/sn.v0i4.148>

Utami, M. D., Subroto, W. T., & Hendratno, H. (2023). Peningkatan keaktifan belajar peserta didik melalui media Quiziz dalam pembelajaran IPS kelas V. *Journal of Education Research*, 4(4), 2420–2425. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i4.646>