

Kepraktisan Penggunaan Aplikasi *Quizizz Paper Mode* Sebagai Media Dalam Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V di SD Negeri Lemahireng 05

Ichsan Abadi^{1*}, Ahmad Fajar Afrizal², Nur Indah Wahyuni³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang

Email: ¹ichsanabadi11@students.unnes.ac.id, ²afrizal2003fajar@students.unnes.ac.id,

³indahnurindah@mail.unnes.ac.id

Abstrak

Evaluasi pembelajaran merupakan kegiatan yang penting dalam mengetahui hasil belajar peserta didik untuk itu diperlukan sebuah media yang efektif dalam melaksanakan kegiatan evaluasi. Media yang dapat digunakan adalah *Quizizz Paper mode* yang merupakan sebuah aplikasi berbasis teknologi dalam melakukan evaluasi pembelajaran. *Quizizz* dengan *Paper Mode* menggunakan kode QR pada selembar kertas yang dapat digunakan dalam pembelajaran *offline*, bertujuan untuk membantu guru dan siswa menciptakan pembelajaran tatap muka yang kreatif berdasarkan kuis interaktif, efektif dan efisien. Penelitian ini dilakukan di SD negeri Lemahireng 05 dengan tujuan untuk mengetahui kepraktisan penerapan *Quizizz paper mode* pada pembelajaran PPKn sebagai media evaluasi. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi dan wawancara. Hasil dari penelitian ini terkait penerapan pelaksanaan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz* terbukti lebih praktis sehingga kegiatan evaluasi menjadi efektif dan efisien.

Kata kunci: *Quizizz Paper Mode; Evaluasi pembelajaran; Peserta didik; Kepraktisan*

Abstract

Learning evaluation is an important activity in knowing student learning outcomes, therefore an effective media is needed in carrying out evaluation activities. The media that can be used is Quizizz Paper mode which is a technology-based application for evaluating learning. Quizizz with Paper Mode uses a QR code on a piece of paper that can be used in offline learning, aiming to help teachers and students create creative face-to-face learning based on interactive, effective and efficient quizzes. This research was conducted at Lemahireng 05 Public Elementary School with the aim of finding out the practicality of implementing Quizizz paper mode in Civics learning as an evaluation medium. This research uses qualitative methods with data collection techniques in the form of observation and interviews. The results of this research regarding the implementation of learning evaluation using the Quizizz application have proven to be more practical so that evaluation activities become effective and efficient.

Kata kunci: *Quizizz Paper Mode; Learning Evaluation; Students; Practicality*

Article Info

Received date: 12 November 2023

Revised date: 20 November 2023

Accepted date: 27 November 2023

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan sebuah kegiatan yang dirancang secara khusus untuk membentuk pengetahuan, penguasaan keterampilan ataupun sikap dari sebuah ilmu pengetahuan melalui bantuan dari seorang pendidik kepada peserta didik. Sudjana (2012: 28) menerangkan bahwa pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran. Kegiatan

pembelajaran ini akan menghasilkan sebuah hasil belajar dengan harapan hasil belajar yang baik.

Menurut (Hamalik, 2015:30), hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa yang dapat diamati dan diukur berupa pengetahuan, sikap, dan keterampilan setelah siswa menjalani serangkaian proses pembelajaran atau serangkaian proses pelatihan. Terlihat dari uraian di atas, hasil belajar adalah hasil belajar yang dicapai siswa setelah serangkaian proses pembelajaran materi berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh guru.

Untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar dari peserta didik maka diperlukan kegiatan evaluasi pembelajaran yang mana menjadi kegiatan penting dalam kegiatan pembelajaran. Evaluasi pembelajaran menjadi sangat penting karena kegiatan ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang menjadi dasar dalam mengukur tingkat kemajuan, perkembangan, dan pencapaian belajar peserta didik, serta keefektifan pendidik dalam mengajar. Proses evaluasi pembelajaran ini akan menjadi rujukan pendidik dalam melakukan perbaikan dan peningkatan dalam menjalankan proses pembelajaran ke depannya.

Evaluasi pembelajaran tersebut semestinya dapat dilaksanakan secara maksimal dan efisien guna menghasilkan kegiatan evaluasi yang optimal. Untuk melakukan evaluasi maka diperlukan sebuah kegiatan penilaian dari kegiatan ini akan diinterpretasikan sebagai hasil belajar peserta didik. Kegiatan penilaian adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian peserta didik (Permendikbud No. 23 tahun 2016).

Melakukan kegiatan penilaian bagi seorang pendidik merupakan kegiatan yang kompleks karena pendidik perlu menyiapkan alat evaluasi, instrumen penilaian dan juga rubrik penilaian hal itu dilakukan guna mengetahui hasil belajar peserta didik baik. Namun, kegiatan penilaian tersebut dapat ditemui sebuah permasalahan seperti waktu guru dalam menyiapkan kegiatan evaluasi yang terbatas ataupun siswa yang kurang antusias dalam mengerjakan evaluasi pembelajaran. Maka untuk menjawab permasalahan tersebut evaluasi dapat dilakukan dengan mengintegrasikan teknologi berbasis media evaluasi interaktif sehingga dapat membantu pendidik dalam meringankan beban kerja pendidik dalam melakukan kegiatan evaluasi pembelajaran.

Penggunaan media evaluasi pembelajaran yang inovatif berbasis teknologi dapat memberikan pengalaman belajar yang baru kepada siswa. Hendaknya tercipta suasana sejuk dan menyenangkan pada saat proses evaluasi pembelajaran khususnya bagi siswa sekolah dasar. Mengintegrasikan teknologi dapat digunakan sebagai cara untuk mempermudah dalam proses Pendidikan sehingga diharapkan akan berdampak pada kualitas pendidikan yang lebih baik. Penerapan teknologi dapat digunakan oleh seorang guru dalam melakukan kegiatan evaluasi pembelajaran yang mana akan lebih efektif dan efisien. Untuk contoh konkret yang dapat digunakan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran interaktif berbasis teknologi dalam kegiatan evaluasi dapat menggunakan media *Quiz paper mode*.

Quiz ini merupakan sebuah aplikasi yang digunakan dalam melakukan evaluasi pembelajaran berbasis teknologi. Quiz merupakan game online berbasis kuis interaktif yang dapat diakses melalui komputer dan smartphone dengan menggunakan web atau aplikasi dengan internet yang cukup yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu kelas siswa menjadi lebih menyenangkan dan interaktif.

Amornchewin (2018) menjelaskan bahwa Quizizz merupakan media pembelajaran dengan fitur-fitur menarik yang dapat memotivasi siswa dalam proses pembelajaran. Selanjutnya Setiawan dkk (2019) menjelaskan bahwa media kuis membuat siswa saling bersaing dalam belajar sehingga nilainya meningkat secara signifikan. Selain itu, Boulden dkk (2017) menemukan bahwa siswa lebih fokus dan memperhatikan pertanyaan ketika menggunakan Quizizz. Penggunaan kuis akan merangsang dan membuat siswa puas dalam proses pembelajaran. Menurut Citra (2020), Quizizz merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang menyediakan aktivitas kelas multipemain untuk membuat proses

pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif di dalam kelas. Oleh karena itu, guru harus mampu memilih materi pembelajaran yang memungkinkan siswa berperan aktif dalam memecahkan masalah dan meningkatkan motivasi siswa (Nurrahwati: 2021). Quizizz dapat digunakan untuk menyelesaikan soal latihan dari siswa di kelas dan secara otomatis dapat memberikan hasil atau peringkat kepada siswa saat mereka menjawab soal latihan. Hal ini memotivasi siswa untuk lebih aktif dan juga meningkatkan kemampuan konsentrasi selama proses pembelajaran, terutama mengerjakan soal-soal praktis pada topik pendidikan Pancasila.

Quizizz paper mode adalah kuis interaktif yang dapat diikuti secara offline menggunakan lembaran kertas bergambar QR Code (Q-Cards). Bagi para guru, fitur model kertas sangat berguna sebagai sarana pembelajaran offline. Selain itu, mode pencetakan kertas Quizizz menghilangkan kebutuhan siswa untuk menggunakan ponsel cerdas atau data internet. Menurut (Pratiwi & Indana, 2022:458), kode QR dalam pendidikan digunakan agar materi pembelajaran yang dibuat dapat digunakan dengan nyaman dan efektif. Fitur Quizizz dengan *Paper Mode* menggunakan kode QR pada selebaran kertas yang dapat digunakan dalam pembelajaran offline, bertujuan untuk membantu guru dan siswa menciptakan pembelajaran tatap muka yang kreatif berdasarkan kuis interaktif, efektif dan efisien.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik dalam menerapkan *Quizizz Paper Mode* untuk mengetahui sejauh mana jika penggunaan *Quizizz Paper mode* digunakan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran di sebuah sekolah dasar yaitu di Sekolah Dasar Negeri Lemahireng 05 pada kelas 5 pada muatan pelajaran Pendidikan Pancasila.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini digunakan untuk mengetahui bagaimana *Quizizz Paper Mode* jika diterapkan dalam evaluasi pembelajaran Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan dengan materi nilai dan norma. Penelitian ini dilakukan di SD negeri Lemahireng 05 yang beralamat Dusun Kenongo, Desa Lemahireng, Kecamatan Bawen, Kabupaten Semarang. Dengan subjek penelitian yaitu Guru kelas V dan siswa kelas 5 yang berjumlah sebanyak 14 siswa.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data yaitu observasi dan wawancara. Pendekatan penelitian kualitatif menurut Mely G. Tan dalam (Rusandi & Muhammad Rusli, 2021), penelitian deskriptif memiliki tujuan untuk menggambarkan suatu sifat individu, keadaan, gejala dari suatu kelompok tertentu di masyarakat. Dalam melaksanakan penelitian ini ada tiga tahapan penelitian menurut (Moelang, 2017) yaitu tahap pra lapangan, tahap pekerjaan lapangan dan tahap analisis data.

1. Tahap pra lapangan

Pada tahapan ini peneliti melakukan perizinan kepada kepala sekolah untuk melakukan kegiatan penelitian. Selanjutnya peneliti menetapkan subjek penelitian yakni siswa kelas V SDN Lemahireng 05 dengan sebanyak 14 siswa dengan rincian siswa laki-laki 6 dan siswa perempuan sejumlah 8. Untuk wawancara peneliti mewawancarai guru kelas sebagai informan dalam penelitian ini.

2. Tahap pekerjaan lapangan

Pada kegiatan awal peneliti melakukan wawancara guna mengetahui bagaimana guru menjalankan evaluasi pembelajaran selama mengajar. Pada tahapan ini peneliti mulai melakukan observasi terkait penerapan aplikasi *Quizizz paper mode* yang dilakukan setelah mengajarkan pembelajaran PPKn.

3. Tahap analisis data

Data yang diperoleh melalui kegiatan observasi dan wawancara kemudian dianalisis sesuai dengan kebutuhan peneliti.

Terkait pengumpulan data dari kegiatan observasi peneliti menggunakan observasi dengan pengamatan terbuka dan tertutup, subjek mengetahui jika peneliti sedang melaksanakan penelitian akan tetapi peneliti merahasiakan penelitiannya supaya hasil pengamatan murni dan tidak direkayasa. Terkait pelaksanaan wawancara peneliti menggunakan wawancara secara semi terstruktur karena wawancara lebih terbuka dan reseptif terhadap informasi dan informan. Beberapa pertanyaan dilakukan secara kondisional, berdasarkan tanggapan narasumber.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang disusun untuk membentuk warga negara Indonesia sesuai jati diri bangsa sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Untuk mengetahui hasil belajar dari pembelajaran Pendidikan Pancasila maka diperlukan sebuah evaluasi belajar. Sesuai dengan hasil wawancara yang dilakukan bersama informan diketahui bahwa kegiatan evaluasi pembelajaran Pendidikan Pancasila sebelumnya dilakukan secara konvensional seperti mengerjakan sebuah LKPD dari sebuah buku LKS atau soal yang disusun oleh guru. Hasil dari pengerjaan soal tersebut akan diolah menjadi nilai akhir yang dijadikan sebagai hasil belajar peserta didik. Informan menjelaskan bahwa kegiatan evaluasi seperti itu sering dilakukan berulang-kali.

Kegiatan evaluasi secara konvensional sering ditemukan kendala seperti peserta didik yang mengerjakan sebuah soal secara asal-asalan dan kurang antusias ketika melaksanakan kegiatan evaluasi. Hal itu berdampak pada hasil jawaban dari peserta didik yang kurang maksimal. Hal ini menjadi sebuah catatan penting bagi guru terkait kegiatan evaluasi yang selama ini dilakukan.



Gambar 1. Keantusiasan siswa masih kurang

Berdasarkan observasi, diperoleh bahwa sebelum menggunakan Quizizz Paper Mode, tingkat keantusiasan siswa terhadap materi yang diajarkan oleh peneliti masih rendah. Hal ini menunjukkan masih adanya siswa yang kurang semangat dan konsentrasi untuk memperhatikan penjelasan guru seperti terlihat pada Gambar 1. Selanjutnya data observasi awal akan menjadi dasar untuk menyelidiki peningkatan keantusiasan siswa dalam penguasaan materi nilai dan norma dalam masyarakat mata pelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan media evaluasi berbasis teknologi yaitu Quizizz Paper Mode. Selanjutnya peneliti melakukan implementasi media evaluasi Quizizz Paper Mode.

Implementasi Quizizz Paper Mode

Peneliti melakukan implementasi menggunakan 4 tahap, yaitu tahap perencanaan, tahap Tindakan, tahap observasi, dan tahap refleksi.

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini, Peneliti menyusun dan mengembangkan rencana pembelajaran. Selain itu, peneliti akan menyiapkan penilaian dan menyiapkan kertas quizizz sebelum mengambil tindakan.

2. Tahap Tindakan dan Pengamatan

Pada tahap ini, peneliti memegang peranan penting sebagai guru dan peneliti. Selanjutnya peneliti mendemonstrasikan dan menjelaskan pembelajaran tentang norma dan nilai dalam masyarakat. Peneliti memberikan lembar Quizizz Paper Mode kepada siswa. Kemudian secara bergiliran menjawab pertanyaan peneliti bersama-sama. Selain itu, peneliti juga mengamati penggunaan dan fungsi media yang digunakan pada tahap tindakan. Gambar 2 menunjukkan peningkatan antusiasme siswa pada saat penggunaan media evaluasi Quizizz Paper Mode.



Gambar 2. Penjelasan penggunaan Quizizz Paper Mode

Gambar 3 menunjukkan bahwa indikator keantusiasan anak meningkat, dilihat dari keaktifan dan fokusnya siswa dalam penguasaan materi norma dan nilai dalam masyarakat pada siswa meningkat secara signifikan. Disamping itu, siswa terlihat aktif dan terlibat dalam pembelajaran norma dan nilai dengan menggunakan Quizizz Paper Mode. Siswa sangat termotivasi dan semangat belajar norma dan nilai menggunakan mode kertas. Penggunaan media sangat berdampak positif bagi siswa karena meningkatkan pengetahuan dan motivasi siswa khususnya dalam belajar norma dan nilai dalam masyarakat. Hal ini dapat dilihat indikator keantusiasan siswa. Indikator keantusiasan yang diperoleh siswa dalam pembelajaran norma dan nilai yaitu dari fokusnya siswa dalam pelaksanaan penggunaan media Quizizz Paper Mode. Selain itu, menggunakan Quizizz Paper Mode, siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.



Gambar 3. Keantusiasan siswa dalam penggunaan Quizizz Paper Mode

3. Tahap Refleksi

Pada tahap refleksi ini, berdasarkan hasil dari implementasi media Quizizz Paper Mode yang diterapkan pada kelas 5 SD Negeri Lemahireng 05 pada materi Nilai dan Norma mata pelajaran Pendidikan Pancasila peneliti menemukan meningkatnya keantusiasan siswa dan pengetahuan siswa mengenai materi norma dan nilai dimasyarakat. Hal itu dilihat dari penggunaan metode kertas ini cocok diterapkan pada kelas karena guru hanya perlu menyiapkan kertas berisi *barcode* yang kemudian hanya perlu di pindai menggunakan gawai untuk mengumpulkan jawaban dari peserta didik selanjutnya untuk soal ditampilkan menggunakan proyektor yang dihubungkan dari sebuah laptop guru. Terkait perangkat yang

diperlukan yaitu laptop, gawai, proyektor, dan kertas *barcode*. Menggunakan aplikasi Quizizz mode kertas akan menghemat penggunaan kertas daripada menggunakan cara evaluasi secara konvensional dan siswa tidak perlu menggunakan gawai.

Pelaksanaan evaluasi ini dilakukan setelah guru mengajarkan materi Nilai dan Norma pada akhir pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz mode kertas terbukti efektif dan efisien. Hal itu dilihat dari waktu pelaksanaan evaluasi yang cepat karena guru tidak perlu mengoreksi satu-satu jawaban dari peserta didik. Dari sisi peserta didik pelaksanaan ini sangat efektif karena peserta didik sangat senang melakukan evaluasi seperti ini, peserta didik juga antusias dalam mengerjakan soal demi soal yang diberikan oleh guru. Suasana dalam pelaksanaan evaluasi seperti ini sangat menyenangkan dan siswa terlihat sangat semangat.

Hasil dari penelitian ini sejalan dengan penelitian yang sebelumnya telah dilakukan oleh (Nisa AF, 2023) yang meneliti tentang penerapan penggunaan aplikasi Quizizz *paper mode* pada pembelajaran IPA yang mana dijelaskan bahwa Quizizz *paper mode* bukan sekadar sebagai media evaluasi akan tetapi dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mana media Quizizz *paper mode* dapat meningkatkan minat dan konsentrasi siswa. Sejalan dengan penelitian tersebut (Widiyastuti, 2023) menerangkan bahwa pemberian kegiatan evaluasi menggunakan media yang interaktif akan membantu siswa agar tidak stress dalam menyelesaikan soal.

SIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan evaluasi berbasis teknologi berupa aplikasi Quizizz pada pembelajaran PPKn di SD Negeri Lemahireng sangat efektif dan efisien dan terbukti dapat membangkitkan antusiasme atau rasa semangat dari peserta didik dalam mengerjakan soal evaluasi dan untuk dari sisi guru, guru sangat terbantu dalam melakukan kegiatan evaluasi menggunakan aplikasi Quizizz karena kegiatan evaluasi akan lebih cepat. Dari hasil penelitian terdapat beberapa simpulan, yaitu:

1. Implementasi Quizizz Paper Mode
 - a) Penelitian mengimplementasikan media evaluasi berbasis teknologi, yaitu Quizizz Paper Mode, dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.
 - b) Tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi dilakukan dalam implementasi.
2. Peningkatan Keantusiasan Siswa:
 - a) Sebelum penggunaan Quizizz Paper Mode, tingkat keantusiasan siswa terhadap materi rendah. Setelah implementasi, terjadi peningkatan yang signifikan.
 - b) Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa lebih aktif, fokus, dan termotivasi dalam mempelajari norma dan nilai menggunakan media ini.
3. Efektivitas dan Efisiensi Quizizz Paper Mode:
 - a) Pelaksanaan evaluasi dengan Quizizz Paper Mode dianggap efektif dan efisien.
 - b) Quizizz Paper Mode membantu meningkatkan kecepatan pelaksanaan evaluasi tanpa perlu koreksi manual, serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan semangat.

Referensi

- Afifah, DN, & Hasanudin, C. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Keterampilan Menulis di Perguruan Tinggi. *Jubah Raja: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajaran*, 2 (1), 63-73.
- Amorchewin, R. (2018). Pengembangan keterampilan bahasa sql dalam bahasa definisi data dan manipulasi data menggunakan latihan dengan Quizizz untuk keterlibatan belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Informatika Indonesia*, 2 (2), 85-90.

- Bahri, S., Mutaleb, A., Gunawan, T., & Zainuddin, Z. (2021). Implementasi Game Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Berani Menyenangkan Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 13 (2), 180-188.
- Fauziah, R., & Hadi, MS (2023). Analisis Efektivitas dan Manfaat Quizizz Paper Mode dalam Pembelajaran Interaktif di Kelas III SDN Singabraja 02. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8 (3), 2721-2730.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran matematika melalui media game Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3 (1), 64-73.
- Nisa, AF (2023, Agustus). Paper Mode Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Siswa SD. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar* (Vol. 1, No. 1, pp. 112-123).
- Permendikbud. No. 23. *Standar Proses Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*, Jakarta: Peraturan Menteri dan Kebudayaan.
- Rahmawati, DN, Nisa, AF, Astuti, D., Fajariyani, F., & Suliyanti, S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2 (1), 55-66.
- Sugiyono. (2016) *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta
- Widiastuti, K. K., & Nisa, A. F. (2023, February). Peningkatan Hasil Belajar Perkembangbiakan Tumbuhan Secara Vegetatif Melalui Game Edukasi Berbantuan Wordwall. In *Dewantara Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 1, No. 01).