

## **Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin**

**Sugian Noor**  
SMAN 7 Banjarmasin  
[sugian\\_noor@yahoo.co.id](mailto:sugian_noor@yahoo.co.id)

### **ABSTRAK**

*Improving the quality of education is pursued by improving the learning process. Assessment of the learning process can be seen from changes that occur from the previous situation. Assessment of learning outcomes is an important component in learning activities. Instrument to achieve learning outcomes must pay attention to students' development and abilities. Most teachers use Assessment in the form of written tests. With the use of tests, the students are not impressed, so students' learning outcomes are low. quizizz is an alternative to do an assessment that is fun, and accountable and the assessment data can be known in real time according to the demands of the industrial revolution 4.0. Using quizizz will motivate children's thinking levels to be more fun and relaxed. The purpose of this study is to improve student learning outcomes. The subjects of this study were X.6 grade students consisting of 25 students. The results showed an increase from 58% to 85%, meaning an increase in the percentage of 27%. Based on the results of the study, it can be concluded that the use of Quizizz in the assessment of learning in the material of Biological Scope can improve the learning outcomes of class X.6 SMA 7 Banjarmasin of Academic Year 2018/2019.*

**Keyword** : Hasil Belajar, Quizizz, Biologi

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan proses tindakan bimbingan dalam bentuk penyampaian ilmu pengetahuan. Dalam proses pendidikan ini menempatkan siswa sebagai subjek pendidikan. Kegiatan pendidikan bertujuan untuk mengembangkan kemampuan belajar siswa, pengetahuan serta pembentukan kepribadian. Kegiatan pendidikan formal biasanya dilakukan di sekolah.

Pendidikan yang baik adalah pendidikan yang mampu menjadikan siswa memiliki pengetahuan yang luas, memiliki keterampilan, memiliki pribadi yang baik, aktif dalam pembelajaran. Untuk mencapai tujuan tersebut pendidikan harus berkualitas yang baik. Dengan pendidikan yang berkualitas akan mampu mencapai tujuan dari pendidikan dan meningkatkan mutu pendidikan.

Peningkatan mutu pendidikan diupayakan dengan memperbaiki proses belajar. Penilaian proses belajar dapat dilihat dari perubahan yang terjadi dari keadaan sebelumnya. Penilaian hasil belajar merupakan komponen penting dalam kegiatan pembelajaran. Upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dapat ditempuh melalui peningkatan kualitas sistem penilaiannya.

Instrumen pencapaian hasil belajar harus memperhatikan perkembangan dan kemampuan siswa. Kebanyakan guru menggunakan Penilaian berupa tes tulis. Dengan penggunaan tes, berakibat tidak berkesan oleh siswa, sehingga hasil belajar siswa rendah.

Alternatif penggunaan Penilaian dapat berupa quizizz sebagai stimulan yang bersifat “fun” tapi tetap “learning” yang dapat menyegarkan ingatan, menarik, dan memberikan

kesan yang baik dalam memori otak siswa. Dengan demikian diharapkan penggunaan Quizizz sebagai instrumen Penilaian dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Quizizz merupakan sebuah *web tool* untuk membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas anda misalnya saja untuk penilaian formatif. Penggunaannya sangat mudah, kuis interaktif yang anda buat memiliki hingga 4-5 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar. Anda juga dapat menambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai keinginan anda. Bila kuis anda sudah jadi, anda dapat membagikannya kepada siswa anda dengan menggunakan kode 6 digit yang dihasilkan.

Quizizz dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif sejak awal. Selain itu tuntutan dari era revolusi industri 4.0 membuat berbagai sektor kehidupan termasuk bidang pendidikan perlu melakukan reorientasi dalam menentukan arah kebijakan pendidikan untuk menjawab tantangan revolusi industri 4.0 yang menuntut peningkatan kapasitas individu secara signifikan dan menyeluruh melalui berbagai efisiensi dalam dunia pendidikan, seperti system pendidikan yang melibatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa X.6 SMAN 7 Banjarmasin.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah riset lapangan (*field research*) yang berarti penulis melakukan penelitian di lapangan untuk memperoleh data dan informasi secara langsung dengan menandatangani lokasi yang diambil oleh peneliti. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian adalah bersifat deskriptif kualitatif yaitu penelitian yang bertujuan menggambarkan secara sistematis mengenai fakta-fakta yang ditemukan di lapangan bersifat verbal, kalimat, fenomena-fenomena dan tidak berupa angka-angka. Penelitian ini peneliti lakukan di SMA 7 Banjarmasin Jalan Dharma Praja V No 47 RT 12 Banjarmasin. Objek penelitian ini adalah pemanfaatan quizizz dalam penilaian pembelajaran materi ruang lingkup biologi. Subjek dalam penelitian ini adalah Siswa SMA & Banjarmasin kelas X.6. Metode Observasi merupakan teknik pengamatan dan pencatatan sistematis dari fenomena-fenomena yang diselidiki. Observasi dilakukan untuk menemukan data dan informasi dari gejala-gejala atau fenomena secara sistematis dan didasarkan pada tujuan penyelidikan yang telah dirumuskan.

Dalam penelitian ini peneliti melakukan pengamatan dan pencatatan secara langsung terhadap objek dan data-data yang ada di lokasi penelitian. Observasi ini digunakan untuk mengetahui lokasi geografis, proses KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) dan pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran Biologi di SMA 7 Banjarmasin. Metode Dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal berupa catatan transkrip, buku, surat, majalah, prasasti, notula rapat, agenda dan sebagainya diartikan juga dengan teknik pengumpulan data yang tidak langsung ditujukan pada subjek penelitian, namun melalui dokumen.

Metode ini peneliti gunakan untuk memperoleh data mengenai sejarah SMA 7 Visi, Misi dan Tujuan, Kurikulum, Sistem, Proses dan Model Pembelajaran, Implementasi Program, Waktu Belajar, Pendidik dan Karyawan, Fasilitas atau hal-hal lain yang memiliki relevansi dengan penelitian ini.

Metode Analisis Data Peneliti mencari uraian yang menyeluruh dan cermat tentang pemanfaatan quizizz dalam proses pembelajaran ruang lingkup biologi di SMA 7 Banjarmasin. Karena struktur pendekatannya menggunakan kualitatif deskriptif di mana data yang dikumpulkan melalui, observasi, dan dokumentasi maka dilakukan pengelompokan data dan pengurangan yang tidak penting. Dalam penelitian ini analisis data dilakukan dengan:

*Data Reduction* (Reduksi Data) Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan. *Data Display* (Penyajian Data) Sebuah data yang penyajiannya yang disajikan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan kategori dan sejenisnya. Hal ini dapat mempermudah untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut.

*Conclusion Drawing/Verification* (Penarikan Kesimpulan/Verifikasi) yaitu kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah apabila tidak ditemukan bukti-bukti kuat yang mendukung pada tahap data yang berikutnya. Tetapi apabila didukung oleh bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel

Dengan ketiga metode di atas peneliti menganalisis data dengan cara merangkum hal-hal yang pokok untuk mempermudah mengumpulkan atau mencari data selanjutnya, yang kemudian seluruh data yang diperoleh disajikan dalam bentuk uraian singkat dan yang terakhir merupakan kesimpulan dari hasil analisis, tetapi masih bersifat sementara karena dapat dirubah setelah mendapatkan bukti data yang lebih kuat dalam mendukung penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

Langkah pertama Sebelum Pembelajaran

1. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan silabus
2. Menentukan strategi, metode, dan bentuk Penilaian pembelajaran. Dalam hal ini metode yang digunakan adalah dengan diskusi kelompok, strategi yang digunakan adalah presentasi kelompok, dan bentuk Penilaian (alat tes) pembelajaran dengan menggunakan quizizz
3. Membuat lembar kerja siswa sesuai dengan materi Ruang Lingkup Biologi.
4. Pertanyaan yang disampaikan guru. Presentasi kelompok berisi tentang Ruang Lingkup Biologi dan berhubungan dengan materi tersebut.
5. Mempresentasikan hasil diskusi kelompok.

Langkah kedua Penilaian

1. Penilaian dilakukan diakhir pembelajaran dengan menggunakan instrumen quizizz.
2. Siswa mempresentasikan hasil pekerjaannya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Setiap kegiatan belajar mengajar, pasti akan terdapat Penilaian hasil belajar di setiap akhir atau di pertengahan pembelajaran. Penilaian tersebut bertujuan untuk mengetahui tingkat ketercapaian atau tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Bentuk instrumen Penilaian ada 2 macam yakni Penilaian dengan tes dan Penilaian tanpa tes (non tes). Baik secara tes maupun non tes, bentuk Penilaian tersebut memiliki tingkatan berfikir untuk menjawab dari pertanyaan-pertanyaan yang berbeda-beda. Dari semua bentuk tes yang ada, belum tentu bentuk tersebut memberikan pengaruh positif terhadap siswa. Terkadang siswa enggan mengerjakan soal uraian karena memerlukan analisis.

Pada pembelajaran kelas X.6, terdapat materi yang sangat kompleks yaitu Ruang Lingkup Biologi, seperti objek biologi, Organisasi kehidupan, klasifikasi makhluk hidup dan prosedur keselamatan di laboratorium. Ketika mengadakan ulangan harian, ketercapaian KKM hanya 48%, bentuk soal yang dibuat berupa soal pilihan ganda dan uraian. Tingkat kejenuhan pada bentuk soal semacam itu tinggi, karena tidak menimbulkan motivasi belajar siswa.

Dengan demikian menjadi alternatif yang tepat sebagai alat tes yang menyenangkan, dan dapat menyegarkan pikiran. Dengan menggunakan Quizizz akan lebih berkesan karena lebih santai. Kondisi pikiran yang santai dan rileks akan membuat memori otak menjadi kuat, sehingga daya ingat pun meningkat.

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pengajaran (Jihad, 2008). Penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu. Hal ini mengisyaratkan bahwa objek yang dinilainya adalah hasil belajar siswa. Pada hakikatnya hasil belajar siswa adalah perubahan tingkahlaku, sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris (Sudjana, 2010).

Indikator pencapaian hasil belajar dikembangkan oleh guru dengan memperhatikan perkembangan dan kemampuan setiap peserta didik. Setiap kompetensi dasar dapat dikembangkan menjadi dua atau lebih indikator pencapaian hasil belajar, hal ini sesuai dengan keluasaan dan kedalaman kompetensi dasar tersebut. Indikator-indikator pencapaian hasil belajar dari setiap kompetensi dasar merupakan acuan yang digunakan untuk melakukan penilaian (Suwandi, 2011).

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pengajaran (Jihad, 2008). Penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu. Hal ini mengisyaratkan bahwa objek yang dinilainya adalah hasil

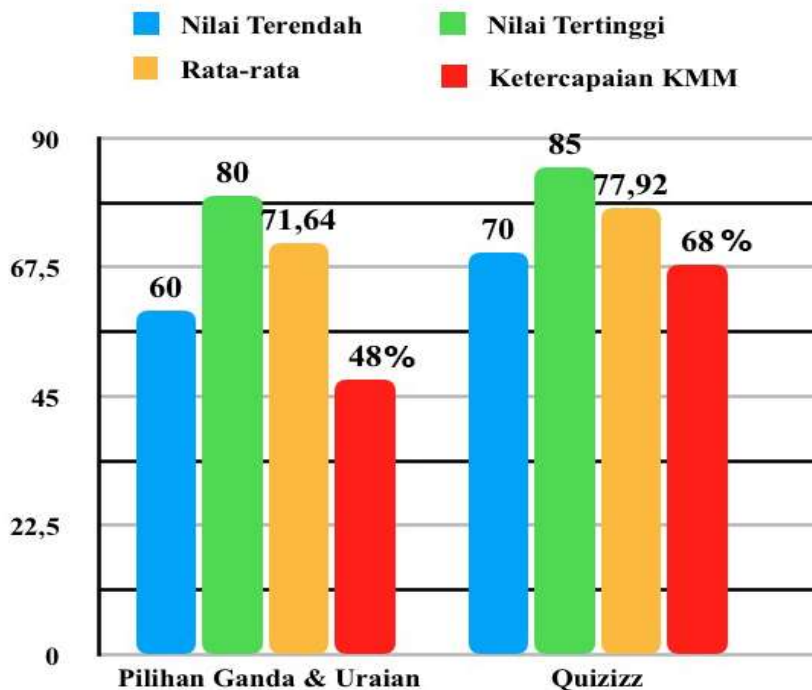
belajar siswa. Pada hakikatnya hasil belajar siswa adalah perubahan tingkahlaku, sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris (Sudjana, 2010).

Menurut Susanto (2013) Pengertian hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Dari penerapan penggunaan media Penilaian Quizizz dalam materi Ruang Lingkup Biologi diperoleh hasil yang signifikan dibandingkan dengan penggunaan Penilaian berupa soal pilihan ganda atau uraian.

Subyek penelitian adalah siswa kelas X.6 SMA Negeri 7 Banjarmasin Berikut hasil Penilaian belajar dengan menggunakan soal pilihan ganda dan uraian

Tabel 1. Rekapitulasi hasil belajar siswa dengan menggunakan instrumen Penilaian yang berbeda pada materi Ruang Lingkup Biologi

Kriteria	Bentuk Instrumen	
	Soal pilihan ganda dan uraian	Menggunakan quizizz
Nilai terendah	60	70
Nilai tertinggi	80	85
Rata-rata	71,64	77,92
Ketercapaian KMM	48%	68%



Gambar 1. Rekapitulasi hasil belajar siswa dengan menggunakan instrumen Penilaian yang berbeda, yaitu: menggunakan pilihan ganda dan uraian dan menggunakan Quizizz



Gambar 2. Penilaian Menggunakan Quizizz di kelas X.6 SMAN 7 Banjarmasin

Pada kondisi awal yaitu dengan menggunakan penilaian berupa soal pilihan ganda dan uraian diperoleh data dari 25 siswa yang tuntas berjumlah 13 siswa, jika diprosentase sebesar 48%. Sedangkan hasil ketika diterapkan Penilaian dengan menggunakan quizizz siswa yang tuntas berjumlah 17 siswa dengan prosentase ketuntasan sebesar 68%. Terjadi peningkatan hasil belajar sebanyak 20%.

Sangat baik penggunaan quizizz digunakan sebagai alat penilaian oleh guru dalam melakukan Penilaian pembelajaran. Disini siswa dalam posisi santai akan tetapi tetap smart. Dengan prinsip kecerdikan dalam pengisian, maka bisa diyakini akan menimbulkan sikap ulet pada siswa.

### SIMPULAN

Setelah pelaksanaan Penilaian menggunakan quizizz diperoleh kesimpulan, terjadi peningkatan rata-rata dalam pembelajaran dari 71,64 menjadi 77, 92, terjadi peningkatan prosentase ketuntasan sebesar 20%. Hasil belajar terjadi peningkatan karena Penilaian dengan menggunakan quizizz sangat menarik dan menyenangkan sehingga siswa termotivasi akan materi pembelajaran.

### DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. (2008). *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, Oemar. (2003). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Jihad, Asep dan Abdul Haris. (2008). *Penilaian Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo
- Purwanto, Ngalaime. (1988). *Prinsip-prinsip dan Teknik Penilaian Pengajaran*. Bandung: Remadja Karya CV.
- Silberman, Mel. (2009). *Active Learning*. Yogyakarta: Insan Madani.
- Sudjana, Nana. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Suwandi, Sarwiji. (2011). *Model-model Asesmen Dalam Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pressindo.
- Yan, Suo & Adam, Zalika. (2018). *Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom*. European Journal of Social Sciences Education and Research. 12. 208. 10.26417/ejsr.v12i1.p208-212.
- Zaini, Hisyam dkk. (2007). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Insan Madani