

**Submitted:** 2022-11-03**Published:** 2022-12-26

ANALISIS PERSEPSI SISWA TERHADAP PENGGUNAAN APLIKASI QUIZZZ PADA MATERI BILANGAN BULAT

Mohamad Lutfi Nugraha^{a)}

a) Program Studi Teknik Informatika, Univesitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia

Corresponding Author: muhammadlutfinugraha@gmail.com^a

<i>Article Info</i>	<i>Abstract</i>
<p>Keywords : : Perception; Quizizz; Integers.</p>	<p><i>Quizizz online platform is a learning assessment application used to support distance learning or online learning. This study aims to describe students' perceptions regarding the use of quizizz in mathematics with integer operations material at Al-Qalam Middle School, East Jakarta. Respondents to this study were Class VIII students at SMP Al-Qalam, East Jakarta. The sampling technique for this study was targeted sampling, while data collection used a questionnaire technique. This study uses a quantitative method with a descriptive approach. The students were selected by means of targeted sampling, so that the respondents in this study were 30 students. Data were collected using a questionnaire technique while data analysis used descriptive analysis techniques. The results of the study showed that the students perceived the use of Quizizz in mathematics with integer operations material very well or positively, which was indicated by the percentage of student questionnaires of 86.6%, which means that the Quizizz application is highly recommended by an educator has been well used for learning evaluation, and this application can be applied to other materials in mathematics.</i></p>

Kata Kunci: *Perception; Quizizz; Integers.*

Platform *online* Quizizz merupakan aplikasi evaluasi pembelajaran yang digunakan untuk mendukung pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran secara *online*. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan persepsi siswa terhadap penggunaan Quizizz pada mata pelajaran Matematika dengan Materi Operasi Bilangan Bulat di SMP AI-Qalam Jakarta Timur. Responden penelitian ini adalah siswa kelas VIII di SMP AI-Qalam Jakarta Timur. Teknik pengambilan sampel penelitian ini adalah secara *purposive sampling*, sedangkan pengumpulan data menggunakan teknik angket atau kuisioner. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Siswa dipilih secara *purposive sampling*. Data dikumpulkan dengan teknik kuisioner, adapun analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Siswa memiliki persepsi sangat baik atau positif terhadap penggunaan Quizizz pada mata pelajaran matematika dengan materi operasi bilangan bulat yaitu hal ini ditunjukkan dengan persentase angket siswa sebesar 86,6% serta hasil wawancara dengan siswa dan pendidik yang menghasilkan jawaban yang positif persepsinya terhadap aplikasi Quizizz artinya aplikasi Quizizz sangat baik digunakan oleh siswa dan pendidik untuk evaluasi pembelajaran, dan aplikasi ini bisa diterapkan pada materi lainnya dalam mata pelajaran matematika.

PENDAHULUAN

Pandemik pasca-Covid-19 telah menimbulkan berbagai permasalahan di segala bidang tidak terkecuali bidang pendidikan. Cara yang ditempuh pemerintah untuk menahan penyebaran Covid-19 khususnya di bidang pendidikan adalah dengan mengalihkan sistem pembelajaran menjadi pembelajaran tatap muka atau langsung ke pembelajaran *online* atau juga pembelajaran daring. Perubahan sistem pembelajaran yang awalnya tatap muka atau diharuskan langsung beralih ke pendidikan online atau daring menyebabkan peningkatan penggunaan internet di Indonesia. Pergeseran kegiatan belajar di masa pasca pandemi Covid-19 membutuhkan media yang inovatif untuk

menunjang semangat belajar setiap siswa. Salah satu inovasi media pembelajaran yang dapat diterapkan oleh pendidik adalah media penilaian. Media evaluasi berupa soal-soal evaluasi. Penilaian dalam proses kegiatan belajar mengajar adalah metode yang digunakan untuk mengambil keputusan berdasarkan informasi yang diperoleh dari penilaian hasil belajar dengan menggunakan instrumen atau non tes (Mudlofir, 2021).

Kegiatan penilaian juga berubah selama masa pandemi pasca-Covid-19. Kegiatan evaluasi pada awalnya dilakukan secara tatap muka atau proses belajar mengajar secara tatap muka di dalam kelas, namun harus berubah yaitu dengan menggunakan jaringan internet (Ambarsari,

2021). Aplikasi Quizizz merupakan permainan pembelajaran yang naratif dan fleksibel karena Quizizz juga dapat digunakan sebagai media penilaian pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Rahmawati, D. N., 2022). Quizizz juga dapat digunakan dalam strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan tujuan pembelajaran yang sedang berlangsung (Noor, 2020). Tentunya kegiatan belajar dari rumah atau online seperti di masa pascapandemi saat ini dapat dengan mudah menjadi kegiatan yang sangat membosankan bagi siswa (Salsabila, U. H., 2020).

Aplikasi Quizizz ini dipandang perlu mendapatkan persepsi dari siswa dalam situasi pandemic Covid 19 karena dalam kondisi pandemic Covid 19 ini pembelajaran tidak bisa dilaksanakan dengan tatap muka sehingga siswa melaksanakan pembelajaran secara daring di rumah masing-masing dan diperlukan suatu aplikasi untuk keberlangsungan pembelajaran tersebut sampai evaluasi pembelajaran yaitu penilaian siswa. untuk keberlangsungan pembelajaran secara daring, Oleh karena itu perlu bagi setiap pendidik untuk menyediakan media pembelajaran yang menarik dan menghibur agar dapat membangkitkan semangat belajar pada setiap siswa sehingga tercapai keberhasilan belajar. Keberhasilan seorang siswa setelah menyelesaikan kegiatan

belajar dapat diukur dari hasil prestasi belajarnya. Prestasi mencerminkan usaha dan kemampuan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu perlu adanya pemanfaatan media pembelajaran untuk mencapai keberhasilan siswa dalam pemberian layanan. Kemudian aplikasi penilaian pembelajaran Quizizz ini juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, hal ini didukung oleh penelitian Oleh karena itu, penggunaan aplikasi evaluasi Quizizz berdampak positif terhadap motivasi belajar siswa Berdasarkan fenomena yang dijelaskan di atas, penelitian ini mengkaji bagaimana persepsi siswa menggunakan Quizizz dalam operasi bilangan bulat. Gambar 1 di bawah ini menunjukkan logo aplikasi Quizizz.



FOTO/Quizizz.com

Gambar 1. Aplikasi Quizizz

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif yaitu suatu metode yang bertujuan untuk membuat gambar atau mendeskripsikan tentang suatu keadaan secara objektif yang menggunakan

angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut serta penampilan dan hasilnya (Arikunto, 2006). Pengumpulan data menggunakan analisis data kuantitatif/statistik, alat penelitian yang ditujukan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2017). Penelitian ini hanya menganalisis persepsi siswa terhadap media penilaian pembelajaran Quizizz. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Al-Qalam dengan populasinya kelas VII, VIII, IX. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket, wawancara dan alat dokumentasi. Kuesioner dalam penelitian ini menggunakan skala likert dengan memberikan 5 kemungkinan jawaban, yaitu (1) mewakili "sangat tidak setuju", (2) mewakili "tidak setuju", (3) mewakili "cukup setuju", (4) mewakili "setuju" dan (5) mewakili "sama sekali tidak setuju" (Sugiyono, 2017).

Wawancara digunakan untuk memperkuat data yang diperoleh dari kuesioner. Data yang terkumpul dalam penelitian ini kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif. Analisis deskriptif digunakan untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang data yang diperoleh ditinjau dari persepsi siswa terhadap penggunaan aplikasi penilaian pembelajaran Quizizz untuk operasi bilangan bulat pada masa pasca pandemi Covid-19. Untuk menggambarkan bagaimana persepsi siswa dapat dibaca dari

persentase yang mengalami peningkatan skor pada angket (Emzir, 2015).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan penelitian menyajikan data deskriptif ini supaya terlihat representasi dari data penelitian tersebut dan korelasi antara variable yang dipakai pada penelitian tersebut. Data deskriptif yang menjelaskan suatu kondisi responden adalah suatu petunjuk tambahan untuk mendalami hasil penelitian. Dalam penelitian ini, karakteristik responden dibagi menjadi 2, yaitu berdasarkan usia dan jenis kelamin. Hasil yang dapat diketahui dari karakteristik usia bahwa mayoritas siswa SMP Al-Qalam berusia 13 tahun, sebanyak 23 orang. Kemudian pada usia 14 tahun ada 4 orang. Pada usia 12 tahun ada 2 orang, sedangkan pada usia 15 tahun ada 1 orang.

Sedangkan hasil yang dapat diketahui dari karakteristik jenis kelamin di SMP AL-Qalam Jakarta Timur yang berjumlah 17 orang sebagian besar berjenis kelamin laki-laki. Dan 13 orang siswa berjenis kelamin perempuan. Variabel penelitian ini adalah persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran Quizizz. Dalam penelitian ini, skor digunakan untuk menentukan kategori persepsi siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan mengajukan 5 pertanyaan melalui kuesioner yang disertai dengan kuesioner, 5 alternatif jawaban yaitu "Sangat Baik, Baik, Cukup, Kurang Baik, Tidak Baik" dan data juga diperoleh dari 5 pertanyaan kuesioner

terbuka. Pada Tabel 1 di bawah ini menunjukkan kriteria evaluasi skala persentase.

Tabel 1. Kriteria Evaluasi Skala Persentase

NO	Range (%)	Kriteria
1	81-100	Sangat Baik
2	61-80	Baik
3	41-60	Cukup
4	21-40	Kurang Baik
5	0-20	Tidak Baik

Sumber : (Riduwan, 2010)

Secara keseluruhan, persepsi siswa kelas SMP Al-Qalam dengan jumlah responden 30 orang menunjukkan respon yang sangat baik dengan menunjukkan persentase skor rata-rata adalah 86,6% yang berada pada interval 81% sampai 100%. , menunjukkan kriteria sangat baik . Untuk pertanyaan pertama, siswa merasa penggunaan Quizizz menarik perhatian selama proses pembelajaran, menunjukkan bahwa 26 dari 30 siswa setuju dan 28 dari 30 siswa sangat setuju. Secara keseluruhan, siswa SMP Al-Qalam puas dan tertarik menggunakan aplikasi penilaian pembelajaran Quizizz. Hal ini dikarenakan terdapat fitur dalam aplikasi Quizizz ada yang memastikan siswa tidak bosan saat belajar, diantaranya tersedianya meme dan musik saat kegiatan penilaian. Untuk pertanyaan kedua, mayoritas siswa yang menjawab hingga 25 orang setuju, dan hingga 30 orang sangat setuju dengan pernyataan ini.

Siswa atau responden menunjukkan bahwa dengan menggunakan Quizizz atau pembelajaran melalui fitur *Lessons* di Quizizz, siswa merasa bahwa apa yang diajarkan akan sangat relevan dengan kebutuhan mereka di masa depan. Untuk pertanyaan ketiga, 7 siswa menjawab tidak setuju, 24 orang setuju, dan 22 orang sangat setuju. Siswa yang menjawab pertanyaan ini tidak setuju. Alasannya adalah, dia percaya, adalah bahwa belajar dengan buku atau lembar kerja membantu mereka memahami materi matematika lebih dari belajar dengan Quizizz. Untuk pertanyaan keempat, mayoritas siswa yang menjawab sangat setuju sebanyak 24 orang dan hingga 10 orang. Untuk pertanyaan ini, pendidik mencoba memotivasi setiap siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan penilaian dengan menggunakan kuis sampai selesai. Untuk pertanyaan kelima, mayoritas siswa yang menjawab sangat setuju, hal ini menunjukkan bahwa 18 orang sangat setuju dengan pernyataan ini dan sebanyak 16 orang setuju dengan pernyataan ini. Untuk pertanyaan ini, pendidik mencoba membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam kegiatan penilaian menggunakan Quizizz, pendidik membantu siswa yang ragu-ragu saat menggunakan fitur-fitur di Quizizz, dan membantu siswa mengingat materi yang diberikan. Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Fadilla, S. D., Saepudin, A., 2020), yang menyatakan

bahwa persepsi siswa terhadap penggunaan Quizizz baik, menunjukkan tingkat minat belajar yang tinggi dan juga diketahui bahwa Quizizz adalah aplikasi yang layak digunakan atau aplikasi pembelajaran digital seperti sekarang ini dan terutama pada saat pandemi Covid-19 ini.

Pernyataan ini juga diperkuat oleh hasil wawancara dengan siswa dan pendidik dimana penulis menanyakan beberapa pertanyaan kepada siswa dan pendidik terkait aplikasi Quizizz ini, Menurut Ananda Hikmal Akbar Putra Pradani salah satu siswa kelas VIII di SMP Al-Qalam menyatakan bahwa dengan adanya aplikasi Quizizz ini pembelajaran menjadi menyenangkan dan hasil evaluasi pembelajaran atau penilaian bisa langsung dilihat nilainya. Sedangkan menurut Farhand Tadheo pembelajaran terutama ketika ujian sangat membantu karena belajar matematika dengan teknologi yaitu dengan handphone atau laptop yang bisa dikerjakan dengan jarak jauh dan hasilnya bisa dilihat langsung nilainya.

Bapak satori beliau selaku pendidik menyatakan dengan adanya aplikasi Quizizz ini sangat membantu dalam evaluasi pembelajaran yaitu penilaian karena selain bisa dikerjakan pada jarak jauh, beliau mengungkapkan bahwa hasil penilaian siswa bisa langsung di lihat di aplikasi tersebut sehingga tidak perlu lagi untuk mengoreksi jawabannya. Oleh karena itu aplikasi Quizizz ini sangat bermanfaat untuk evaluasi pembelajaran baik untuk siswa dan bagi

pendidik, keutamaannya adalah bisa dipergunakan untuk pembelajaran jarak jauh.

PENUTUP

Simpulan

Dari hasil penelitian bisa disimpulkan bahwa siswa SMP Al-Qalam memiliki persepsi positif terhadap penggunaan aplikasi Quizizz, hal ini ditunjukkan dengan hasil analisa angket persepsi siswa dengan persentase mencapai 86,6% yang bermakna sangat baik. Penggunaan aplikasi Quizizz dapat digunakan pendidik untuk evaluasi pembelajaran matematika materi operasi bilangan bulat. Selain itu, aplikasi Quizizz juga dapat digunakan dalam materi matematika yang lain. Penelitian ini juga mengindikasikan bahwa mayoritas responden memiliki keinginan dan harapan untuk tetap melakukan pembelajaran menggunakan Quizizz sebagai media pembelajaran di masa yang akan datang.

Saran

Era industry 4.0 ini proses pembelajaran dan penilaian dalam dunia pendidikan memang seharusnya sudah menggunakan teknologi, supaya pembelajaran tidak monoton, tidak membosankan dan tidak ketinggalan zaman. Dan sarannya adalah seluruh civitas di sekolah dunia pendidikan diberikan pelatihan khusus terkait dengan teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. In A. Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (p. 109). Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Asyar, B. (2014). *Aplikasi Turunan (derivatif)*

- dalam Permasalahan Analisis Keuntungan Maksimal. *al-Khwarizmi, Volume II, Edisi I, 1 - 14*. doi:<https://doi.org/10.24256/jpmipa.v2i1.98>
- Chiang, A. C. (2005). *Dasar-dasar Matematika Ekonomi* (Vol. 4). Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Dumairy. (1999). Matematika Terapan untuk Bisnis dan Ekonomi. In *Matematika Terapan untuk Bisnis dan Ekonomi*. (p. 197). Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia: BPFE-Yogyakarta.
- Hignasari, L. V. (2018). Analisis Keuntungan Maksimum Dengan Konsep Turunan Pada Industri Percetakan. *VASTUWIDYA* Vol. 1, No.2, 1 - 6. doi:<https://doi.org/10.47532/jiv.v1i2.20>
- Legowo. (1984). Dasar-dasar Kalkulus dan Penerapannya dalam Ekonomi. In *Dasar-dasar Kalkulus dan Penerapannya dalam Ekonomi*. (p. 3). Jakarta: Lembaga Penerbitan Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia.
- Supatimah, S. S. (2019). Optimasi keuntungan dengan metode Branch and Bound. *AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* Vol.10, No.1, 13 -23. doi:<https://doi.org/10.26877/aks.v10i1.3145>
- Susantun, I. (2000). Fungsi keuntungan Cobb-Douglas dalam pendugaan efisiensi ekonomi relative. *Economic Journal of Emerging Markets* 5.2:, 149-160. doi:<https://doi.org/10.20885/ejem.v5i2.6935>