
IMPLEMENTASI PENGGUNAAN QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA

Suryanti¹, Akbar Taufik²

Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Pancasakti Makassar
e-mail: anthysuryanti43@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi siswa terhadap penggunaan aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran matematika tingkat SMA. Populasi penelitian adalah siswa SMA kelas XI. Total responden berjumlah 108. Analisis data dilakukan menggunakan metode deskriptif yang dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Data penelitian diperoleh dengan menyebarkan survey kepada seluruh sampel penelitian dengan memanfaatkan aplikasi google forms. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara umum siswa menganggap penggunaan *Quizizz* untuk mengerjakan kuis yang ditugaskan sebelum pembelajaran secara tatap muka di kelas berdampak positif dalam kegiatan pembelajaran matematika. Siswa menganggap *Quizizz* merupakan aplikasi yang mudah digunakan, penggunaannya membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, meningkatkan penguasaan materi, dan menambah motivasi dan keaktifan siswa dalam mempelajari matematika. Beberapa keterbatasan dan permasalahan yang terdapat pada penggunaan *Quizizz* menurut siswa, diantaranya adalah keterbatasan koneksi internet, batasan waktu yang diberikan terlalu sedikit, dan beberapa siswa juga merasa perlu untuk dilakukan pembahasan tentang soal-soal yang dikerjakan melalui aplikasi *Quizizz* di kelas, sehingga diketahui jawaban mana yang benar dan jawaban mana yang salah.

Kata Kunci: *Quizizz*, kuis, matematika

ABSTRACT

This study aims to determine students' perceptions of the use of the Quizizz application in high school mathematics learning. The population of this research is high school students of class XI. The total respondents were 108. Data analysis was carried out using descriptive methods which were analyzed quantitatively and qualitatively. Research data was obtained by distributing surveys to all research samples using the Google Forms application. The results showed that in general students considered the use of Quizizz to work on the quizzes assigned before face-to-face learning in the classroom to have a positive impact on mathematics learning activities. Students consider Quizizz to be an easy-to-use application, its use makes learning more fun, increases mastery of the material, and increases students' motivation and activity in learning mathematics. Some of the limitations and problems found in the use of Quizizz according to students, including the limitations of internet connection, the time limit given is too little, and some students also feel the need to discuss the questions that are done through the Quizizz application in class, so that the answers are known. which answer is correct and which answer is wrong.

Keywords: Quizizz, quiz, mathematics

A. PENDAHULUAN

Pendidikan juga merupakan suatu proses perubahan tingkah laku dan kemampuan seseorang menuju ke arah kemajuan dan peningkatan. Pendidikan dapat mengubah pola pikir seseorang untuk selalu melakukan inovasi dan perbaikan dalam segala aspek kehidupan ke arah peningkatan kualitas diri. Pada pendidikan formal, penyelenggaraan pendidikan tidak lepas dari tujuan pendidikan yang akan dicapai karena tercapai atau tidaknya tujuan pendidikan merupakan tolak ukur dari keberhasilan penyelenggaraan pendidikan. Tujuan pendidikan nasional disesuaikan dengan tuntutan pembangunan dan perkembangan Bangsa Indonesia sehingga tujuan pendidikan bersifat dinamis.

Salah satu tolak ukur dari keberhasilan penyelenggaraan pendidikan yaitu evaluasi belajar peserta didik. Evaluasi belajar merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran. Evaluasi dianggap penting, karena dengan evaluasi, seorang pengajar dapat mengetahui apakah siswa mampu menguasai materi yang diajarkan, apakah mereka bersikap sebagaimana yang diajarkan, apakah mereka telah memiliki keterampilan, mengetahui keberhasilan proses belajar mengajar yang terlaksanakan, dan menentukan kebijakan selanjutnya. Maka dari itu, evaluasi tidak dapat dipisahkan dari pembelajaran, sehingga guru mau tidak mau harus melakukan evaluasi pembelajaran (Elis Ratna Wulan & Rusdiana, 2015). Yang harus diperhatikan dalam evaluasi belajar adalah instrumen penilaian yang digunakan. Kebanyakan pendidik menggunakan tes tertulis sebagai instrumen penilaiannya yang berakibat tes tersebut tidak berkesan bagi peserta didik, sehingga hasil belajarnya pun menjadi rendah.

Pada saat ini banyak aplikasi yang bisa digunakan sebagai instrumen penilaian salah satunya adalah Quizizz. Quizizz merupakan sebuah web untuk membuat permainan kuis interaktif yang bias digunakan dalam pembelajaran dikelas (bisa digunakan untuk evaluasi pembelajaran). Quizizz sekarang bisa diakses di playstore bagi pengguna android, sehingga dalam penggunaannya lebih praktis dan tentunya mobile friendly. Quizizz hampir sama dengan Quipper dan kahoot karena merupakan media pendidikan yang berbasis elearning semacam kelas online. Namun ketiganya memiliki ciri khas, kelebihan dan kekurangan masing-masing (Asrifan dkk, 2020: 2). Ada banyak fitur yang bisa kita gunakan pada aplikasi quizizz seperti soal pilihan ganda, soal isian, maupun soal uraian, selain itu Quizizz juga menyisipkan materi yang bias dipelajari peserta didik. Peserta didik juga dapat mengerjakan kuis sesuai dengan pilihan waktu pengerjaan sesuai dengan yang mereka inginkan. Salah satu kelebihan yang dimiliki oleh Quizizz dibandingkan aplikasi yang lain adalah adanya papan peringkat (leaderboard) yang memungkinkan bagi peserta kuis untuk mengetahui nilai dan peringkat peserta kuis dibandingkan dengan peserta lain.

Pada penelitian terdahulu tentang penggunaan quizizz dalam evaluasi pembelajaran dilakukan Sri Mulyati dan Haniv Evendi (2020) yang berjudul, "Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara". Jenis penelitian tersebut adalah penelitian tindakan kelas yang menggunakan teknik pengumpulan data tes dan observasi. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik sebesar 63% pada siklus 1 dan sebesar 78% pada siklus 2. Hal tersebut menunjukkan bahwa quizizz efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan dari uraian penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa quizizz merupakan salah satu aplikasi yang bisa digunakan dalam evaluasi belajar yang membuat peserta didik merasa senang dan nyaman ketika mengerjakan evaluasi belajar dan dapat membuat peserta didik termotivasi untuk bisa menyelesaikan evaluasi belajar dengan hasil yang maksimal. Sehingga tujuan dari penelitian ini adalah apakah Quizizz adalah aplikasi yang menyenangkan dan manfaat apa saja yang didapatkan oleh siswa, dari penggunaan Quizizz dalam mata pelajaran matematika dilihat dari tingkat pemahaman tentang materi, keaktifan belajar, motivasi dan ketertarikan untuk mempelajari materi yang harus dikuasai

B. METODE

Penelitian ini menggunakan metode campuran (mix method) yaitu metode kuantitatif dan kualitatif. Dalam penelitian ini data dianalisis secara deskriptif. Jenis data penelitian adalah data primer. Data kuantitatif dikumpulkan dengan menyebarkan kuesioner berupa angket dengan pernyataan tertutup. Sedangkan data kualitatif dikumpulkan dengan menyebarkan angket dengan pertanyaan terbuka.

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan metode ADDIE yang terdiri dari (1) Analysis, pada tahap ini dianalisis permasalahan dan analisis kondisi mahasiswa; (2) Design, pada tahap ini disusun skenario penggunaan media Quizizz, materi dan tujuan yang diharapkan dari penggunaan Quizizz; (3) Development, pada tahap ini disusun media pembelajaran berupa soal-soal kuis menggunakan Quizizz; (4) Implementation, metode pembelajaran dengan menggunakan kuis dengan aplikasi Quizizz diimplementasikan dengan membagikan link kuis dan kode kuis kepada siswa pada mata pelajaran matematika; (5) Evaluation, pada tahap ini dievaluasi efektivitas penggunaan Quizizz menggunakan kuesioner. Pendekatan ini dipilih karena dianggap lebih lebih komprehensif dan lebih rasional dibandingkan dengan pendekatan 4D (Mulyatiningsih, 2016), selain itu model ini juga lebih sistematis, terstruktur dan sederhana (Samala dkk, 2019).

Instrumen kuesioner kuantitatif dalam penelitian ini terdiri dari 16 pernyataan yang diukur menggunakan skala likert. Pernyataan positif diukur dengan sangat tidak setuju memiliki skor 1, tidak setuju memiliki skor 2, kurang setuju memiliki skor 3, setuju memiliki skor 4 dan sangat setuju memiliki skor 5. Sedangkan pernyataan negatif diukur dengan skor 5 sangat tidak setuju, skor 4 tidak setuju, skor 3 kurang setuju, skor 2 setuju, dan skor 1 sangat setuju. Selain instrumen menggunakan pernyataan tertutup, instrumen penelitian juga menyertakan pertanyaan terbuka. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui secara lebih mendalam tentang persepsi siswa tentang efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz. Pada instrumen pertanyaan terbuka ditanyakan tentang bagaimana komentar siswa tentang aplikasi Quizizz. Pertanyaan tersebut kemudian dianalisis secara kualitatif

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analysis

Pada tahap analisis dilakukan observasi terhadap kondisi dan berbagai permasalahan yang dihadapi oleh siswa terkait dengan penguasaan materi pada mata pelajaran matematika yang telah didapatkan semester sebelumnya. Di semester sebelumnya siswa telah mempelajari materi tentang relasi sudut. Dari hasil observasi berdasarkan pembelajaran matematika pada kelas X tentang relasi sudut, diketahui masih jarang siswa yang mau membaca materi pelajaran yang akan dipelajari pada saat tatap muka di kelas. Selain itu, hasil observasi terhadap kondisi siswa yang menjadi populasi penelitian, diketahui bahwa hampir seluruh mahasiswa memiliki smartphone dan juga memiliki koneksi internet di rumah baik menggunakan paket data ataupun wifi. Berdasarkan analisis terhadap permasalahan dan kondisi siswa tersebut, maka dibutuhkan sebuah metode dan media pembelajaran yang efektif sesuai dengan kondisi siswa, sehingga permasalahan yang selama ini dihadapi yaitu kurangnya minat membaca dan minimnya persiapan belajar dapat teratasi. Sehingga peneliti berkesimpulan, jika kondisi tersebut sangat mendukung untuk menggunakan media pembelajaran berbasis kuis online yang mudah, menyenangkan, mampu meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar dan tentunya efektif digunakan untuk menguasai materi yaitu menggunakan Quizizz.

Design

Pada tahap ini disusun tujuan yang diharapkan dan skenario yang diterapkan dari penggunaan Quizizz. Berdasarkan hasil tahap analisis terhadap permasalahan dan kondisi siswa, maka pada tahap design ditetapkan tujuan dan skenario yang akan digunakan dalam menggunakan Quizizz. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran berbasis kuis menggunakan aplikasi Quizizz ini adalah agar siswa bersedia membaca materi sebelum pembelajaran, meningkatkan keaktifan belajar dan tentunya penguasaan materi yang lebih baik bagi siswa. Berdasarkan tujuan tersebut disusunlah skenario dengan memberikan kuis menggunakan

aplikasi Quizizz sebelum pembelajaran secara tatap muka dilaksanakan di sekolah. Dengan skenario pemberian kuis sebelum tatap muka diharapkan siswa sudah mempelajari materi sebelum pembelajaran dilaksanakan. Sehingga, kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di kelas dapat berlangsung dengan lebih baik.

Development

Pada tahap ini disusun soal-soal kuis menggunakan Quizizz. Materi soal-soal yang diberikan kepada siswa disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari secara tatap muka di kelas. Proses penyusunan soal dilakukan langsung melalui website Quizizz. Terdapat dua tipe soal yang diberikan yaitu tipe soal pilihan ganda dan benar salah. Setelah soal dibuat, ditentukan batas waktu pengerjaan tiap soal. Batasan waktu tiap soal ditentukan berdasarkan tingkat kesulitan dari masing-masing soal. Semakin sulit soal maka batas waktu yang diberikan juga semakin lama.

Implementation

Metode pembelajaran dengan menggunakan kuis dengan aplikasi Quizizz diimplementasikan dengan membagikan link kuis dan kode kuis kepada siswa pada mata pelajaran matematika. Mahasiswa mengerjakan kuis dengan cara mengakses alamat link <https://quizizz.com/join>. Setelah link kuis dibagikan melalui pesan WhatsApp yang disebarakan oleh peneliti kepada ketua kelas atau perwakilan siswa setiap kelas, siswa diminta untuk mengerjakan kuis di rumah dengan batasan waktu sebelum pembelajaran secara tatap muka di sekolah.

Evaluation

Data yang diperoleh dari hasil survey kuesioner yang dibagikan kepada siswa dapat dilihat pada tabel 1 s/d tabel 11

Tabel 1. Indikator Kemudahan

Pernyataan	Mean	Std. de
Quizizz mudah digunakan.	4,05	0,78
Saya lebih mudah mengerjakan kuis dengan aplikasi Quizizz di smartphone daripada kuis menggunakan kertas.	4,02	0,90

Indikator kemudahan dapat dilihat pada tabel 1. Berdasarkan tabel 1 nilai rata-rata (mean) dari pertanyaan yang diberikan kepada mahasiswa adalah 4,05. Hal ini menunjukkan bahwa jawaban siswa termasuk dalam kategori setuju karena nilainya berada pada skor >3,4 s/d 4,2. Dapat disimpulkan bahwa siswa menganggap aplikasi Quizizz merupakan aplikasi yang mudah digunakan. Untuk pernyataan tentang pilihan antara kuis menggunakan kertas (paper based test) atau menggunakan aplikasi juga menunjukkan nilai rata-rata 4,02. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa dalam pembelajaran matematika siswa menilai penggunaan aplikasi

Quizizz untuk mengerjakan kuis dianggap lebih mudah dibandingkan dengan kuis menggunakan kertas. Hasil dari pernyataan tertutup tersebut juga diperkuat oleh beberapa jawaban siswa atas pertanyaan terbuka yang dapat dilihat pada tabel 4 berikut ini:

Tabel 2. Jawaban pertanyaan terbuka terkait kemudahan penggunaan

Nomor Responden	Pendapat
5	Pengalaman saya saat menggunakan aplikasi tersebut mudah dan tidak terlalu rumit dalam mengerjakannya.
17	Lebih praktis daripada mengerjakan soal di kertas. Tapi sering lupa tidak mengerjakan.
45	Lebih mudah, karena tidak perlu menulis secara manual
60	Sangat mudah dalam membantu proses belajar, bisa dilihat dimana saja dan bisa dikerjakan dimanapun tempatnya tidak hanya di kelas dan tidak ribet.

Indikator berikutnya adalah tentang bagaimana persepsi siswa terhadap efektivitas penggunaan Quizizz dalam membantu penguasaan materi. Hasil dari kuesioner yang disebarkan kepada siswa yang menunjukkan indikator efektivitas penggunaan Quizizz dalam membantu siswa untuk menguasai materi dalam pelajaran matematika dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 3. Indikator Penguasaan Mater

Pernyataan	Mean	Std. de
Quizizz membantu saya mengingat kembali materi yang telah dipelajari di kelas.	3,82	0,74
Quizizz membantu saya mengetahui materi apa yang belum saya kuasai.	3,83	0,79
Quizizz meningkatkan pemahaman saya tentang akuntansi konsolidasi bank syariah.	3,7	0,76

Berdasarkan tabel 3 diketahui bahwa siswa setuju dengan pernyataan bahwa penggunaan Quizizz dapat membantu dalam penguasaan materi. Hal tersebut ditunjukkan dengan nilai rata-rata dari pernyataan-pernyataan yang menjadi indikator bahwa Quizizz meningkatkan penguasaan materi pada mata pelajaran matematika menunjukkan nilai 3,82, 3,83 dan 3,70. Hal ini menunjukkan bahwa jawaban siswa termasuk dalam kategori setuju karena nilai rata-rata dari jawaban siswa yang menjadi responden adalah antara $>3,4$ s/d $4,2$. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan Quizizz dapat membantu siswa untuk mengingat materi yang telah dipelajari di kelas, mengetahui materi apa yang belum dikuasai dan meningkatkan pemahaman pada materi-materi yang dipelajari pada mata pelajaran matematika. Hasil dari pernyataan tertutup yang menyatakan bahwa siswa setuju jika penggunaan aplikasi Quizizz membantu dalam penguasaan materi tersebut juga diperkuat oleh beberapa jawaban siswa atas pertanyaan terbuka yang dapat dilihat pada tabel 4 berikut ini:

Tabel 4. Jawaban pertanyaan terbuka terkait penguasaan materi

Nomor Responden	Pendapat
9	Penggunaan aplikasi quizizz memudahkan iswa untuk mengulas kembali materi yang telah di berikan sebelumnya, jadi menurut saya aplikasi quizizz ini berguna untuk menguji kemampuan daya serap siswa setelah menerima materi yang diberikan lewat youtube.
21	Menggunakan apps Quizzz menambah pengetahuan tentang pelajaran matematika yang belum saya pahami ketika dijelaskan dikelas dan dapat memotivasi untuk mendapatkan poin dan peringkat yang baik dan bisa lebih suka belajar
35	Menurut saya quizizz lumayan saya sukai, karena saya bisa mengingat materi yg sudah dipresentasikan di dalam kelas
70	Aplikasi yg membantu untuk lebih memahami materi mata pelajaran sebelum kelas dimulai.

Indikator berikutnya adalah tentang bagaimana kepuasan siswa terhadap penggunaan Quizizz dalam membantu membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Tabel 5. Indikator Kepuasan

Pernyataan	Mean	Std. de
Quizizz menurut saya adalah aplikasi yang menyenangkan.	3,91	0,82
Quizizz membuat belajar matematika menjadi lebih menyenangkan.	3,82	0,70
Quizizz mengurangi rasa takut saya pada mata pelajaran matematika.	3,57	0,87
Quizizz membuat kuis menjadi membosankan.	3,50	0,87

Berdasarkan tabel 5 nilai rata-rata dari pertanyaan yang diberikan kepada siswa untuk setiap pernyataan adalah antara 3,5 s/d 3,91. Hal ini menunjukkan bahwa jawaban siswa masuk dalam kategori setuju karena nilainya berada pada skor >3,4 s/d 4,2. Kesimpulan dari hasil tersebut adalah siswa merasa puas dengan aplikasi Quizizz. Dari pernyataan-pernyataan yang diberikan juga mengindikasikan bahwa penggunaan Quizizz pada mata pelajaran matematika dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan mengurangi rasa takut siswa terhadap pembelajaran. Hasil ini juga diperkuat dengan skor pernyataan negatif yaitu Quizizz membuat kuis menjadi membosankan yang memiliki skor 3,50. Hasil tersebut mengindikasikan siswa cenderung tidak setuju jika penggunaan Quizizz membuat kuis menjadi membosankan. Hasil dari pernyataan tertutup tersebut juga diperkuat oleh beberapa jawaban siswa atas pertanyaan terbuka yang menunjukkan berdasarkan persepsi siswa, aplikasi Quizizz adalah aplikasi yang menyenangkan. Hal tersebut dapat dilihat dari beberapa komentar siswa pada tabel berikut ini:

Tabel 6. Jawaban pertanyaan terbuka terkait penguasaan materi

Nomor Responden	Pendapat
12	Quizizz sangat mudah digunakan, Dan apl yang tidak membosankan, membuat belajar lebih senang dan mudah dipahami
25	Menyenangkan, jika waktu hampir habis bikin heboh sendiri akhirnya sering jawabnya pakai logika
42	Quizizz sangat menyenangkan, tidak membosankan. Belajar sambil mengumpulkan poin. Kadang juga ada pembahasan soal yang salah. Jadi bisa mereview materi yang belum paham. Saran, kalau bisa setiap selesai kuis selalu ada pembahasan agar belajar jadi lebih mudah
72	Menurut saya dalam menggunakan quizizz dalam pembelajaran untuk mengerjakan soal sangat menyenangkan dan tidak membosankan sebab pas waktu mengerjakan ada batas waktunya sehingga membuat itu sangat seru dan di dalam aplikasi quizizz kita mengetahui rangking atau peringkat setelah kita mengerjakan soal jadi menambah saya untuk giat belajar untuk mendapatkan rangking pertama

Indikator selanjutnya adalah tentang bagaimana persepsi siswa terhadap efektivitas penggunaan Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar di mata pelajaran matematika

Tabel 7. Indikator Motivasi

Pernyataan	Mean	Std. de
Quizizz meningkatkan ketertarikan saya untuk belajar matematika	3,67	0,69
Motivasi belajar saya pada mata pelajaran matematika meningkat karena terdapat tampilan peringkat (leaderboard) skor dari peserta lain.	3,82	0,80
Saya termotivasi untuk memperoleh peringkat dan skor tertinggi ketika menggunakan Quizizz.	4,12	0,70
Quizizz meningkatkan rasa keingintahuan saya terhadap mater-materi yang dipelajari dalam mata pelajaran matematika.	3,85	0,64

Berdasarkan tabel 7 Motivasi, nilai rata-rata dari pernyataan yang diberikan kepada siswa adalah 3,67 s/d 4,12. Hal ini menunjukkan bahwa jawaban dari siswa termasuk ke dalam kategori setuju bahwa penggunaan Quizizz meningkatkan motivasi siswa karena nilainya berada pada rentan >3,4 s/d 4,2. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa setuju bahwa aplikasi tersebut meningkatkan ketertarikan motivasi belajar, dan rasa keingintahuan terhadap materi-materi yang dipelajari dalam mata pelajaran matematika. Dari empat pernyataan yang ada di tabel 5, dapat dilihat skor rata-rata terbesar yaitu 4,12 adalah skor pada pernyataan yang menunjukkan siswa termotivasi untuk memperoleh skor tertinggi ketika menggunakan Quizizz. Hal ini mengindikasikan siswa memiliki ketertarikan yang tinggi untuk saling berkompetisi untuk mendapatkan skor dan peringkat tertinggi dibandingkan dengan peserta lainnya dalam kuis yang diberikan menggunakan aplikasi Quizizz. Hasil dari pernyataan tertutup tersebut juga

diperkuat oleh beberapa jawaban siswa atas pertanyaan terbuka yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar. Hal tersebut dapat dilihat dari beberapa komentar siswa pada tabel berikut ini:

Tabel 8. Jawaban pertanyaan terbuka terkait motivasi

Nomor Responden	Pendapat
17	Termotivasi untuk mempelajari materi sebelum mengerjakan, karena merasa kurang PD jika skor dipublikasi dan mendapat skor rendah. Mempermudah mengingat materi jika suatu saat review
39	Melalui aplikasi ini meningkatkan motivasi belajar dari diri saya karena aplikasinya menyenangkan.
67	Dengan quizzz belajar lebih meningkat dan semakin semangat
82	Menurut saya quiz ini membuat saya termotivasi untuk belajar apalagi saat melihat skor setelah di tampilkan usai mengerjakan

Indikator berikutnya adalah tentang bagaimana persepsi siswa terhadap efektivitas penggunaan Quizizz dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam mempelajari matematika. Hasil dari kuesioner yang disebarkan kepada siswa yang menunjukkan indikator Quizizz meningkatkan keaktifan siswa dapat dilihat pada tabel 9 berikut ini:

Tabel 9. Indikator Keaktifan

Pernyataan	Mean	Std. de
Quizizz membuat saya lebih aktif belajar.	3,72	0,70
Mengerjakan Quizizz sebelum perkuliahan, membuat saya mau belajar di rumah sebelum mengikuti pembelajaran di kelas.	4,02	0,78

Berdasarkan tabel 9, nilai rata-rata dari masing-masing pernyataan yang diberikan kepada siswa adalah antara 3,72 s/d 4,02. Jika dilihat dari klasifikasi persepsi responden di tabel 1 jawaban siswa termasuk dalam kategori setuju karena nilainya berada pada rentan >3,4 s/d 4,2. Hasil ini mengindikasikan bahwa aplikasi Quizizz membuat siswa lebih aktif belajar. Skor yang mendorong siswa untuk mempelajari materi di rumah sebelum mengikuti pembelajaran matematika di kelas adalah 4,02. Skor tersebut cukup tinggi sehingga hal ini menunjukkan pemberian Quizizz sebelum pembelajaran membuat siswa bersedia untuk mempelajari materi terlebih dahulu sebelum mengikuti pembelajaran secara tatap muka di kelas. Hasil dari pernyataan tertutup tersebut juga diperkuat oleh beberapa jawaban siswa atas pertanyaan terbuka yang diajukan dalam kuesioner. Siswa menganggap bahwa aplikasi Quizizz membuat siswa lebih aktif belajar. Hal tersebut dapat dilihat dari beberapa komentar siswa pada tabel 10 berikut ini:

Tabel 10. Jawaban pertanyaan terbuka terkait keaktifan

Nomor Responden	Pendapat
19	Akan senantiasa belajar jika akan mengerjakan quiz
47	Quizizz membuat saya untuk belajar lebih dari biasanya, Quizizz adalah aplikasi kuis yang cukup menyenangkan
69	Pengalaman saya menggunakan aplikasi quizzz pada mata kuliah akuntansi konsolidasi bank syariah adalah dalam mengerjakan quizizz saya harus membuka buku. Sama halnya saya selalu di ingatkan untuk selalu belajar mata kuliah ini. Tampilan quizizz juga menarik bagi saya.
89	Menggunakan Quizizz Apps membantu saya lebih semangat untuk belajar. Dengan tema yang menarik, membuat saya tertarik dan mengerjakan quiz menjadi tidak membosankan

Selain berbagai manfaat dari penggunaan Quizizz yang telah disebutkan seperti penggunaan aplikasi yang mudah, membantu penguasaan materi, membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar, dan juga membuat siswa lebih aktif belajar. Dari pertanyaan terbuka yang diberikan, siswa juga memberikan tanggapan beberapa kekurangan dan kelemahan dari penggunaan Quizizz selama pembelajaran. Beberapa jawaban yang diberikan oleh mahasiswa terkait dengan kekurangan dari penggunaan aplikasi dapat dilihat di tabel 11 berikut ini:

Tabel 11. Keterbatasan dan permasalahan selama menggunakan Quizizz

Nomor Responden	Pendapat
27	Kurang memahami materi yang ada di Quizizz, lebih baik dibahas di dalam kelas agar lebih tau jawaban yang benar dengan didiskusikan bersama sama. Karena saya belum bisa memahami materinya sampai saat ini, waktunya terlalu cepat dalam mengerjakannya
54	Kalau sinyalnya tidak bagus lemot
77	Kurangnya waktu dalam mengerjakan soal
98	karena ada batas waktu sehingga membuat saya tidak fokus untuk memahami soal

Berdasarkan tabel 11, maka dapat diindikasikan terdapat beberapa keterbatasan dan permasalahan yang terdapat pada penggunaan Quizizz dalam pembelajaran matematika adalah keterbatasan koneksi internet, batasan waktu yang diberikan terlalu sedikit, dan beberapa siswa juga merasa perlu untuk dilakukan pembahasan tentang soal-soal yang dikerjakan melalui aplikasi Quizizz di kelas, sehingga diketahui jawaban mana yang benar dan jawaban mana yang salah.

D. PENUTUP

Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian adalah ditemukan bukti bahwa secara umum penggunaan Quizizz memberikan dampak yang positif dalam pembelajaran. Siswa menganggap Quizizz adalah aplikasi yang mudah digunakan. Selain itu, penggunaan Quizizz selama proses pembelajaran juga dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa terkait materi yang sudah dan akan dipelajari di kelas. Siswa juga merasa puas dengan penggunaan Quizizz selama pembelajaran dan merasa bahwa Quizizz merupakan aplikasi yang menyenangkan. Siswa juga menjadi lebih tertarik dan merasa bahwa dengan Quizizz belajar matematika yang biasanya membosankan menjadi lebih menyenangkan. Quizizz juga dianggap juga terbukti meningkatkan motivasi belajar. Siswa termotivasi untuk memperoleh skor tertinggi dan mendapatkan peringkat teratas di antara peserta kuis yang lain. Selain itu, pemberian tugas untuk mengerjakan kuis dengan Quizizz sebelum perkuliahan dilaksanakan juga meningkatkan rasa keingintahuan siswa terkait materi yang akan dipelajari di kelas. Quizizz juga terbukti membuat siswa lebih aktif belajar. Siswa terdorong untuk bersedia meluangkan waktu belajar di rumah sebelum mengikuti perkuliahan di kelas. Dari hasil temuan-temuan tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa merasakan manfaat dari penggunaan Quizizz selama mengikuti pembelajaran matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- A. D. Samala, B. R. Fajri, and F. Ranuharja, *Desain Dan Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Menggunakan Moodle Mobile App*, O J. Teknol. Inf. dan Pendidik., 2019, doi: 10.24036/tip.v12i2.221.
- Asrifan, andi dkk. 2020. *Modul Tutorial Penggunaan Quizizz pada Pembelajaran di Kelas*. <http://mbi.umsrappang.ac.id/pages/view/staf/detail/21>.
- Elis Ratna Wulan, E., & Rusdiana, A. (2015). *Evaluasi pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia.
- E. Mulyatiningsih,, *Pengembangan Model Pembelajaran*, Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endangmulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf>. pada Sept., 2020
- Mulyati, S. dan Efendi, H. 2020. *Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara*. GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika. 3(1): 64-73