

---

## **Pengalaman Penggunaan Media Penilaian Formatif Berbasis Online Quizizz Pada Masa Pandemi Covid -19 Di SMA Negeri 4 Palangka Raya Provinsi Kalimantan Tengah**

**Mira Devita<sup>1</sup>, Trisnawidyanti<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>SMA Negeri 4 Palangka Raya, Kalimantan Tengah

e-mail: <sup>1</sup>mirafelly50@gmail.com, <sup>2</sup>trisnawidyanti01@gmail.com

---

### **ABSTRAK**

Dalam pembelajaran di masa pandemi covid-19 sedikit terkendala dikarenakan untuk memutus mata rantai penyebaran penyakit ini, siswa harus belajar dari rumah dan mengerjakan tugas maupun penilaian formatif dari rumah. Guru dituntut untuk bisa selalu berinovasi dengan situasi sekarang ini. Inovasi tersebut dalam pembelajaran maupun inovasi dalam penilaian. Banyak aplikasi maupun media lainnya secara daring maupun luring yang bisa di gunakan guru dalam pembelajaran jarak jauh. Dengan harapan pembelajaran tetap berlangsung dan siswa merasa semangat sehingga bisa meningkatkan prestasi belajar meskipun semuanya dilakukan dari rumah. Salah satu media penilaian formatif berbasis *online* yang digunakan oleh SMA Negeri 4 Palangka Raya yaitu quizizz. Media ini dipergunakan karena fiturnya yang sangat menarik bagi siswa, dalam mengerjakan soal siswa menjadi semangat dan merasa tertantang karena setiap soalnya dibatasi oleh waktu.

Kata kunci : media, penilaian formatif berbasis online, quizizz, pandemi covid-19

---

### **I. Pendahuluan**

Pandemi Covid-19 telah berdampak pada berbagai sektor kehidupan, seperti ekonomi, sosial, termasuk pendidikan. United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization (UNESCO) menyatakan bahwa wabah virus corona telah berdampak terhadap sektor pendidikan. Di seluruh dunia, hampir 300 juta peserta didik terganggu kegiatan di sekolahnya dan terancam berdampak pada hak-hak pendidikan mereka di masa depan.

Di Indonesia sendiri, dunia pendidikan ikut merasakan dampaknya. Jika kondisi seperti ini terus berlarut, bisa dipastikan dampaknya terhadap sektor

pendidikan juga akan semakin meningkat. Dampak yang paling dirasakan adalah peserta didik dan instansi penyelenggara pelayanan pendidikan, seperti sekolah di semua tingkatan, lembaga pendidikan nonformal hingga perguruan tinggi.

Untuk mengurangi angka penyebaran Covid-19 dan kegiatan pendidikan dapat berjalan normal maka pemerintah melakukan beberapa upaya untuk mengurangi angka tersebut, salah satunya adalah proses belajar mengajar secara *daring* (dalam jaringan) yang diterapkan dalam sistem pendidikan di Indonesia. Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dilaksanakan dengan sistem *online* atau sistem dalam jaringan (*daring*) sejak bulan Maret 2020. Sistem pembelajaran tersebut dilakukan tanpa tatap muka secara langsung, melainkan dilakukan dengan sistem pembelajaran jarak jauh (PJJ). Dengan sistem pembelajaran jarak jauh, peserta didik tidak diharuskan atau diwajibkan untuk datang ke sekolah untuk mengikuti proses belajar mengajar. Banyak sarana (aplikasi) yang pada akhirnya dipergunakan oleh tenaga pendidik untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar secara jarak jauh. Bagi dunia pendidikan pandemi ini memberikan tantangan sejauh mana ketahanan sebuah negara dalam menjalankan kebijakan pendidikan yang adaptif, baik terhadap perkembangan zaman maupun perubahan kondisi sosial masyarakat.

Setelah munculnya wabah Covid-19, sistem pendidikan pun mulai mencari suatu inovasi untuk proses kegiatan belajar mengajar. Terlebih adanya Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yang menganjurkan seluruh kegiatan di institusi pendidikan harus jaga jarak dan seluruh penyampaian materi akan disampaikan di rumah masing-masing. Pendidik/Guru harus memastikan kegiatan belajar mengajar dan penilaian pengetahuan tetap berjalan meskipun peserta didik berada di rumah, inovasi pembelajaran dan penilaian merupakan solusi yang perlu didesain dan dilaksanakan oleh guru dengan memaksimalkan media yang ada seperti media *daring* (*online*). Guru dapat melakukan pembelajaran menggunakan metode *e-Learning* yaitu pembelajaran memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Sistem pembelajaran dilaksanakan melalui perangkat komputer atau laptop yang terhubung dengan koneksi jaringan internet, guru dapat melakukan

pembelajaran bersama diwaktu yang sama menggunakan grup di media sosial seperti *Whatsapp (WA)*, *telegram*, *aplikasi Zoom*, *google classroom*, *google meet*, *quizizz*, *youtube* atau media sosial lainnya sebagai sarana pembelajaran sehingga dapat memastikan siswa belajar diwaktu bersamaan meskipun ditempat yang berbeda.

## II. Pembahasan

Di masa pandemic covid-19 seperti sekarang, saatnya guru untuk berinovasi. Kreatifitas guru dapat dilakukan dalam pemberian tugas ke peserta didik. Pada kondisi ini, guru dituntut untuk dapat mendesain media pembelajaran dan media penilaian sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring (*online*).

*Quizizz* adalah *website* yang dapat digunakan guru untuk melakukan penilaian formatif dengan memberikan kuis untuk siswa dari segala usia (Pitoyo, Sumardi dan Asib, 2019). *Quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis permainan, yang membawa kegiatan multipemain di ruang kelas dan membuat latihan di kelas menjadi interaktif dan menyenangkan (Zhao, 2019). *Quizizz* adalah permainan berbasis sistem respon yang dimainkan dikelas secara *real time*, dalam *Quizizz* urutan pertanyaan dapat diacak untuk setiap siswa, dengan *Quizizz* juga dapat memberikan pekerjaan rumah untuk memberikan latihan kepada siswa (Bury, 2017).

*Quizizz* adalah pendekatan berbasis permainan untuk campuran belajar yang telah diperkenalkan di beberapa bidang kehidupan, khususnya bidang pendidikan (Rajendran, Naaim dan Yunus, 2019). *Quizizz* adalah alat yang sama seperti *web 2.0*, yang populer dalam bidang penilaian. *Quizizz* memiliki kelebihan dan kekurangan jika dibandingkan dengan Kahoot. Perbandingan dari kedua aplikasi didasarkan pada perbedaan menunjukkan penilaian yaitu penyajian pertanyaan, umpan balik, perkembangan kecepatan dan metode pertanyaan, teknik persyaratan, dan lainnya (Goksun dan Gursoy, 2019).

Tidak ada batasan jumlah pertanyaan dalam kuis, setiap pertanyaan dapat memiliki gambar atau video yang terkait, dan dua sampai empat pilihan ganda. Harus ada satu jawaban yang benar, dan batas waktu untuk setiap pertanyaan

dapat diatur dari 5 detik sampai 2 menit (Rajendran, Naa'im, & Yunus, 2019). Guru dapat memilih kuis dapat diatur sebagai publik atau pribadi. Jika kuis bersifat publik, guru dapat memulai kuis di kelas dengan berbagi kode permainan (yang dihasilkan secara otomatis oleh situs) kepada peserta didik, selanjutnya peserta didik hanya perlu memasukkan kode permainan dan bergabung dengan perangkat mobile mereka (Zhao, 2019). Tidak seperti aplikasi pendidikan lainnya, Quizizz memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik, yang membuat siswa terhibur dalam proses pembelajaran (Zhao, 2019). Implementasi penggunaan Quizizz oleh siswa di dalam kelas menggunakan perangkat elektronik mereka (Setiawan, Wigati, & Sulistyaningsih, 2019). Total pemain yang akan melakukan kuis ditentukan oleh guru, dan guru memastikan siswa yang bergabung kuis bukan penyusup, karena guru memastikan siswa yang bergabung kuis dengan daftar hadir siswa (Pitoyo, Sumardi, & Asib, 2019). Quizizz dapat diakses melalui <http://quizizz.com>. Untuk mendaftar akun Quizizz dapat juga didaftarkan melalui akun google pengguna dengan mengisi seluruh data yang diminta. Setelah akun berhasil dibuat, pengguna dapat login akun yang mereka punya.

Quizizz dapat digunakan pada perangkat smartphone, tablet, laptop, atau komputer yang sudah terkoneksi internet sehingga guru bisa memulai kuis dan peserta menjawab pertanyaan (Goksun & Gursoy, 2019). Guru dapat menyesuaikan permainan dalam beberapa cara seperti menyalakan latar belakang musik, peringkat berdasarkan tingkat koreksi saja atau tingkat koreksi dan waktu yang digunakan untuk menyelesaikan kuis, peringkat yang menampilkan seluruh siswa yang bermain atau hanya lima terbaik, serta mengacak pertanyaan atau tidak (Zhao, 2019).

Para siswa dapat bergabung dengan permainan dengan memasukkan pin dan nama mereka melalui link <http://quizizz.com/join>. Selesai menjawab pertanyaan, akan ada umpan balik langsung dalam bentuk meme yang ditampilkan di layar, meme akan muncul dengan kalimat "pekerjaan yang bagus" jika jawaban benar atau "coba lagi" jika jawaban salah. Salah satu karakteristik khusus dari Quizizz adalah adanya *leaderboard*, yang menunjukkan peringkat siswa berdasarkan kinerja mereka (Zhao, 2019). Semakin cepat siswa menjawab pertanyaan dengan benar,

semakin banyak poin yang mereka dapatkan. Poin akan ditampilkan diantara setiap pertanyaan, dan pemenang utama akan ditampilkan di akhir (Rajendran, Naa'im dan Yunus, 2019). *Quizizz* dapat dimainkan secara langsung dikelas (live) ataupun juga dapat sebagai pekerjaan rumah (*home work*). *Quizizz* menghasilkan laporan berupa dokumentasi kinerja siswa di kelas dan kemampuan individu dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan guru melalui *Quizizz* (McKoy & Chung, 2016).

Kelebihan *Quizizz* sebagai media penilaian formatif berbasis *web 2.0* yaitu :

1. Pertanyaan dan pilihan jawaban disajikan secara individual pada layar peserta dengan urutan yang bias diacak antar peserta;
2. Setiap peserta dapat menjawab pertanyaan berikutnya jika sudah menyelesaikan pertanyaan sebelumnya tanpa harus menunggu peserta lainnya;
3. Umpan balik yang didapatkan peserta berdasarkan jawaban benar atau salah akan segera ditampilkan setelah mereka memberi respon untuk setiap jawaban
4. Bisa digunakan pada perangkat *smartphone, tablet, laptop*, atau komputer yang sudah terkoneksi internet sehingga guru bisa memulai kuis dan peserta menjawab pertanyaan;
5. Tidak ada batasan jumlah kata untuk pertanyaan dan jawaban; ;
6. Jumlah pertanyaan dan pilihan jawaban tidak dibatasi;
7. Pertanyaan dan pilihan jawaban dapat mencakup visual;
8. Tersedia pratinjau saat membuat pertanyaan-pertanyaan kuis (Goksun & Gursoy, 2019); *Quizizz* terintegrasi dengan Google Classroom, sehingga keamanan siswa ditingkatkan karena mereka *log in* dengan akun google mereka;
10. Guru dapat mengakses laporan kuis siswa dan menganalisis kinerja siswa secara keseluruhan atau individual (Medvedovska, Skarlupina dan Turchyna, 2016).

Kekurangan *Quizizz* sebagai media penilaian formatif berbasis web, yaitu : pemain tidak dapat berhenti setelah menjawab pertanyaan sebelum seluruh pertanyaan dijawab (Medvedovska, Skarlupina dan Turchyna, 2016).

### III. Penutup

*Quizizz* adalah salah satu media penilaian formatif online. Melalui penilaian formatif, guru dapat meninjau tingkat pemahaman siswa, mendapatkan informasi berharga tentang pembelajaran siswa, dan menggunakan informasi tersebut untuk

merubah metode pengajaran mereka. Penilaian formatif memiliki potensi untuk menjadi penghubung pengajaran, pembelajaran, media, dan umpan balik berkualitas berupa tulisan dan lisan.

### **Saran**

Guru dapat lebih mengembangkan pembelajaran yang dapat membuat kondisi belajar dan penilaian tetap efektif walaupun dilakukan dalam jaringan,. Guru hendaknya lebih meningkatkan kreativitasnya sebagai pendidik untuk menjadi guru yang lebih profesional. Peserta didik lebih diberikan motivasi dalam belajar agar pada saat pelaksanaan belajar melalui dalam jaringan peserta didik tetap memiliki semangat yang tinggi dan dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai di kelas

### **Daftar Pustaka**

- Bury, B. (2017). Testing Goes Mobile – Web 2.0 Formative Assessment Tools. *International Conference ICT for Language Learning*.
- Goksun D. O., & Gürsoy, G. (2019). Comparing Success and Engagement in Gamified Learning Experiences Via Kahoot and Quizizz. *Educational Technology & Society*, 1-21.
- McKoy, M. S. and Chung, S. A. (2016). Back in the Game: Using gamification as an engagement tool with Spanish Language learners at UTech, Jamaica. *The Journal of Arts Science and Technology*, 9(8), 124-144.
- Pitoyo, M. S. (2019). Gamification based assessment: A Test Anxiety Reduction through Game Elements in Quizizz Platform. *International Online Journal of Education and Teaching (IOJET)*, 6(3), 456-471.
- Rajendran, T., Naaim, N. A., and Yunus, M. M. (2019). Pupils' Motivation And Perceptions Towards Learning English Using Quizvaganza . *International Journal of Scientific and Research Publications*, 9 (1), 220- 227.
- Voinea, L. (2018). Formative Assessment As Assessment for Learning Development. *Journal of Pedagogy* , 7-23.

Zhao, F. (2019). Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom . *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37-43.