



Analisis Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Mata Kuliah Kimia Terapan

Silvia Syeptiani

Politeknik Raflesia

syeptianisilvia@gmail.com

Abstrak: Di era digital, penggunaan *smarthphone* saat ini sudah meluas hingga semua lapisan masyarakat. Berbagai aplikasi yang ada di *smarthphone* biasa digunakan dalam kegiatan pembelajaran, salah satu aplikasi yang sering digunakan adalah quizizz. Quizizz merupakan aplikasi berbasis *game* yang biasa digunakan untuk *pretest* maupun *posttest*. Dalam mata kuliah Kimia Terapan, evaluasi pembelajaran selama ini dilakukan secara tertulis. Melihat mahasiswa yang sangat tertarik bermain *game* dan sangat lekat dengan *smarthphone*, maka peneliti berinisiatif untuk melakukan penelitian ini. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana penggunaan aplikasi quizizz dalam evaluasi pembelajaran untuk mata kuliah Kimia Terapan. Penelitian ini dilakukan di Politeknik Raflesia pada akhir semester ganjil tahun ajaran 2022/2023 terhadap 26 mahasiswa teknik mesin Politeknik Raflesia yang mengambil mata kuliah Kimia Terapan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan diketahui bahwa mahasiswa merasa evaluasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi quizizz lebih mudah, lebih menarik dan hasil penilaian dirasa lebih objektif.

Kata Kunci: Quizizz, Evaluasi Pembelajaran, Kimia Terapan

1. PENDAHULUAN

Pada era digital seperti saat ini, masyarakat hidup dalam perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Kehidupan manusia pada saat ini tidak lepas dari penggunaan berbagai teknologi tersebut, salah satunya adalah penggunaan *smarthphone*. Penggunaan *smarthphone* saat ini sudah meluas hingga semua lapisan masyarakat, dari anak-anak hingga dewasa sudah menggunakan *smarthphone* untuk berbagai kegiatan. Penggunaan *smarthphone* ini juga tentunya tidak lepas dari penggunaan internet. Berdasarkan hasil survey yang telah dilakukan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2022, aktivitas bekerja atau bersekolah *Celebes Education Review* 102 dari rumah menjadi alasan kedua terbesar pengguna internet Indonesia setelah mengakses media sosial. (APJII, 2022)

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi juga berdampak terhadap dunia pendidikan. Perkembangan tersebut dapat dilihat dari munculnya berbagai *platform* dan aplikasi yang dapat membantu kegiatan pembelajaran. Sehingga, dibutuhkan para akademisi yang juga siap untuk mengadopsi teknologi informasi di dalam melaksanakan salah satu tugas dalam tridarma perguruan tinggi khususnya di bidang pengajaran (Centauri, 2019). Bagi mahasiswa perkembangan tersebut memberikan berbagai kemudahan dalam pembelajaran, termasuk kemudahan mencari sumber belajar.

Pada abad ke-21, di mana teknologi semakin canggih, guru dituntut untuk tidak hanya mengajar dengan cara klasikal namun juga lebih kreatif serta membuat kegiatan belajar mengajar lebih menarik dan interaktif dengan cara mengelaborasi pembelajaran dengan menggunakan berbagai teknologi yang mendukung. Media yang interaktif dan menarik merupakan suatu inovasi yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dan merupakan bagian dari metode pembelajaran yang digunakan. (Silitonga & Irvan, 2021)

Saat ini telah muncul berbagai aplikasi yang dapat digunakan untuk membantu kegiatan pembelajaran maupun digunakan sebagai alat evaluasi, di antaranya adalah kahoot dan quizizz. Kedua aplikasi tersebut memiliki kelebihan yaitu mampu meningkatkan motivasi dan peformansi siswa. (Sari & Nurani, 2021)

Quizizz merupakan aplikasi pendidikan berbasis *game* yang dilengkapi dengan berbagai fitur menarik seperti tema, avatar, musik, dll. Pendidik dapat memasukkan berberapa soal yang akan digunakan baik untuk quiz, *pretest*, *posttest* maupun untuk ujian lainnya. Selama kegiatan berlangsung pendidik dapat memantau

proses yang berlangsung dan setelah kegiatan selesai pendidik dapat mengunduh laporan sebagai hasil dari kegiatan tersebut untuk dilakukan evaluasi. (Wahyudi et al., 2020)

Aplikasi quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Di mana mahasiswa merasa senang, tertarik serta bersemangat ketika kegiatan pembelajaran tersebut diakhiri dengan tes menggunakan aplikasi quizizz untuk menilai pemahaman mahasiswa (Rahman et al., 2020). Selama masa pandemi covid-19 aplikasi quizizz banyak dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran yang pada saat itu harus dilaksanakan secara virtual atau secara online. Penggunaan aplikasi quizizz pada masa tersebut dapat meningkatkan motivasi dan semangat mahasiswa dalam mengikuti penilaian hasil belajar berbasis online. (Andriyati Mardiyah, 2022)

Mata kuliah Kimia Terapan merupakan salah satu mata kuliah dasar pada program studi D-3 Teknik Mesin di Politeknik Raflesia. Evaluasi pembelajaran yang dilakukan diakhir semester biasanya dilakukan secara tertulis, namun kegiatan ini terkesan monoton, selain itu teknik ujian tertulis juga dapat dimanfaatkan mahasiswa untuk berbuat curang. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai penggunaan aplikasi quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran dalam mata kuliah Kimia Terapan. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan aplikasi quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran dalam mata kuliah Kimia Terapan. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah aplikasi quizizz dapat digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran dalam mata kuliah Kimia Terapan serta untuk mengetahui bagaimana respon mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi quizizz dalam evaluasi pembelajaran.

Penelitian ini dibatasi hanya pada mata kuliah Kimia Terapan di Politeknik Raflesia pada mahasiswa semester 1 tahun ajaran 2022/2023. Selain itu penelitian ini juga hanya dibatasi pada penggunaan aplikasi quizizz dalam evaluasi pembelajaran.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang dalam proses pengumpulan datanya memungkinkan peneliti menghasilkan deskripsi mengenai fenomena sosial yang diteliti. Dengan data yang di dapat tersebut, peneliti dapat mengidentifikasi bagaimana terjadinya fenomena tersebut. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian mengenai fenomena tertentu dengan mengumpulkan data yang dapat diukur menggunakan berbagai teknik *statistic*, komputerisasi maupun matematika. (Sugiyono, 2010)

Penelitian ini dilakukan pada akhir semester ganjil tahun ajaran 2022/2023. Subjek penelitian ini adalah 26 orang mahasiswa teknik mesin Politeknik Raflesia yang mengambil mata kuliah Kimia Terapan. Penelitian ini menggunakan kuesioner tertutup untuk memperoleh data mengenai pendapat mahasiswa tentang penggunaan aplikasi quizizz. Kuesioner dibuat menggunakan *google form*, setelah melaksanakan evaluasi pembelajaran, mahasiswa diberikan link *google form* dan diminta untuk mengisi kuesioner tersebut. Hasil dari kuesioner kemudian dianalisis secara matematika, untuk kemudian dapat disimpulkan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

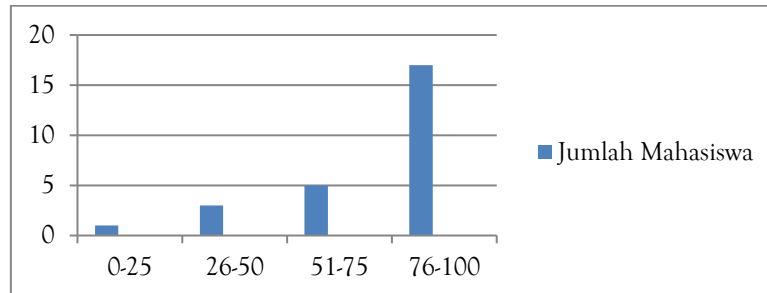
Mata kuliah Kimia Terapan merupakan salah satu mata kuliah wajib di program studi teknik mesin Politeknik Raflesia. Mata kuliah ini merupakan mata kuliah non-praktek yang diajarkan pada semester 1. Penelitian ini dilakukan terhadap mahasiswa semester 1 yang mengambil mata kuliah Kimia Terapan. Selama ini mata perkuliahan untuk mata kuliah Kimia Terapan dilakukan secara tatap muka.

Seiring dengan perkembangan zaman, muncullah berbagai aplikasi yang dianggap dapat memotivasi mahasiswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, hal ini dikarenakan mahasiswa yang merupakan generasi Z sangat akrab dengan berbagai aplikasi berbasis teknologi. Salah satu aplikasi yang muncul dan dapat dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran adalah quizizz.

Quizizz adalah salah satu media pembelajaran berbasis internet yang sering dimanfaatkan untuk keperluan kegiatan belajar mengajar (Nurmalia et al., 2021). Quizizz banyak dimanfaatkan oleh tenaga pendidik untuk melakukan *pretest*, *posttest* maupun ujian dalam berbagai mata kuliah, seperti penelitian yang dilakukan oleh (Merentek et al., 2022) dalam artikelnya yang berjudul Penggunaan quizizz dalam evaluasi pembelajaran pada pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah tinggi ilmu kesehatan Bethesda tomohon di

mana ia menemukan bahwa quizizz dapat digunakan sebagai alat untuk melaksanakan kegiatan evaluasi pembelajaran dengan cara mengoptimalkan penggunaan semua fitur yang ada didalam aplikasi tersebut, bahkan ia menyarankan menggunakan aplikasi quizizz dalam melakukan evaluasi pembelajaran karena disamping mudah dalam pengoperasiannya, quizizz juga dapat mempercepat kegiatan evaluasi pembelajaran.

Dalam kegiatan penelitian yang dilakukan, penulis melakukan evaluasi pembelajaran berupa pelaksanaan Ujian Akhir semester ganjil dengan menggunakan quizizz. Rata-rata nilai yang diperoleh dari pelaksanaan tersebut di tuangkan dalam grafik yang dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Grafik rata-rata nilai mahasiswa

Sebanyak 17 orang mahasiswa memperoleh nilai diatas 76, hal ini merupakan indikasi bahwa mahasiswa dapat menyelesaikan dengan baik pelaksanaan ujian dengan menggunakan aplikasi Quizizz. Untuk mendukung *argument* tersebut, penulis telah menyebarkan kuesioner terhadap 26 orang mahasiswa yang mengikuti ujian tersebut. Dari kuesioner tersebut diperoleh hasil yang dapat dilihat pada gambar 2.

Pertanyaan pertama:



Gambar 2. Diagram persentase hasil jawaban pertanyaan pertama

Dari grafik diatas dapat dilihat bahwa jumlah mahasiswa yang telah mengetahui mengenai aplikasi quizizz lebih besar dibandingkan dengan yang belum mengetahui. Seperti yang kita ketahui bahwa aplikasi quizizz sering digunakan untuk berbagai kegiatan dalam berbagai jenjang pendidikan. Terlebih lagi saat masa pandemic covid-19 banyak tingkat pendidikan yang telah mencoba menggunakan aplikasi quizizz dalam kegiatan pembelajaran daring. Quizizz merupakan salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk evaluasi pembelajaran secara daring (Wahyudi et al., 2020). Oleh karena itu, sebagian besar mahasiswa telah mengetahui mengenai aplikasi quizizz.

Pertanyaan kedua:



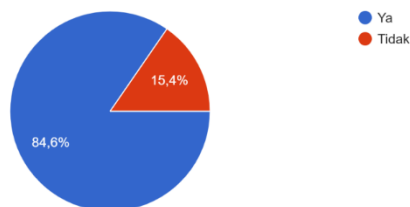
Gambar 3. Diagram persentase hasil jawaban pertanyaan kedua

Berdasarkan grafik diatas dapat dilihat bahwa penggunaan aplikasi quizizz lebih mudah. Hal ini dapat

terjadi karena mahasiswa saat ini merupakan generasi yang sehari-harinya menggunakan *gadget*. Oleh karena itu menggunakan aplikasi menjadi lebih mudah, cepat dan menarik bagi mahasiswa. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Nurmalia et al., 2021) bahwa penggunaan aplikasi quizizz mudah dan dapat menumbuhkan motivasi.

Pertanyaan ketiga:

Saya lebih tertarik mengikuti evaluasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi quizizz dibandingkan dengan evaluasi pembelajaran yang dilakukan secara tertulis?
26 jawaban



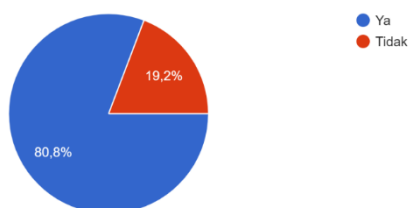
Gambar 4. Diagram persentase hasil jawaban pertanyaan ketiga

Di dalam aplikasi quizizz terdapat berbagai meme maupun avatar yang menarik. Ketika mahasiswa dapat menjawab pertanyaan dengan tepat maka akan muncul poin yang didapat beserta peringkat yang terus berubah sesuai dengan jawaban peserta evaluasi pembelajaran. Ketika evaluasi berlangsung, mahasiswa terlihat sangat antusias dengan adanya pemeringkatan antar peserta ujian yang langsung muncul sesaat setelah jawaban diisi oleh mahasiswa. Penggunaan aplikasi quizizz yang menarik dengan tambahan suara dan berbagai gambar yang menarik dan lucu dapat meningkatkan semangat mahasiswa ketika mengerjakan soal yang diberikan. Perasaan mahasiswa terhadap pengalaman belajar mereka menggunakan aplikasi quizizz sangat positif, selain itu respon sangat positif juga diperoleh dalam partisipasi dan keaktifan mahasiswa selama menggunakan aplikasi quizizz. (Hamidah & Wulandari, 2021)

Aplikasi quizizz pernah digunakan pada matakuliah matematika di mana diperoleh hasil bahwa penggunaan aplikasi quizizz ini dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa pada matakuliah tersebut (Wijayanti et al., 2021). Hal ini juga mendukung temuan peneliti bahwa dalam mata kuliah Kimia Terapan mahasiswa menjadi lebih tertarik membaca dan mengerjakan soal evaluasi pembelajaran dibandingkan dengan evaluasi dalam bentuk tertulis.

Pertanyaan keempat:

Saya merasa evaluasi pembelajaran Mata Kuliah Kimia terapan dengan menggunakan aplikasi quizizz lebih objektif
26 jawaban



Gambar 5. Diagram persentase hasil jawaban pertanyaan keempat

Mahasiswa merasa bahwa penggunaan aplikasi quizizz dalam penilaian lebih objektif, karena sesaat setelah mahasiswa menjawab pertanyaan, mahasiswa tersebut langsung dapat mengetahui apakah jawaban yang diberikannya adalah benar. Objektif atau tidaknya suatu tes dilihat dari pemberian nilai (Laksana, n.d.). Sebelum penggunaan aplikasi quizizz, peneliti terlebih dahulu mempersiapkan soal yang akan digunakan dan menyiapkan kunci jawaban, oleh karena itu nilai hasil tes akan langsung keluar saat kuis berlangsung.

Dari pelaksanaan penelitian diperoleh hasil bahwa penggunaan quizizz dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran dapat meningkatkan semangat dan motivasi mahasiswa dalam mengerjakan soal yang telah disiapkan. Dalam evaluasi pembelajaran yang dilakukan, terdapat 10 soal pilihan ganda di mana setiap soal diberi waktu pengerjaan maksimal 45 detik. Dalam waktu yang singkat tersebut mahasiswa dituntut untuk mengasah salah satu keterampilan yang dituntut dalam pembelajaran abad 21 yaitu berfikir kritis dan berfikir tingkat tinggi untuk menjawab soal tersebut (Nurmanita, 2022). Penggunaan waktu untuk menjawab soal

tersebut juga dimaksudkan agar mahasiswa tidak dapat berbuat curang seperti bertanya kepada rekan, bahkan mencari jawaban melalui internet seperti yang sering dilakukan oleh mahasiswa ketika ujian tertulis. (Nursalam et al., 2016)

4. SIMPULAN

Dari penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa lebih dari setengah mahasiswa teknik mesin Politeknik Raflesia telah mengetahui aplikasi quizizz. Aplikasi quizizz ini menurut mahasiswa mudah untuk digunakan, lebih menarik dan penilaiannya pun lebih objektif. Dengan menggunakan aplikasi Quizizz mahasiswa lebih tertarik dan bersemangat untuk mengerjakan soal evaluasi karena soal disajikan dalam bentuk yang menarik disertai dengan gambar, music, waktu dan nilai yang langsung tertera setelah mahasiswa menjawab pertanyaan tersebut. Untuk kedepannya Penelitian ini perlu dikembangkan dengan menguji cobakan terhadap materi yang bersifat hitungan.

Ucapan Terimakasih

Terimakasih penulis ucapkan kepada Direktur Politeknik Raflesia, Wakil Direktur 1, 2 dan 3 Politeknik Raflesia, Ketua LPPM Politeknik Raflesia, Ketua Bidang Penelitian LPPM Politeknik Raflesia, Ketua Program Studi Teknik Mesin Politeknik Raflesia, Sekretaris Program Studi Politeknik Raflesia, Mahasiswa Program Studi Teknik Mesin Politeknik Raflesia serta berbagai pihak yang telah membantu pelaksanaan penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Andriyati Mardiyah, A. (2022). Implementasi Aplikasi Quizizz Sebagai Alternative Media. *Print*, 5, 165–174. <http://ejournal.unim.ac.id/index.php/matapena/article/view/1913>
- APJII. (2022). *Hasil Survey Profil Internet Indonesia*. apjii.or.id
- Centauri, B. (2019). Efektivitas Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Kuis Interaktif Di SDN-7 Bukit Tunggal. *Jurnal: Seminar Nasional Pendidikan Mipa Dan Teknologi (SNPMT II)*, 1(1), 124–133. <https://journal.ikipgriptk.ac.id/index.php/snpmt2/article/view/1360>
- Hamidah, M. H., & Wulandari, S. S. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Hots Menggunakan Aplikasi “Quizizz.” *Efisiensi: Kajian Ilmu Administrasi*, 18(1), 105–124. <https://doi.org/10.21831/efisiensi.v18i1.36997>
- Laksana, I. P. Y. (n.d.). *Prosedur pengembangan evaluasi pada pembeajaran era society*. CV. Media Sains Indonesia.
- Merentek, T. C., Sumual, H., Usuh, E. J., & Rotty, V. N. J. (2022). Penggunaan Quizizz dalam Evaluasi Pembelajaran Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Bethesda Tomohon. *Celebes Education Review*, 4(2), 101–109.
- Nurmalia, L., Lutfi, L., Rosmi, F., & Emorad, A. I. (2021). Peningkatan Motivasi Belajar Mahasiswa Melalui Aplikasi Edukasi Quizizz Pada Mata Kuliah Perkembangan Pendidikan Sd Umj. *Jurnal Holistika*, 5(2), 133. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.133-140>
- Nurmanita, M. (2022). Efektivitas Pembelajaran Pancasila Berbasis Google Sites Berbantuan Quizizz untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 8(1), 137. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i1.644>
- Nursalam, N., Bani, S., & Munirah, M. (2016). Bentuk Kecurangan Akademik (Academic Cheating) Mahasiswa Pgmi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Uin Alauddin Makassar. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 16(2), 127–138. <https://doi.org/10.24252/lp.2013v16n2a1>
- Rahman, R., Kondoy, E., & Hasrin, A. (2020). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(3), 60–66. <https://doi.org/10.58258/jisip.v4i3.1161>
- Sari, R. K., & Nurani, S. (2021). Quizizz atau Kahoot! Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1(3), 78–86.

- Silitonga, H., & Irvan, I. (2021). Pembelajaran Menyenangkan Dengan Aplikasi Quizizz Di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 2(2), 144. <https://doi.org/10.30596/jppp.v2i2.7082>
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan* (11th ed.). ALFABETA.
- Wahyudi, W., Rufiana, I. S., & Nurhidayah, D. A. (2020). Quizizz: Alternatif Penilaian di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Soulmath: Jurnal Edukasi Pendidikan Matematika*, 8(2), 95-108. <https://doi.org/10.25139/smj.v8i2.3062>
- Wijayanti, R., Hermanto, D., & Zainudin, Z. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Matakuliah Matematika Sekolah Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 347-356. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.470>