

ANALISIS ASESMEN FORMATIF *QUIZIZZ PAPER MODE* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA SMP

Ayu Mulyani

PPG, Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Corresponding author, email: ayu.mulyani.2331257@students.um.ac.id

doi: 10.17977/um065.v4.i10.2024.18

Kata kunci

Asesmen formatif

Quizizz

Hasil Belajar

Abstrak

Guru perlu berinovasi dalam menerapkan gamifikasi. Salah satu contoh adalah menerapkan gamifikasi pada kegiatan asesmen. Guru perlu merancang asesmen yang interaktif untuk menunjang kegiatan asesmen yang dilakukan salah satunya menggunakan gamifikasi. Kegiatan asesmen gamifikasi yang dilakukan oleh guru bisa memanfaatkan platform online, salah satunya adalah Quizizz. Asesmen formatif diasumsikan dapat membawa dampak positif pada motivasi dan hasil belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif. Peneliti memanfaatkan data kualitatif dan dianalisis secara deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, pencatatan secara langsung, serta dokumentasi terhadap objek dan data-data yang ada di lokasi penelitian. Berdasarkan data tersebut, kondisi awal menggunakan asesmen berupa soal uraian, sedangkan kondisi kedua menggunakan asesmen berupa soal Quizizz. Berdasarkan data yang didapatkan, asesmen pertama persentase ketercapaian KKM sebesar 85%. Sedangkan saat mengerjakan soal melalui Quizizz, rata-rata siswa mengalami penurunan, yaitu 65, dimana persentase ketercapaian KKM sebesar 46%. Sehingga, terjadi penurunan ketercapaian hasil belajar sebesar 39%. Namun, persentase ketuntasan siswa dalam mengerjakan Quizizz sebesar 65%. Penggunaan Quizizz sebagai asesmen formatif dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, dimana persentase yang diperoleh lebih dari 50%.

1. Pendahuluan

Salah satu pendukung sumber daya manusia yang baik untuk menentukan kemajuan suatu negara adalah sistem pendidikan yang baik. Sosok yang berperan penting dalam mendorong kemajuan dan perkembangan dalam dunia pendidikan adalah guru. Guru memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Pada saat ini, kemajuan teknologi informasi tumbuh dan berkembang dengan sangat pesat. Oleh karena itu, guru profesional diharapkan dapat mengembangkan metode pengajaran yang lebih inventif dengan memanfaatkan teknologi untuk diintegrasikan dalam pelaksanaan pembelajaran. Menurut (Indrawan, 2019), dalam menghadapi perubahan sistem pendidikan di era Revolusi Industri 4.0 maka guru harus mampu merubah sistem pembelajaran yang lama ke literasi baru. Guru harus meningkatkan pengetahuan agar mampu meningkatkan profesionalisme dalam dirinya. Salah satu tanggung jawab guru adalah menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan inovatif, sehingga siswa akan terlibat aktif selama kegiatan pembelajaran. Hal yang bisa dilakukan oleh guru adalah menerapkan pembelajaran berbasis gamifikasi. Pengajaran melalui gamifikasi adalah pendekatan yang berpusat pada siswa di mana siswa akan lebih mandiri dan guru hanya bertindak sebagai pemandu pengetahuan (Ismail et al., 2018).

Guru perlu berinovasi dalam menerapkan gamifikasi. Salah satu contoh adalah menerapkan gamifikasi pada kegiatan asesmen. Guru perlu merancang asesmen yang interaktif untuk menunjang kegiatan asesmen yang dilakukan salah satunya menggunakan gamifikasi. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Praptomo et al., 2022), bahwa penerapan gamifikasi memiliki dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan pengalaman pendidikan di era digital, terutama terlihat dari hasil asesmen formatif. Kegiatan asesmen gamifikasi yang dilakukan oleh guru bisa memanfaatkan platform online, salah satunya adalah Quizizz. Alternatif penggunaan penilaian berupa Quizizz sebagai stimulan yang bersifat “fun” tetapi tetap “learning” yang dapat menyegarkan ingatan, menarik, dan memberikan kesan yang baik dalam memori otak siswa (Noor, 2020). Asesmen formatif merupakan salah satu asesmen yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran. Asesmen formatif berfungsi dalam memperbaiki kekurangan hasil belajar siswa berupa kompetensi sikap, pengetahuan, serta keterampilan selama kegiatan pembelajaran satu semester. Pembelajaran menggunakan asesmen formatif membuat perbedaan hasil rerata pemahaman konsep yang signifikan, yang berdampak pada prestasi siswa. Penilaian formatif juga berdampak pada pembelajaran dengan praktik, diskusi, dan pembelajaran dengan sistem refleksi. Asesmen formatif diasumsikan dapat membawa dampak positif pada motivasi dan hasil belajar siswa (Ramadhani, 2021). Quizizz merupakan salah satu metode pembelajaran efektif yang memungkinkan siswa untuk konsentrasi pada materi pelajaran secara langsung. Selain itu, karena tuntutan revolusi industri 4.0 salah satunya pada bidang pendidikan, perlu adanya inovasi dalam proses pembelajaran. Penelitian ini berfokus pada penggunaan Quizizz menggunakan paper mode pada asesmen formatif yang dilakukan kepada siswa SMP. Penelitian ini telah dilakukan sebelumnya mengenai penggunaan Quizizz dalam penilaian pembelajaran biologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMA dan hasil belajar pelaksanaan penilaian tersebut terjadi peningkatan persentase ketuntasan sebesar 20%. Hasil belajar terjadi peningkatan karena penilaian menggunakan Quizizz sangat menarik dan menyenangkan sehingga siswa termotivasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung (Noor, 2020).

2. Pendahuluan

Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif. Peneliti memanfaatkan data kualitatif dan dianalisis secara deskriptif. Sumber data yang dilakukan dalam penelitian adalah peserta didik kelas VII di sebuah SMP kota Malang sebanyak 26 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, pencatatan secara langsung, serta dokumentasi terhadap objek dan data-data yang ada di lokasi penelitian. Observasi dilakukan untuk menemukan data dan informasi dari gejala-gejala atau fenomena secara sistematis dan didasarkan pada tujuan penelitian. Pengecekan keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Dalam penelitian ini, analisis data yang digunakan menggunakan analisis data model Miles dan Huberman (Abidin dan Walida, 2019) yang menyatakan bahwa analisis data kualitatif dilaksanakan secara interaktif dan berkesinambungan hingga selesai. Tahapan analisis data dalam penelitian ini meliputi: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Setelah peneliti menganalisis data dengan merangkum hal-hal yang pokok untuk mempermudah mengumpulkan atau mencari data selanjutnya. Seluruh data yang diperoleh akan disajikan dalam bentuk uraian singkat dan hasil kesimpulan dari hasil analisis yang bersifat sementara karena dapat diubah setelah mendapatkan bukti data yang lebih kuat dalam mendukung penelitian yang dilakukan.

3. Hasil dan Pembahasan

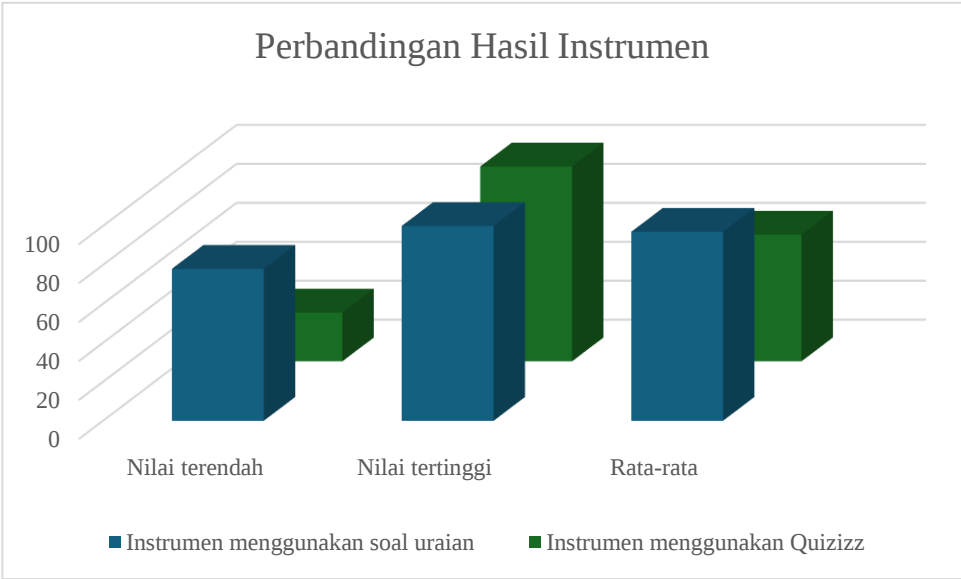
Setelah melaksanakan asesmen formatif, berikut ini adalah hasil analisis dari penelitian yang sudah dilakukan. Pada pembelajaran matematika yang dilakukan, terdapat materi yang digunakan untuk asesmen formatif ini adalah perbandingan berbalik nilai. Alternatif asesmen menggunakan Quizizz akan lebih berkesan karena siswa akan lebih santai dan rileks, sehingga memori otak mereka menjadi kuat dan daya ingat meningkat.

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran (Jihad, 2008). Penilaian hasil belajar merupakan proses pemberian nilai untuk hasil belajar siswa sesuai dengan kriteria tertentu. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII SMP di salah satu SMP Kota Malang. Berikut ini hasil penilaian belajar dengan menggunakan soal uraian dan soal pilihan ganda menggunakan Quizizz.

Tabel 1. Rekapitulasi perbandingan hasil belajar siswa dengan menggunakan instrumen penilaian menggunakan Quizizz dan soal uraian

Kriteria	Instrumen menggunakan soal uraian	Instrumen menggunakan Quizizz
Nilai terendah	78	25
Nilai tertinggi	100	100
Rata-rata	97	65
Ketercapaian KKM	85%	46%

Berikut ini adalah rekapitulasi perbandingan antara hasil belajar siswa menggunakan instrumen penilaian soal uraian dan soal pilihan ganda Quizizz.



Gambar 1. Data rekapan hasil belajar siswa dalam pengerjaan Quizizz

Berdasarkan data tersebut, kondisi awal menggunakan asesmen berupa soal uraian, sedangkan kondisi kedua menggunakan asesmen berupa soal Quizizz. Diperoleh data dari 26 siswa, terdapat 22 siswa yang tuntas dan 4 siswa yang belum tuntas. Sedangkan saat menggunakan Quizizz, terdapat 14 siswa yang tuntas dan 12 siswa yang belum tuntas. Rata-rata siswa saat mengerjakan soal uraian adalah 97, dimana persentase ketercapaian KKM sebesar 85%. Sedangkan saat mengerjakan soal pilihan ganda melalui Quizizz, rata-rata siswa mengalami penurunan, yaitu 65, dimana persentase ketercapaian KKM sebesar 46%. Sehingga, terjadi penurunan ketercapaian hasil belajar sebesar 39%.

3.1. Hasil Quizizz Siswa

Setelah dilakukannya asesmen formatif menggunakan Quizizz paper mode, berikut ini adalah gambar dari hasil pekerjaan siswa.

Rank	First Name	Last Name	Total Questions Attempted	Accuracy	Score	Correct	Yet to be graded	Partially correct	Incorrect	Ungraded	Unattempted
1	Muhammad	Bassam Ibrahim	4	100%	2400	4	0	0	0	0	0
2	Fethan	Irfan Rahmatulla	4	100%	2400	4	0	0	0	0	0
3	Muhammad	Izzamudin ilham	4	100%	2400	4	0	0	0	0	0
4	M.Ramadhan	Jurnalista	4	100%	2400	4	0	0	0	0	0
5	Rakha	As Arkana Priamb	4	100%	2400	4	0	0	0	0	0
6	Muhammad	Syafiq Amin	4	75%	1800	3	0	0	1	0	0
7	FATHUL	ADIB AL AHSAN	4	75%	1800	3	0	0	1	0	0
8	Muhammad	Aiman Al Fatih	4	75%	1800	3	0	0	1	0	0
9	Rasya	Ahmad Zuhdi	4	75%	1800	3	0	0	1	0	0
10	Fayyadh	Musaddid Ahmad	4	75%	1800	3	0	0	1	0	0
11	Muhammad	Hafsah Hamdanni	4	75%	1800	3	0	0	1	0	0
12	Ezra	Aidan Rahman	4	75%	1800	3	0	0	1	0	0
13	Ashauqi	Miftah munir	4	75%	1800	3	0	0	1	0	0
14	Abil	Syahriza Majid	4	75%	1800	3	0	0	1	0	0
15	Muhammad	Yusuf Iman	4	50%	1200	2	0	0	2	0	0
16	Ahnaf	Nar Habiburrahmi	4	50%	1200	2	0	0	2	0	0
17	Elang	Elfarabi	4	50%	1200	2	0	0	2	0	0
18	Fahriza	Iratama Ramadha	4	50%	1200	2	0	0	2	0	0
19	Ardra	Udhistira Setiyant	4	50%	1200	2	0	0	2	0	0
20	Muawiyah	Al Ghaysan	3	50%	1200	2	0	0	1	0	1
21	Muhammad	Muzdzaki Rahmatul	4	50%	1200	2	0	0	2	0	0
22	Muhammad	Fathan Adzim	4	50%	1200	2	0	0	2	0	0
23	Muhammad	Farih Hafiy	4	50%	1200	2	0	0	2	0	0
24	Fadhil	Athaillah Ratvi	4	25%	600	1	0	0	3	0	0
25	Izzat	Azmi Havid Thalib	4	25%	600	1	0	0	3	0	0
26	Azriel	Aqdhah Ash Shauca	4	25%	600	1	0	0	3	0	0

Gambar 2. Data rekapan hasil belajar siswa dalam pengerjaan Quizizz

Tingkat akurasi siswa dalam mengerjakan Quizizz, jika ia mampu mengerjakan 4 soal dengan benar akan mendapatkan tingkat akurasi 100%. Jika ia mampu mengerjakan 3 soal dengan benar akan mendapatkan tingkat akurasi 75%. Jika ia mampu mengerjakan 2 soal dengan benar akan mendapatkan tingkat akurasi 50%. Jika ia mampu mengerjakan 1 soal dengan benar akan mendapatkan tingkat akurasi 25%, dan jika ia tidak mampu mengerjakan 4 soal dengan benar, maka akan mendapatkan tingkat akurasi 0%.

Berdasarkan data tersebut, terdapat 5 siswa yang berhasil mengerjakan dengan tingkat akurasi benar 100%, 9 siswa berhasil mengerjakan dengan tingkat akurasi 75%, 9 siswa berhasil mengerjakan dengan tingkat akurasi 50%, dan 3 siswa berhasil mengerjakan dengan tingkat akurasi 25%. Persentase ketuntasan siswa dalam mengerjakan Quizizz sebesar 65%. Penggunaan Quizizz sebagai asesmen formatif dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, dimana persentase yang diperoleh lebih dari 50%.

3.2. Analisis Siswa dengan Persentase 75-100%

Berdasarkan hasil analisis yang ada, terdapat 5 siswa dengan hasil persentase 100%, dimana siswa tersebut berhasil menjawab 4 soal dengan benar. Sedangkan terdapat 9 siswa dengan hasil persentase 75%. Setelah dilakukan analisis terhadap hasil perhitungan siswa dan pengamatan selama kegiatan berlangsung, peneliti menemukan bahwa terdapat beberapa faktor penyebab siswa mendapatkan skor kuis dengan persentase 75-100%. Faktor pertama adalah memahami konsep yang sedang diajarkan. Setelah melihat hasil perhitungan siswa, konsep yang digunakan mereka dalam menghitung soal yang diberikan sudah benar. Hal ini sejalan dengan (Novitasari & Leonard, 2017), bahwa kemampuan pemahaman konsep matematika berpengaruh terhadap hasil belajar matematika, dimana siswa yang memiliki kemampuan pemahaman konsep matematika tinggi mampu menghasilkan nilai bagus terhadap hasil belajar matematika. Selama kegiatan asesmen berlangsung, mereka juga termotivasi untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan (Angelina et al., 2023), bahwa penggunaan Quizizz paper mode dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa, sehingga siswa termotivasi untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

3.3. Analisis Siswa dengan Persentase 25-50%

Berdasarkan hasil analisis yang ada, terdapat 9 siswa dengan hasil persentase 50%, dimana 8 siswa berhasil menjawab 4 soal, 3 diantaranya benar, sedangkan 1 soal salah. Sedangkan satu siswa hanya mengerjakan 3 soal dari 4 soal. Setelah melakukan analisis terhadap hasil perhitungan siswa, peneliti menemukan bahwa siswa kurang memahami konsep yang sedang diajarkan. Oleh karena itu, perhitungan yang dituliskan oleh mereka tidak sesuai dengan konsep yang sedang diajarkan. Berdasarkan data yang ada, terdapat 3 siswa dengan hasil persentase 25%, dimana 3 siswa tersebut berhasil menjawab 4 soal dan 2 jawaban yang benar. Setelah dilakukan analisis terhadap hasil perhitungan siswa, ternyata cara yang digunakan tidak sesuai dengan konsep. Hal ini didukung juga oleh pengamatan yang dilakukan oleh peneliti selama kegiatan asesmen berlangsung, dimana 3 siswa tersebut mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal karena tidak memahami konsep yang sedang dipelajari. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Nastiti & Syaifudin, 2020), bahwa siswa yang memiliki kemampuan pemahaman konsep rendah akan sulit menyelesaikan soal-soal yang diberikan karena lupa atau tidak tahu konsep yang sedang dipelajari. Hal ini juga didukung oleh (Jusniani, 2018), bahwa kesalahan siswa dalam menjawab soal terletak pada indikator mengidentifikasi sifat-sifat konsep dan mengenal syarar yang menemukan suatu konsep. Untuk siswa yang hanya mengerjakan 3 soal dari 4 soal, setelah dianalisis lebih dalam, ternyata jawabannya tidak terdeteksi, dan berdasarkan hasil pekerjaannya ia tidak mengerjakan. Selain itu, Selain itu, terdapat siswa yang sudah memahami konsep tetapi salah dalam melakukan perhitungan, sehingga menyebabkan hasil pekerjaannya salah.

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, hal ini sejalan dengan (Noor, 2020) yang menyatakan bahwa penggunaan Quizizz sangat baik digunakan sebagai alat penilaian oleh guru dalam melakukan penilaian pembelajaran. Hasil belajar terjadi peningkatan karena penilaian menggunakan Quizizz sangat menarik dan menyenangkan bagi siswa, terutama pada 5 siswa tersebut yang mampu mengerjakan 4 soal dengan benar. Selain itu, penggunaan Quizizz dengan Paper Mode dapat menumbuhkan rasa penasaran dan motivasi untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran yang sedang dilakukan. Namun, Quizizz menggunakan paper mode perlu dikaji ulang mengenai efektivitasnya untuk siswa SMP, karena dari 26 siswa, terdapat 14 siswa yang mendapatkan persentase 75% ke atas, sedangkan 12 siswa mendapatkan persentase 50% ke bawah. Perlu adanya peningkatan efektivitas terhadap penggunaan asesmen formatif berupa Quizizz.

4. Simpulan

Setelah dilakukan penelitian mengenai penggunaan Quizizz Paper Mode, dari 26 siswa, terdapat 5 siswa yang berhasil mengerjakan dengan tingkat akurasi benar 100%, 9 siswa berhasil mengerjakan dengan tingkat akurasi 75%, 9 siswa berhasil mengerjakan dengan tingkat akurasi 50%, dan 3 siswa berhasil mengerjakan dengan tingkat akurasi 25%. Persentase ketuntasan siswa dalam mengerjakan Quizizz sebesar 65%. Penggunaan Quizizz sebagai asesmen formatif dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, dimana persentase yang diperoleh lebih dari 50%. Penggunaan Quizizz sangat baik digunakan sebagai alat penilaian oleh guru dalam melakukan penilaian pembelajaran. Hasil belajar terjadi peningkatan karena penilaian menggunakan Quizizz sangat menarik dan menyenangkan bagi siswa, terutama pada 5 siswa tersebut yang mampu mengerjakan 4 soal dengan benar. Selain itu, penggunaan Quizizz dengan Paper Mode dapat menumbuhkan rasa penasaran dan motivasi untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran yang sedang dilakukan. Selain itu, perlu adanya pengkajian ulang terhadap efektivitas penggunaan Quizizz paper mode untuk siswa SMP.

Daftar Rujukan

- Abidin, Z. S. E. W., & Walida, S. E. (2019). Interactive E-Module Model Of Transformation Geometry Based On Case (Creative, Active, Systematic, Effective) As A Practical And Effective Media To Support Learning Autonomy And Competence. *This*. 2(2), 25-32.
- Angelina, T., Herliana, Y., Widodo, S. T., & Arum, U. K. (2023). Efektivitas Media Paper Mode dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3731-3742. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6382>
- Indrawan, I. (2019). PROFESIONALISME GURU DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0. *Jurnal Al-Afkar*, VII(2).
- Ismail, M. E., Sa'Adan, N., Samsudin, M. A., Hamzah, N., Razali, N., & Mahazir, I. I. (2018). Implementation of the Gamification Concept Using KAHOOT! among TVET Students: An Observation. *Journal of Physics: Conference Series*, 1140(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1140/1/012013>

- Jusniani, N. (2018). Analisis Kesalahan Jawaban Siswa Pada Kemampuan Pemahaman Matematis Melalui Pembelajaran Kontekstual. *Prisma*, 7(1), 82. <https://doi.org/10.35194/jp.v7i1.361>
- Nastiti, F. F., & Syaifudin, A. H. (2020). Hubungan Pemahaman Konsep Matematis Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Viii Smp N 1 Plosoklaten Pada Materi Lingkaran. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 8. <https://doi.org/10.33087/phi.v4i1.80>
- Noor, S. (2020). Penggunaan Quizizz dalam penilaian pembelajaran pada materi ruang lingkup Biologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1–7.
- Novitasari, L., & Leonard. (2017). Pengaruh Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika terhadap Hasil Belajar Matematika. *Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika. Fakultas Teknik, Matematika, Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Indraprasta PGRI*, 758–766. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/repository/article/view/1952>
- Praptomo, S., Hendra Rianingsih, H., & Widya Dharma, U. (2022). PERAN GAMIFIKASI DALAM MENINGKATKAN PENGALAMAN PENDIDIKAN DI ERA DIGITAL. *Jurnal Ilmiah Sain Dan Teknologi*, 1(1), 212–220.
- Ramadhani, D. P. (2021). Analisis Penerapan Asesmen Formatif Dalam Pembelajaran Ipa Dan Fisika : Literature Review. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 11(2), 110–120. <https://doi.org/10.24929/lensa.v11i2.172>