
Perbandingan antara Hasil Evaluasi Quizizz dan Non Quizizz pada Siswa Kelas III di SDS Kingdom Academy

INFO PENULIS INFO ARTIKEL

| | |
|--|---|
| Serlince Lintjewas | ISSN: 2807-7474 |
| Universitas Sulawesi Tenggara | Vol. 2, No. 3, Desember 2022 |
| serlin.lintjewas@gmail.com | http://jurnal-unsultra.ac.id/index.php/seduj |

© 2022 Unsultra All rights reserved

Saran Penulisan Referensi:

Lintjewas, S.(2022). Perbandingan antara Hasil Evaluasi Quizizz dan Non Quizizz pada Siswa Kelas III di SDS Kingdom Academy. *Sultra Educational Journal*, 2 (3), 197-202.

Abstrak

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui perbandingan hasil evaluasi peserta didik yang menggunakan Quizizz sebagai alat penilaian dan hasil evaluasi peserta didik yang menggunakan alat penilaian non Quizizz dalam hal ini alat penilaian konvensional berupa lembar tes. Metode penelitian yang digunakan berupa Quasi Eksperimen Desain berupa *post-test only kontrol design* yang terdiri dari dua variabel, satu variabel bebas (alat evaluasi Quizizz) dan satu variabel terikat (hasil evaluasi). Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas III yang terdiri dari kelas III A 19 siswa, dan III B 19 siswa. Teknik analisis data menggunakan uji Mann-Whihney - U dengan bantuan program IBM SPSS Statistic 24. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil evaluasi pada peserta didik yang menggunakan Quizizz sebagai alat penilaian dan hasil evaluasi pada peserta didik yang tidak menggunakan Quizizz sebagai alat penilaian.

Kata Kunci : Quizizz, Hasil Evaluasi

Abstract

This study was conducted with the aim of determining the comparison of the evaluation results of students who used Quizizz as an assessment tool and the results of the evaluation of students who used non Quizizz assessment tool in this case a conventional assessment tool in the form of a test sheet. The research method used is in the form of Quasi-Experimental Design in the form of a *post-test only kontrol design* consisting of two variables, one free variable (Quizizz evaluation tool) and one bound variable (evaluation results). The subjects of this study were class III learners consisting of class III A 19 students, and III B 19 students. Data analysis techniques using the Mann-Whihney U Test with the help of the IBM SPSS Statistical 24 program. The results showed that there were differences in evaluation results in students who used Quizizz as an assessment tool and evaluation results in students who did not use Quizizz as an assessment tool.

Keywords: Quizizz, Evaluation Result.

A. Pendahuluan

Perkembangan dalam bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) saat ini sudah semakin maju. Perkembangan ini mempengaruhi sebagian besar masyarakat baik yang bermukim di daerah perkotaan maupun di daerah pedesaan. Pengaruh perkembangan TIK ini sudah menyentuh hampir disemua kelompok usia, baik dari usia anak-anak sampai pada usia lanjut. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik menginformasikan bahwa penduduk Indonesia usia 5 – 12 tahun pernah mengakses internet. Dan data ini dari tahun ke tahun mengalami peningkatan. Dengan kata lain anak usia Sekolah Dasar (SD) sudah sangat akrab dengan teknologi.

Dunia pendidikan sedang menghadapi pengaruh dari perkembangan teknologi ini. Dengan berbagai inovasi yang diciptakan. Pemerintah khususnya dibidang pendidikan sedang berupaya agar perkembangan teknologi ini memberi dampak yang positif. Kita ketahui bersama bahwa dalam perkembangan teknologi ini dampak yang ditimbulkan beragam, mulai dari hal yang positif sampai pada hal yang negatif. Masyarakat khususnya orang tua diharapkan dapat cerdas dalam menyikapi dampak dari perkembangan teknologi ini.

Anak usia sekolah dasar akan sangat mudah terkena dampak dari teknologi ini, yang mana dalam perkembangan teknologi ini anak-anak disajikan dengan beragam aplikasi yang dapat membuat mereka senang, antara lain dengan bermain game. Dengan kebiasaan anak bermain game mereka akan terbiasa dengan tampilan desain yang menarik dan interaktif, hal ini secara tidak langsung akan memberi pengaruh pada anak. Pengaruh ini akan berimbas pada minat belajar anak baik di rumah maupun saat di sekolah. Minat belajar anak akan berpengaruh pada hasil belajar anak.

Hasil belajar siswa dapat diperoleh dengan melakukan evaluasi. Evaluasi dapat diberikan kepada siswa dalam bentuk tes. Pada umumnya tes yang diberikan kepada siswa berupa tes konvensional, tes yang diberikan dalam bentuk pertanyaan yang disajikan dalam lembar kertas. Tes konvensional ini tidak jarang memberikan hasil yang kurang maksimal jika diberikan kepada anak yang sudah terbiasa dengan teknologi dimana mereka disajikan tampilan desain yang menarik dan interaktif yang dapat meningkatkan semangat.

Quizizz merupakan web tool yang dapat dijadikan alat evaluasi. Tampilan dari Quizizz ini sangatlah menarik dan interaktif serta disertai dengan background yang dapat meningkatkan semangat siswa saat menyelesaikan tes yang diberikan. Ada beberapa penelitian yang telah dilakukan yang berkaitan dengan hasil belajar siswa dengan menggunakan Quizizz ini. Namun, penelitian tersebut dilakukan pada anak usia Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas. Penelitian ini dilakukan pada anak usia Sekolah Dasar.

B. Metodologi

Penelitian ini merupakan penelitian Quasi Eksperimen Desain dengan pemberian berupa *post-test only control design* untuk melihat adakah perbedaan hasil evaluasi (Y) antara siswa yang menggunakan alat penilaian berupa Quizizz dan Non Quizizz (X). Penelitian ini dilakukan pada siswa usia 8-9 tahun (kelas 3 SD) dengan jumlah sampel sebanyak 38 siswa yang terdiri dari 19 siswa kelas 3A dan 19 siswa kelas 3B. Penelitian ini dilakukan pada awal tahun ajaran baru.

C. Hasil dan Pembahasan

Data penelitian yang diperoleh terlebih dahulu dilakukan uji validasi soal. Selanjutnya dari soal yang diperoleh kemudian diberikan kepada siswa dengan dua bentuk tes. Tes yang diberikan kepada 38 responden, 19 responden mengerjakan tes dengan menggunakan alat evaluasi berupa Quizizz dan 19 responden mengerjakan tes dengan menggunakan alat evaluasi berupa lembar kertas (tes konvensional).

1. Data *post-test* Deskripsi Data

Hasil perolehan tes disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1 Data *Post-test*

| | | Eksperimen | Kontrol |
|------|---------|------------|---------|
| N | Valid | 19 | 19 |
| | Missing | 19 | 19 |
| Mean | | 90.2632 | 73.3684 |

| | | | |
|------------------------|----|----------|----------|
| Median | | 95.0000 | 81.0000 |
| Mode | | 95.00 | 90.00 |
| Std. Deviation | | 11.82202 | 19.92823 |
| Variance | | 139.760 | 397.135 |
| Skewness | | -1.476 | -1.441 |
| Std. Error of Skewness | | .524 | .524 |
| Kurtosis | | .766 | 1.651 |
| Std. Error of Kurtosis | | 1.014 | 1.014 |
| Minimum | | 62.00 | 19.00 |
| Maximum | | 100.00 | 90.00 |
| Sum | | 1715.00 | 1394.00 |
| Percentiles | 25 | 90.0000 | 57.0000 |
| | 50 | 95.0000 | 81.0000 |
| | 75 | 95.0000 | 90.0000 |

Nilai rerata (mean) kelas eksperimen adalah 90,26 dengan nilai terendah 62 dan nilai tertinggi 100. Sedangkan untuk nilai rerata (mean) kelas kontrol adalah 73,36 dengan nilai terendah 19 dan nilai tertinggi 90. Berdasarkan nilai rerata yang diperoleh dari kedua kelas tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa perolehan rerata kelas eksperimen lebih tinggi dari rerata kelas kontrol.

2. Analisis Data

Berdasarkan hasil persebaran data, ditemukan bahwa hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak normal. Uji normalitas Lilliefors sebagai berikut:

Tabel 2 Uji Normalitas Lilliefors

| | Tests of Normality | | | | | |
|--------------|---------------------------------|----|------|--------------|----|------|
| | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
| | Statistic | df | Sig. | Statistic | df | Sig. |
| Quizzizz | .393 | 19 | .000 | .696 | 19 | .000 |
| Non_Quizzizz | .237 | 19 | .006 | .813 | 19 | .002 |

a. Lilliefors Significance Correction

Oleh karenanya uji statistik yang digunakan adalah statistik non parametrik. Uji statistik non parametrik ini tidak membutuhkan asumsi normalitas. Pengujian yang dilakukan menggunakan Mann-Whitney Test.

Tabel 4.8 Rank

| Nilai | Ranks | | | |
|-------|-------|----|-----------|--------------|
| | Kelas | N | Mean Rank | Sum of Ranks |
| 1.00 | 1.00 | 19 | 26.08 | 495.50 |
| | 2.00 | 19 | 12.92 | 245.50 |
| Total | | 38 | | |

Tabel 4.9 Pengujian Mann-Whitney Test 1

| Test Statistics ^a | |
|--------------------------------|-------------------|
| | Nilai |
| Mann-Whitney U | 55.500 |
| Wilcoxon W | 245.500 |
| Z | -3.695 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | .000 |
| Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)] | .000 ^b |

a. Grouping Variable: Kelas

b. Not corrected for ties.

Uji Hipotesis

Perbandingan hasil evaluasi peserta didik yang menggunakan Quizzizz dan non quizzizz sebagai alat penilaian diukur dengan menggunakan analisis non parametrik Mann-Whitney dengan rumus uji U ($n \leq 20$). Untuk mencari nilai U_1 dan U_2 menggunakan rumus sebagai berikut:

$$U_1 = n_1 \cdot n_2 + \frac{n_2(n_2 + 1)}{2} - \sum R_2$$

$$U_2 = n_1 \cdot n_2 + \frac{n_1(n_1 + 1)}{2} - \sum R_1$$

Keterangan :

U_1 = Statistik uji U_1

U_2 = Statistik uji U_2

R_1 = Jumlah rank sampel 1

R_2 = Jumlah rank sampel 2

n_1 = banyaknya anggota sampel 1

n_2 = banyaknya anggota sampel 2

Nilai U_1

$$\begin{aligned} U_1 &= n_1 \cdot n_2 + \frac{n_2(n_2 + 1)}{2} - \sum R_2 \\ &= 19 \cdot 19 + \frac{19(19 + 1)}{2} - 245,50 \\ &= 361 + \frac{19 \cdot 20}{2} - 245,50 \\ &= 361 + 190 - 245,50 \\ &= 305,5 \end{aligned}$$

Nilai U_2

$$\begin{aligned} U_2 &= n_1 \cdot n_2 + \frac{n_1(n_1 + 1)}{2} - \sum R_1 \\ &= 19 \cdot 19 + \frac{19(19 + 1)}{2} - 495,50 \\ &= 361 + \frac{19 \cdot 20}{2} - 495,50 \\ &= 361 + 190 - 495,50 \\ &= 55,5 \end{aligned}$$

Berdasarkan data di atas menunjukkan nilai U sebesar 55,5 dan nilai W sebesar 245,5. Apabila dikonversikan ke nilai Z maka besarnya -3,695. Nilai Sig atau P Value sebesar 0. Apabila p value < 0,05 maka terdapat perbedaan bermakna antara dua kelompok atau berarti H_1 diterima.

Berdasarkan hasil diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil evaluasi Quizizz dan non Quizizz.

Hasil Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada peserta didik kelas III di SDS Kingdom Academy yang berjumlah 38 siswa yang terdiri dari 19 siswa di kelas III^A dan 19 siswa di kelas III^B ditemukan bahwa ada perbedaan antara hasil evaluasi peserta didik yang menggunakan Quizizz dengan yang tidak menggunakan Quizizz.

Dalam penelitian ini tes yang diberikan oleh peneliti pada peserta didik berupa tes dengan bentuk soal pilihan ganda yang menampilkan empat pilihan jawaban. Tujuan pemberian tes ini adalah untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara hasil evaluasi peserta didik yang menggunakan alat penilaian berupa Quizizz (kelas eksperimen) dan peserta didik yang tidak menggunakan alat penilaian berupa Quizizz. Pemberian tes ini diberikan sekali setelah pembahasan materi wujud benda di dalam kelas.

Perbedaan hasil evaluasi ini dapat dilihat dari perolehan nilai/skor yang diperoleh masing-masing kelas, kelas yang menggunakan Quizizz sebagai alat evaluasi jauh lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan Quizizz sebagai alat evaluasi. Selain itu, dengan mengoptimalkan fitur-fitur yang ada di Quizizz, akan memudahkan guru dalam penilaian (Azzah, 2020).

Menggunakan Quizizz sebagai alat evaluasi memiliki banyak kelebihan, diantaranya tampilan tes yang menarik (*full color*), adanya *feedback* setelah menjawab pertanyaan, diiringi musik, terlihat seperti *game* sehingga dalam pengerjaan, peserta didik terlihat lebih fokus. Bertolak belakang dengan peserta didik yang mengerjakan tes dengan menggunakan alat evaluasi non Quizizz. Dalam pengerjaannya beberapa siswa secara spontan mengatakan tidak dapat mengerjakan soal-soal karena tidak tahu meskipun tes belum dilaksanakan. Motivasi saat mengerjakan tes pun rendah, hal ini terlihat saat peserta didik mengerjakan tes beberapa diantaranya mengeluh dengan jumlah soal yang kata mereka banyak.

Dari hasil evaluasi yang telah dilakukan pada masing-masing kelas maka diperoleh hasil berupa nilai tertinggi dan terendah *post-test* pada peserta didik yang menggunakan Quizizz 100 dan 62, sedang yang tidak menggunakan Quizizz 90 dan 19. Dengan rerata 90,26 pada peserta didik yang menggunakan Quizizz dan 73,36 yang tidak menggunakan Quizizz. Dari hasil ini maka dilakukan pengujian berupa uji normalitas dan diperoleh hasilnya tidak normal sehingga pengujian statistik yang digunakan adalah non parametrik Mann-Whitney uji U (sampel ≤ 20). Pengujian ini dilakukan untuk melihat perbedaan hasil evaluasi peserta didik yang menggunakan Quizizz dan Non Quizizz. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, ditemukan bahwa lebih dari 90% guru setuju bahwa aplikasi Quizizz ini bermanfaat dalam penilaian karena adanya peningkatan prestasi siswa ketika menggunakan aplikasi Quizizz. Dengan tampilan yang menarik, mudah digunakan dan meningkatkan semangat siswa, aplikasi Quizizz ini mampu menjadi pilihan guru dalam melakukan evaluasi (Rafiee, 2020).

Untuk mengetahui apakah hipotesis diterima atau ditolak maka pengujian ini dilakukan dengan kriteria pengujian jika $p \text{ value} < 0,05$ maka terdapat perbedaan dan hipotesis diterima.

Dari hasil evaluasi yang telah dilakukan, terlihat perbedaan antara peserta didik yang menggunakan Quizizz dan yang tidak menggunakan Quizizz. Tingginya perolehan hasil evaluasi peserta didik pada kelas eksperimen ini dikarenakan penggunaan alat penilaian berupa Quizizz mampu memberikan motivasi dalam mengerjakan soal-soal yang ada. Hasil ini mendukung penelitian sebelumnya mengenai penggunaan aplikasi Quizizz yang dapat meningkatkan minat dan konsentrasi siswa saat mengerjakan tes sehingga didapati siswa yang umumnya kurang aktif menjadi lebih aktif saat mengerjakan tes menggunakan aplikasi Quizizz (Rahmawati, dkk. 2022)

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan pada siswa kelas III di SDS Kingdom Academy dengan menggunakan alat penilaian berupa Quizizz dan non Quizizz (paper test) diperoleh beberapa simpulan sebagai berikut:

1. Pada kelas eksperimen yang menggunakan Quizizz sebagai alat penilaian yang dilakukan pada 19 peserta didik diperoleh hasil nilai tertinggi 100, nilai terendah 62 dengan rerata (mean) 90,26 dan standar deviasi (SD) = 11,82 dan standar error (SE) = 2,71.
2. Pada kelas kontrol yang tidak menggunakan quizizz sebagai alat penilaian (menggunakan paper test) yang dilakukan pada 19 peserta didik diperoleh hasil nilai tertinggi 90, nilai terendah 19 dengan rerata (mean) 73,36 dan standar deviasi (SD) = 19,92 dan standar error (SE) = 4,57.
3. Penilaian menggunakan aplikasi Quizizz ini dapat meningkatkan minat dan konsentrasi siswa saat mengerjakan tes, namun perlu dipahami bahwa aplikasi ini dapat beroperasi jika terhubung dengan jaringan internet.

E. Referensi

- Amany, A. (2020). Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran daring pelajaran matematika. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 2(2).
- Fatmawati, F., Musyaddad, K., & Safita, R. (2021). Perbandingan Alat Penilaian Quizizz Dengan Alat Penilaian Paper Test Terhadap Hasil Belajar Siswa (Doctoral dissertation, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi).
- Iriyadi, D., Rustam, A. (2020). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Makassar: Yayasan Barcode
- Rafiee, J., Nurul Hafizah, Z. A., & Roslah, A. (2020). Analisis deskriptif bagi penggunaan aplikasi Quizizz ke atas guru dalam penilaian prestasi murid bagi subjek matematik/Rafiee Jamian, Nurul Hafizah Zainal Abidin dan Roslah Arsad. *Mathematical Sciences and Informatics Journal (MIJ)*, 1(2), 87-97.
- Rahmawati, D. N., Nisa, A. F., Astuti, D., Fajariyani, F., & Suliyanti, S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2(1), 55-66.