

## **INOVASI PENILAIAN PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI QUIZIZZ PADA ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0**

Meilicien Rajagukguk

Mahasiswa Prodi S-2 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Program Pascasarjana,

Universitas Negeri Medan

surel: [Meiraja14@gmail.com](mailto:Meiraja14@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini menggunakan studi pustaka yang bersifat deskriptif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui media aplikasi Quizizz pada penilaian pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. Dalam hal ini, penulis meneliti di salah satu sekolah yang terbaik di Kota Medan, yaitu sekolah Mentari Bangsa Plus National, Medan. Adapun beberapa yang ditawarkan melalui google adalah penggunaan PPT atau PowerPoint, aplikasi tik tok, aplikasi kinemaster, youtube, google classroom, google meet, google zoom, dan lain-lain. Tentunya, semua yang ditawarkan tersebut untuk meningkatkan mutu pendidikan yang berkualitas, efektif, dan inovatif. Media aplikasi Quizizz merupakan salah satu media yang sangat diperlukan oleh tenaga pendidik dalam penilaian pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia untuk meningkatkan kemajuan pendidikan yang berbasis 4.0 menuju 5.0. Setiap aplikasi pastinya memiliki kekurangan dan kelebihan, namun hal itu bukanlah menjadi suatu penghalang. Karena melalui kelemahan penulis mendapati pelajaran dan semakin banyak belajar dan mencari tahu jalan keluar kelemahan aplikasi ini. Melalui, media aplikasi Quizizz ini, diharapkan peserta didik bisa meningkatkan nilai bahasa dan sastra Indonesia dengan maksimal. Di samping itu, tenaga pendidik harus mampu mengoperasikan aplikasi Quizizz ini dengan baik pula. Gunanya supaya tenaga pendidik mampu menginformasikan dan menjelaskan kepada peserta didik bagaimana cara atau langkah-langkah mengoperasikan aplikasi Quizizz ini dengan baik. Hal ini pastinya membawa dampak positif bagi tenaga pendidik, baik hubungan antara pendidik dengan siswa, baik sesama tenaga pendidik, maupun tenaga pendidik dengan orang tua peserta didik, serta hubungan tenaga pendidik dengan kemajuan dalam suatu pembelajaran yang semakin positif dan maju.

*Kata Kunci: Penilaian Pembelajaran, Aplikasi Quizizz, Revolusi Industri 4.0*

### **PENDAHULUAN**

Pada Era Revolusi Industri 4.0, perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sangat pesat. Sehubungan dengan hal itu, dalam dunia pendidikan harus mampu memanfaatkan atau mengoperasikan teknologi dalam pembelajaran. Perkembangan teknologi dan informasi pada era revolusi industri 4.0 sangat membawa dampak positif dan negatif. Dampak tersebut tentunya harus dapat diselaraskan dengan situasi dan kondisi. Mengingat saat ini dunia sedang dilanda dengan adanya pandemi maka teknologi semakin diburu khalayak umum untuk mendapatkan informasi. Tidak hanya untuk memenuhi kebutuhan duniawi saja, melainkan kemajuan teknologi sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan.

Sehubungan dengan hal tersebut, sebagai tenaga pendidik (guru) tentunya mempunyai peran yang sangat penting dalam memajukan pendidikan di Indonesia. Menurut Hamzan dan Nina (2016:2) menyatakan bahwa, guru adalah seorang pengajar di sekolah baik di negeri maupun swasta yang telah memiliki kemampuan berdasarkan latar belakang pendidikan yang formal minimal berstatus sarjana, dan ketetapan hukum yang sah sebagai guru di Indonesia telah ditetapkan berdasarkan undang-undang guru dan dosen. Berdasarkan pernyataan tersebut, fungsi guru dan dosen sangat berperan aktif dalam meningkatkan kualitas serta kemajuan pendidikan di Indonesia.

Salah satu meningkatkan mutu yang berkualitas pendidikan di Indonesia, guru maupun dosen harus mengerti dalam mengaplikasikan berbagai aplikasi yang ditawarkan melalui google. Mulai dari cara menggunakan suatu aplikasi hingga menjelaskan pemakaian aplikasi kepada

peserta didiknya. Adapun beberapa yang ditawarkan melalui google adalah penggunaan PPT atau PowerPoint, aplikasi tik tok, aplikasi kinemaster, youtube, google classroom, google meet, google zoom, dan lain-lain. Tentunya, semua yang ditawarkan tersebut untuk meningkatkan mutu pendidikan yang berkualitas, efektif, dan inovatif. Untuk mengukur kemampuan siswa pada materi pelajaran tentunya harus mengadakan evaluasi. Namun, ketika melakukan evaluasi sering sekali peserta didik mendapatkan nilai yang kurang memuaskan karena peserta merasa tidak nyaman atau merasa tegang. Dan tenaga pendidik sering sekali kewalahan dalam mengoreksi hasil evaluasi peserta didik.

Penulis merujuk salah satu dari aplikasi tersebut sebagai bentuk peningkatan kualitas siswa berdasarkan pelajaran yang baik dengan sistem nilai mereka yang baik pula. Adapun aplikasi yang penulis rujuk adalah aplikasi quizizz. Aplikasi quizizz merupakan salah satu aplikasi yang belum banyak dikenal oleh kalangan guru. Pada kesempatan ini, penulis akan menjelaskan bagaimana cara penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia.

Upaya peningkatan kualitas pendidikan dilakukan dengan menekankan pada pengembangan kemampuan siswa dalam tiga kompetensi, yaitu sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Kemampuan siswa dapat diukur dengan menggunakan penilaian. Inovasi penilaian yang digunakan guru untuk memikat daya tarik peserta didik dalam mengerjakan soal berupa latihan harian maupun ujian tengah semester. Sehubungan dengan hal tersebut, kurikulum 2013 menginginkan penilaian dengan autentik dan efektif.

Aplikasi Quizizz merupakan salah satu aplikasi yang efektif digunakan untuk menilai hasil kerja siswa. Dalam aplikasi Quizizz ini, peserta didik akan diajak untuk tetap rileks dalam mengerjakan soal yang sudah dibuat oleh guru. Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan. Dengan menggunakan Quizizz, peserta didik dapat melakukan latihan di dalam kelas maupun di mana saja pada perangkat elektronik mereka. Aplikasi Quizizz juga memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik menghibur dalam proses pembelajaran.

## **PEMBAHASAN**

Menurut Pusat Kurikulum dalam Elok G. Yuliasri (authentic assesment) merupakan suatu proses pengumpulan, pelaporan dan penggunaan informasi tentang hasil belajar siswa dengan menerapkan prinsip-prinsip penilaian, pelaksanaan berkelanjutan, bukti-bukti autentik, akurat, dan konsisten sebagai akuntabilitas publik. Sehubungan dengan pernyataan tersebut, maka penilaian membutuhkan inovasi terbaru.

Inovasi adalah menciptakan kemudahan baru melalui penemuan atau perkembangan baru ide-ide inovatif yang berhasil diwujudkan dengan baik. Suatu inovasi erat kaitannya dengan inovasi produk. Inovasi produk adalah suatu penciptaan baru yang mengandung beberapa unsur, salah satunya adalah teknologi baru.

Melalui perkembangan teknologi masa kini, pastinya inovasi tersebut harus bisa direalisasikan dalam dunia pendidikan. Dalam hal ini, peneliti merangkumnya dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Inovasi penilaian dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, pada umumnya hanya berpatuh kepada sistem catat tulis menggunakan kertas dan pulpen. Dengan adanya inovasi baru, peneliti menggunakan aplikasi Quizizz untuk melihat dan mengamati hasil ujian atau kuis siswa pada pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia.

Sebelum menggunakan aplikasi quizizz ini, nilai siswa masih tergolong rendah. Alasan demi alasan mereka paparkan melalui google formulir. Alasan juga dilontarkan oleh orangtua peserta didik, mereka menganggap bahwa sistem penilaian kurang tepat, guru mengoreksi tidak benar. Tidak jarang pula menimbulkan kontraversi antara pihak sekolah dengan orangtua dengan masalah nilai. Di samping itu, guru kewalahan dalam mengoreksi hasil evaluasi siswa yang

berbasis cacat tulis. Karena tulisan siswa terkadang tidak bisa dibaca. Kemudian guru juga menghabiskan waktu untuk mengoreksi evaluasi tersebut.

Kerumitan tersebut haruslah segera diatasi dengan pembaharuan penilaian. Kemudian peneliti mencoba menggunakan aplikasi quizizz. Dimana aplikasi quizizz ini dikenal dengan cara penyajiannya yang menarik perhatian siswa. Siswa akan lebih rileks mengerjakan soal karena adanya bantuan musik. Kemudian siswa juga bisa melihat hasilnya sendiri setelah ia selesai ujian atau evaluasi tanpa menunggu guru. Di samping itu guru juga tidak lagi menghabiskan waktu untuk mengoreksi hasil evaluasi siswa.

Setelah peneliti menggunakan aplikasi quizizz ini, nilai siswa yang tadinya merosot kini, nilainya sudah maksimal. Dan guru hanya perlu mengunduh hasil kerja siswa. Aplikasi yang berhubungan dengan membuat permainan kuis dan digunakan dalam pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas, seperti di rumah. Penggunaan aplikasi Quizizz ini, pemakai harus memastikan mempunyai data internet yang stabil untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan. Pada aplikasi Quizizz akan menampilkan hasil kerja siswa dengan baik pada penilaian yang sudah ada di aplikasi tersebut.

Selanjutnya, tugas guru sebelum memberikan evaluasi pada peserta didik harus memasukkan soal evaluasi pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dengan materi yang telah dipelajari. Ketika memasukkan soal-soal dalam aplikasi Quizizz, seorang guru atau tenaga pendidik bisa mengatur kecepatan waktu sesuai dengan tingkat kesulitan soal.

Cara penggunaan aplikasi Quizizz

1. Ketik di papan tols aplikasi aplikasi Quizizz kemudian klik search,
2. pilih sign up with email atau bisa juga pilih sign up with google,
3. klik teacher jika ingin login sebagai guru,
4. kemudian, masukkan identitas diri sendiri dengan email,
5. pilih continue,
6. kemudian, klik create new quiz untuk membuat soal,
7. klik let's create a quiz,
8. kemudian guru mengisi soal-soal seperlunya pada kolom, misalnya 20 soal. Setelah selesai membuat soal sebanyak 20 tersebut. Dalam mengisi soal, guru harus memilih jawaban yang benar dengan klik salah satu bentuk bulatan pada kolom. Guru juga harus mengatur waktu sesuai dengan tingkat kesulitan pada soal,
9. jika sudah selesai, pilih save,
10. jika soal sudah semua diisi, klik finish Quiz,
11. kemudian, akan muncul tampilan Quiz Detail (atur kelas berapa, mata pelajaran) lalu klik save details,
12. selanjutnya, klik start a live quiz untuk dibagikan kepada peserta didik,
13. pilih classic,
14. klik continue,
15. pilih or share via...,
16. klik copy link,
17. lalu bagikan ke peserta didik,
18. ketika siswa sudah bergabung, maka guru pilih start untuk memulai evaluasi,
19. setelah peserta didik selesai mengerjakan evaluasi padahal waktu yang ditentukan sebelumnya belum habis, guru bisa klik end untuk mengakhiri ujian
20. kemudian akan muncul hasil evaluasi peserta didik. Guru bisa mengunduh hasil tersebut dengan klik download,
21. kemudian simpan di folder laptop atau di android.

Semua yang ada di dunia tidak ada yang sempurna. Begitu juga, dengan aplikasi ini tidak sempurna, namun tetap memiliki kelebihan. Adapun kelebihan aplikasi Quizizz ini adalah sebagai berikut:

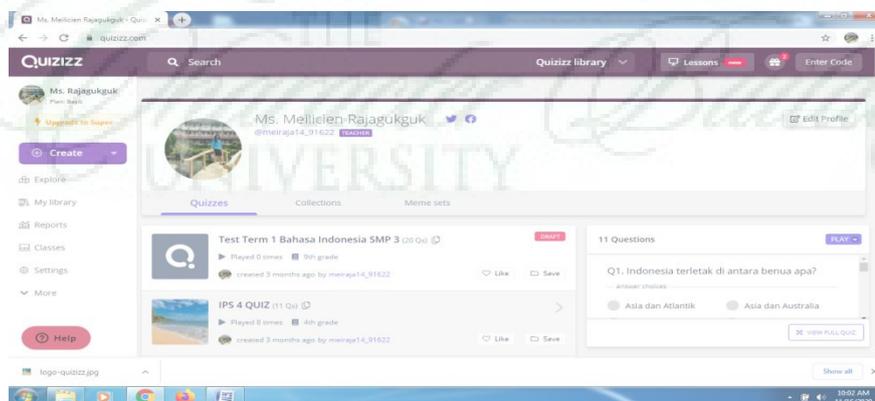
1. dapat dilakukan di mana dan kapanpun,
2. peserta didik akan rileks dengan adanya suara musik di aplikasi tersebut, jika tidak suka peserta didik juga bisa mematikan suara,
3. ketika peserta didik selesai menjawab soal, maka akan muncul jawaban benar,
4. ketika pergantian soal peserta didik akan menyaksikan hiburan dalam bentuk iklan yang sesuai untuk peserta didik,
5. setelah selesai mengerjakan soal tersebut, siswa akan melihat poin dan hasil mereka sendiri beserta rankingnya,
6. siswa tidak bisa bekerjasama dengan temannya karena aplikasi Quizizz secara langsung mengacak soal,
7. memudahkan guru atau tenaga pendidik dalam sistem penilaian, jadi guru tidak lagi memeriksa satu per satu jawaban siswa.

#### Kelemahan aplikasi Quizizz

Tidak ada gading yang tidak retak. Demikian pula aplikasi Quizizz ini memiliki kelemahan. Kelemahan aplikasi Quizizz dapat penulis rangkumkan sebagai berikut:

1. data internet harus stabil jika tidak, maka peserta didik akan kehabisan waktu. Yang paling fatal adalah jika daya jaringan internet tidak stabil dan waktu evaluasi juga sudah tidak banyak, maka peserta didik tidak dapat mengikuti evaluasi kembali.
2. Jika menggunakan pc atau laptop siswa dapat membuka tab baru untuk mencari jawaban dari internet.

Gambar aplikasi Quizizz dengan nama akun peneliti sendiri.



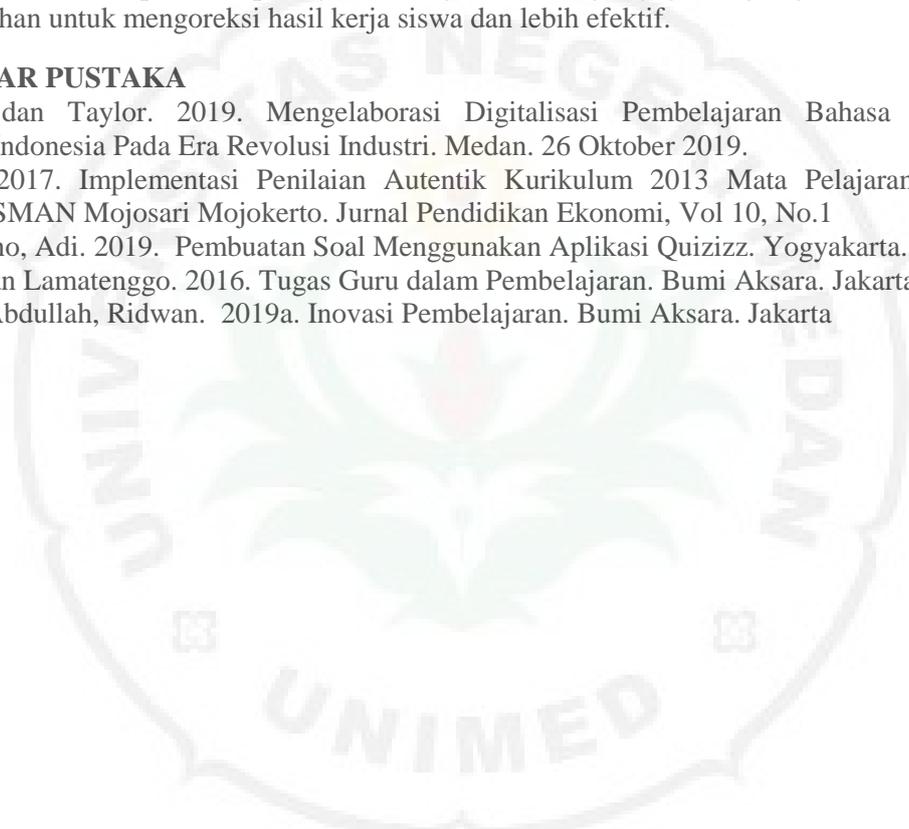
#### KESIMPULAN

Inovasi adalah menciptakan kemudahan baru melalui penemuan atau perkembangan baru ide-ide inovatif yang berhasil diwujudkan dengan baik. Melalui perkembangan teknologi masa

kini, pastinya inovasi tersebut harus bisa direalisasikan dalam dunia pendidikan. Dalam hal ini, peneliti merangkumnya dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Inovasi penilaian dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, pada umumnya hanya berpatuh kepada sistem catat tulis menggunakan kertas dan pulpen. Dengan adanya inovasi baru, peneliti menggunakan aplikasi Quizizz untuk melihat dan mengamati hasil ujian atau kuis siswa pada pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Setelah menggunakan aplikasi Quizizz ini nilai siswa meningkat dan daya nalar siswa terhadap butir dapat dijawab dengan baik. Begitu juga dengan guru, tidak perlu lagi kewalahan untuk mengoreksi hasil kerja siswa dan lebih efektif.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Bong dan Taylor. 2019. Mengelaborasi Digitalisasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Pada Era Revolusi Industri. Medan. 26 Oktober 2019.
- Elok. 2017. Implementasi Penilaian Autentik Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Ekonomi SMAN Mojosari Mojokerto. Jurnal Pendidikan Ekonomi, Vol 10, No.1
- Nugroho, Adi. 2019. Pembuatan Soal Menggunakan Aplikasi Quizizz. Yogyakarta.
- Uno dan Lamatenggo. 2016. Tugas Guru dalam Pembelajaran. Bumi Aksara. Jakarta.
- Sani, Abdullah, Ridwan. 2019a. Inovasi Pembelajaran. Bumi Aksara. Jakarta





THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY