

## ***Paper Mode Quizizz* sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Siswa SD**

Winarsih<sup>1\*</sup> dan Ana Fitrotun Nisa <sup>2</sup>

<sup>1</sup>SDN 2 Rowokele

<sup>1-2</sup>Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta

\*Corresponding Author e-mail: [wiwi.8.845@gmail.com](mailto:wiwi.8.845@gmail.com)

### **1. Abstract:**

The process of assessing student learning is an important part of efforts to collect information about learning outcomes. The use of technology (computers) makes this process more efficient. Paper Mode Quizizz is a platform that attracts students' interest and increases student focus. The purpose of this research is to be able to arouse interest and increase students' concentration. This study used a qualitative descriptive method to describe the interest and concentration conditions of the sixth grade students at SDN 2 Rowokele. This study used various tools to collect data, including: (1) observation sheets, (2) student questionnaires; (3) interview guidelines to support the results of the student response questionnaire. The results showed that the Paper Mode Quizizz application could increase student interest by 87.6% and student concentration by 87.2% by working on assessment questions to achieve optimal results..

**Keywords:** *Assessment; Paper Mode Quizizz; Interest; Concentration*

### **Abstrak:**

### **2. Pendahuluan**

Penilaian adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik (Permendikbud No. 23 Tahun 2016). Proses ini dilakukan melalui teknik penilaian yang berbeda, menggunakan alat yang berbeda dan

berasal dari berbagai sumber agar lebih komprehensif. Evaluasi harus dilakukan secara efektif. Oleh karena itu, pengumpulan informasi yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa harus lengkap dan akurat untuk mengambil keputusan yang tepat.

Penilaian bukan hanya sekedar menentukan pencapaian hasil belajar siswa. Penilaian dapat meningkatkan kinerja siswa dalam proses pembelajaran. Selama tahap ini, penilaian cenderung dilakukan semata-mata untuk mengukur hasil belajar siswa. Dengan demikian, penilaian diposisikan seolah-olah sebagai kegiatan yang terpisah dari proses pembelajaran. Penilaian sebaiknya dilakukan dengan menggunakan tiga pendekatan, yaitu *assessment of learning* (penilaian akhir pembelajaran), *assessment for learning* (penilaian untuk pembelajaran), dan *assessment as learning* (penilaian sebagai pembelajaran).

Sampai saat ini, guru telah menilai hasil belajar atau memeriksa hasil belajar siswa dengan metode tes berbasis kertas tradisional. Kelemahan tes berbasis kertas atau *paper-and-pencil* antara lain *sourcing* logistik berbasis kertas dan penggunaan soal yang cukup mahal dan tidak ekonomis. Selain itu, hasil soal yang dicetak atau difotokopi kadang-kadang berkualitas buruk, tidak sedap dipandang, buram, dan tulisannya jelek karena kualitas salinan yang buruk atau kesalahan teknis dalam mentranskripsikan soal. Hal ini tentunya akan membuat siswa kesulitan membaca soal dan bosan saat mengerjakan soal. Seringkali, siswa menyelesaikan soal sambil bermain, bercerita dengan teman, dan aktivitas lain yang mengalihkan perhatian mereka dari apa yang harus dilakukan, sehingga menghabiskan waktu untuk belajar. Guru juga membutuhkan banyak waktu untuk mengoreksi jawaban siswa karena dilakukan secara manual, sehingga tidak mungkin mengetahui hasil penilaian siswa secara langsung.

Hasil wawancara siswa pada bulan April 2023 tentang metode yang digunakan guru untuk melakukan penilaian, siswa setuju bahwa metode konvensional itu membosankan. Siswa sangat mengharapkan guru mampu membuat suatu kegiatan menjadi menarik, menyenangkan, dan *up-to-date*. Di zaman sekarang ini, semua orang telah menggunakan perangkat dan media digital, termasuk dalam bidang pendidikan. Guru terpanggil untuk berpartisipasi dalam tantangan pembelajaran digital serta perkembangan teknologi dan informasi. Oleh karena itu diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran digital yang inovatif, efisien dan efektif dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Banyak media pembelajaran digital yang telah disuguhkan, yang bisa diterapkan oleh guru, salah satunya yaitu media pembelajaran yang atraktif dan berbasis permainan (Jamalulail et al, 2022).

Selain bahan belajar, banyak aplikasi yang tersedia untuk penilaian digital, termasuk aplikasi *Paper Mode Quizizz*. *Paper Mode Quizizz* adalah fitur *Quizizz* yang berguna untuk memainkan kuis di kelas tanpa menggunakan smartphone. Ada dua prinsip yang harus digunakan, pertama guru sebagai administrator harus memiliki aplikasi di perangkatnya, yang berguna untuk memindai kode siswa. Kedua, guru mencetak kode kartu untuk setiap siswa dimana kode kartu tersebut berisi nomor siswa yang berbeda berdasarkan absensi, hal ini untuk memudahkan penilaian guru. Dengan menggunakan aplikasi *Paper Mode Quizizz*, guru dapat menciptakan suasana belajar lebih bersemangat dan menyenangkan supaya mencapai tujuan pembelajaran.

### **3. Metode**

#### **3.1. Partisipan/Sampel Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VI SD yang berjumlah 27 siswa.

#### **3.2. Instrumen Penelitian**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, angket, dan wawancara yang ditujukan kepada siswa kelas VI SD.

#### **3.3. Pengumpulan Data dan Analisis Data**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif, dimana data dikumpulkan dalam bentuk kata. Dalam melakukan penelitian, beberapa langkah harus dilakukan. Ada tiga fase penelitian menurut (Moleong, 2017), yaitu fase pra-lapangan, fase penelitian lapangan dan fase analisis data. Berikut penjelasan dari setiap langkahnya: (1). Tahap pra-sidang: Pada langkah ini peneliti mengidentifikasi subjek penelitian sebagai siswa kelas 6 SD yang berjumlah 27 siswa, terdiri dari 15 anak perempuan dan 12 anak laki-laki. Selain itu, peneliti meminta izin kepada kepala sekolah untuk melakukan penelitian. Keesokan harinya, peneliti juga melakukan pre-observasi menyiapkan instrumen untuk penelitian. (2). Kerja lapangan: Pada tahap ini peneliti mulai melakukan observasi dengan menggunakan aplikasi penilaian digital yaitu Paper Mode Quizizz selama penilaian berlangsung. Peneliti mengamati minat dan konsentrasi siswa saat menggunakan aplikasi Quizizz Paper Mode. Peneliti menyiapkan alat untuk pengumpulan data, berupa: 1) lembar observasi; 2) tanya jawab atas pertanyaan siswa; 3) panduan wawancara untuk mendukung hasil angket tanggapan

siswa. (3). Tahap Analisis Data yang diperoleh melalui observasi, wawancara dan kuesioner akan dianalisis sesuai dengan apa yang peneliti perlukan untuk melakukan penelitiannya. Pengamatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pengamatan terbuka (overt) atau tertutup (covert), karena dengan menggunakan pengamatan baik secara umum maupun rahasia, subjek yang diteliti akan mengetahui bahwa peneliti sedang melakukan penelitian. Namun peneliti merahasiakan penelitiannya dengan tidak mengatakan apa yang akan diteliti agar hasil pengamatan tersebut murni dan tidak direayasa. Sebelum melakukan penelitian peneliti terlebih dahulu melakukan observasi awal untuk mengetahui tingkat minat dan konsentrasi siswa SD VI.

Alat berikut ini adalah kuesioner/pedoman kuesioner. Kuesioner digunakan untuk mengetahui persepsi siswa, merupakan alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data berupa sekumpulan pertanyaan atau pernyataan tertulis untuk dijawab oleh responden (Sugiyono). , 2016). Angket 10 soal disesuaikan dengan indikator minat dan konsentrasi siswa. Pengolahan data yang diperoleh dari kuesioner berupa skor dianalisis dengan menggunakan skala Likert. Untuk mendapatkan skor persentase tes, bandingkan dengan jumlah jawaban dari responden dengan skor tertinggi, lalu kalikan dengan 100%. Alat selanjutnya adalah wawancara. Dalam penelitian ini penulis menggunakan wawancara semi terstruktur karena wawancara yang dilakukan akan lebih terbuka dan reseptif terhadap informasi dari informan. Beberapa pertanyaan juga akan diajukan secara kondisional, berdasarkan tanggapan narasumber sebelumnya.

## 4. Hasil dan Pembahasan

### 4.1. Hasil

Bagian berikut memuat data statistik dan komputasi kinerja siswa yang hasilnya dapat menggambarkan seberapa baik siswa memahami materi, yang nantinya akan menjadi ukuran proses pembelajaran secara keseluruhan. Dengan demikian telah membawa warna baru pada model penilaian guru dan model pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Selain itu, selama proses implementasi, hasil yang diperoleh disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Persentase Skor Hasil Indikator Minat

Indikator	Keterangan				
	STS	TS	KS	S	SS
Saya senang menggunakan aplikasi <i>Paper Mode Quizizz</i>				25	2
Saya tidak punya masalah dalam menggunakan aplikasi <i>Paper Mode Quizizz</i>				26	1
Saya lebih termotivasi untuk mengerjakan soal penilaian saat menggunakan aplikasi <i>Paper Mode Quizizz</i>				2	25
Saya senang menyelesaikan pertanyaan ketika mengerjakan soal dengan aplikasi <i>Paper Mode Quizizz</i>				7	20
Saya penasaran dengan aplikasi <i>Paper Mode Quizizz</i>				24	3
Jumlah				336	255
Persentase	<b>87,6%</b>				
Kualifikasi	<b>Sangat Baik</b>				

Tabel 2. Persentase Skor Hasil Indikator Konsentrasi

Indikator	Keterangan				
	STS	TS	KS	S	SS
<b>Indikator Konsentrasi</b>					
Saya mengerjakan soal dengan fokus saat menggunakan aplikasi <i>Paper Mode Quizizz</i>			7	10	10
Saya membutuhkan manajemen waktu yang baik untuk dapat menjawab pertanyaan dengan cepat dan akurat				7	20
Saya serius ketika menerima dokumen untuk mengerjakan soal dengan baik			8	9	10
Saya merasa tertantang saat menyelesaikan soal dengan <i>Paper Mode Quizizz</i>				8	19
Aplikasi <i>Paper Mode Quizizz</i> Soal-soal yang ada di aplikasi menambah pengetahuan tentang topik yang diajarkan				7	20
Jumlah			30	164	395
Persentase			<b>87,2%</b>		
Kualifikasi			<b>Sangat Baik</b>		

Berdasarkan hasil penelitian pada minat mendapat persentase skor 87,6 dengan tingkat sangat baik. Dari segi konsentrasi, ia memiliki skor 87,2 dengan level yang sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut, aplikasi *Quizizz Paper Mode* dapat meningkatkan minat dan konsentrasi siswa dalam belajar serta membuat mereka puas dalam proses pembelajaran. Siswa yang biasanya kurang aktif menjadi lebih aktif dari biasanya.

Siswa bersemangat menyelesaikan kegiatan belajar menggunakan aplikasi *Paper Mode Quizizz* untuk menilai hasil belajarnya karena penggunaan aplikasi yang mudah dan sederhana sehingga cocok untuk siswa SD. Ketika guru kelas memberikan contoh

penggunaan aplikasi, siswa akan menggunakan aplikasi dengan cepat dan tanggap. Semua siswa langsung melakukan praktik. Kesimpulan dapat ditarik dari keseluruhan hasil wawancara dan angket dari 27 siswa yang disesuaikan dengan dimensi yang diamati. Aspek pertama yang diamati adalah minat siswa dalam menggunakan *Paper Mode Quizizz* dalam kegiatan penilaian dengan persentase 87,6% sangat baik. Siswa melaporkan bahwa dengan menggunakan *Paper Mode Quizizz* membuat mereka lebih bersemangat, senang, tidak mengalami kendala dalam meningkatkan motivasi mereka untuk mengikuti pembelajaran, dan dapat merangsang rasa ingin tahu untuk menemukan jawaban yang tepat ketika jawaban siswa salah.

Aspek kedua yang diamati adalah konsentrasi siswa ketika menggunakan *Paper Mode Quizizz* dalam kegiatan penilaian, dengan persentase 87,2% tergolong sangat baik. Siswa menjawab bahwa dengan menggunakan media *Paper Mode Quizizz* dapat meningkatkan konsentrasi saat menyelesaikan soal. Adanya huruf A, B, C, D pada setiap lembar kertas memaksa siswa untuk berkonsentrasi penuh pada permainan mode kertas untuk dapat menjawab soal dengan benar. Hasil pemindaian QR melalui ponsel guru akan disimpan secara otomatis.

## **4.2 Pembahasan**

Penggunaan media digital untuk pembelajaran telah mengalami perkembangan yang signifikan. Kehadiran media digital membawa banyak inovasi pedagogis, dimana cara pembelajaran dan penilaian yang konvensional, kaku dan monoton akan digantikan dengan pembelajaran menggunakan media digital yang dipandang lebih praktis, lebih fleksibel, tidak terbatas ruang dan waktu. Media pembelajaran yang tepat sangat penting untuk menunjang keberhasilan pendidikan. Peranan media pembelajaran merupakan wadah



untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada tujuan pembelajaran. Ini sepenuhnya ditentukan oleh guru, untuk mengevaluasi dan mempertimbangkan kemajuan pembelajaran. Laju globalisasi juga membawa arus perkembangan teknologi lainnya, yang pada akhirnya berujung pada diadopsinya *Paper Mode Quizizz* sebagai media pembelajaran yang mendukung keberlangsungan kegiatan belajar mengajar di pertengahan abad 21. Guru sebagai administrator harus memiliki aplikasi di perangkat atau ponsel cerdasnya. Aplikasi quizizz yang dimiliki guru berupa pemindai kode yang akan dimiliki siswa. Guru kemudian mencetak kartu barcode untuk setiap siswa, masing-masing dengan nomor berbeda tergantung urutan kehadiran. Hal ini untuk memudahkan guru dalam melakukan penilaian. Aplikasi *Paper Mode Quizizz* memiliki kelebihan yang dapat digunakan selain sebagai media pembelajaran yaitu sebagai wahana penilaian pembelajaran. Selain itu, untuk menjawab soal-soal di dalam aplikasi, siswa tidak membutuhkan utilitas apapun dan dapat melakukannya secara *offline*. Setiap siswa akan menerima selembar kertas yang berisi barcode untuk menjawab setiap pertanyaan.

Berikut ini dokumentasi pelaksanaan penilaian menggunakan *Paper Mode Quizizz*.



Gambar 1. Penilaian Menggunakan *Paper Mode Quizizz*

Penelitian ini menunjukkan bahwa Paper Mode Quizizz dapat meningkatkan minat dan konsentrasi siswa, hal ini sejalan dengan penelitian Rahmawati et al (2022) dan Siregar et al (2022) yang mengemukakan bahwa Pembentukan penilaian yang efektif dan efisien harus dikembangkan sesuai dan tes ini sesuai dengan karakteristik usia siswa sekolah dasar. Layar yang menarik dan mudah digunakan membantu anak agar tidak stres saat menyelesaikan soal (Widiastuti & Nisa, 2023; Priyono, Nisa & Priyadi, 2023).

## **5. Kesimpulan**

Kesimpulan penelitian adalah perangkat asesmen digital dalam hal ini menggunakan aplikasi *Paper Mode Quizizz* dapat menumbuhkan minat dan fokus belajar siswa kelas VI. Ada banyak fitur lain yang tersedia di aplikasi *Paper Mode Quizizz*, yang dapat digunakan. Sehingga siswa dapat menikmati aplikasi *Paper Mode Quizizz* tidak hanya sebagai sarana penilaian tetapi juga sebagai media pembelajaran yang interaktif. Penggunaan mode Quizizz berbasis kertas dapat dilakukan secara *offline* dan siswa tidak perlu menggunakan smartphone. Walaupun siswa tidak menggunakan smartphone, penelitian ini tidak direkomendasikan untuk sekolah/siswa di daerah terpencil kecuali terdapat jaringan wifi (internet) yang baik dan stabil. Hal ini dikarenakan aplikasi kuis yang digunakan guru sebagai administrator dan handphone guru untuk scan barcode masih membutuhkan koneksi internet yang stabil.

## **6. Ucapan Terimakasih**

Kami mengucapkan terima kasih kepada keluarga besar SDN 2 Rowokele atas bantuan dan dukungannya dalam penelitian ini.

## 7. Referensi

- Setiawan, A., Wigati, S., & Sulistyarningsih, D. (2019). Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel kelas X Ipa 7 SMA Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020. *Seminar Nasional Edusaintek FMIPA UNIMUS*.
- Astini, S. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Lampuhyang*. 11(2).
- Dimiyati, & Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S. ., Amanah, I. L. ., Istiqomah, N. A. ., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi|JIITUJ|*, 4(2), 163-173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>.
- Imania, K.A., & Bariah, S.K. (2019). Rancangan Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Daring. *Jurnal IPTEK*. 5(1).
- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, 2(2).
- Gusti, A. R., Afriansari, Y., Sari, D. V., & Walid, A. (2020). Penilaian Sikap Pembelajaran Daring IPA Terpadu dengan Menggunakan Media WhatsApp. *Diffraction: Journal for Physics Education and Applied Physich*. 2(2).
- Jamalulail, Q., Nisa, A. F., Yulia, Y., Domingo, M. J. A., Yuniharto, B. S. (2022). Gamification as a Form of Innovation in Learning. *Proceeding International Seminar Commemorating the 100<sup>th</sup> Anniversary of Tamansiswa: Education, Culture an Nationalism in New Era*. 1(1). 297-302. <https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/ISECN/article/view/129/63>
- Kunandar. (2014). *Penilaian Hasil Belajar Peserta didik Berdasarkan Kurikulum 2013*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Ununtuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegoro. *Gauss: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1).
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Noor, S. (2020). Penggunaan Quizizz dalam Penilaian Pembelajaran pada Materi Ruang Lingkup Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X. 6 SMAN7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6.(1).

- Permendikbud No 22. *Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*, Jakarta: Peraturan Menteri dan Kebudayaan.
- Permana, I. M. J., & Sujana, I. W. (2021). Aplikasi Pembelajaran IPS Berbasis Pendekatan Kontektual. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. 5(1).
- Priyono, D. W., Nisa, A. F., Priyadi. (2023). Pengembangan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Materi Persiapan Keperdekaan Kelas V SD. *Dewantara Seminar Nasional Pendidikan*. 1(1).  
<https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/d-semnasdik/article/view/687>
- Rahmawati, D. N., Nisa, A. F., Astuti, D., Fajariyani., Suliyanti. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*. 2(1). 55-66.  
<https://doi.org/10.35878/guru.v2i1.335>
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Siregar, N., Risnita., Nisa, A. F., Putri, F. A. (2022). Tri Nga (Ngerti, Ngrasa, Nglakoni) Based Teaching Practice Assesment Model. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*. 8(4). 997-1003. <https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/jurnalkependidikan/article/view/6243>
- Ulhusna, M., Dewimarni, S., & Rismaini, L. (2021). Sosialisasi Quizizz sebagai media Pembelajaran berbasis Digital pada Masa Pandemi. *Pekodimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2).
- Widiastuti, K. K., Nisa, A. F. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Perkembangbiakan Tumbuhan Secara Vegeratif melalui Game Edukasi Berbantuan Wordwall. *Dewantara Seminar Nasional Pendidikan*. 1(1).  
<https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/d-semnasdik/article/view/699>