

PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZ DAN RELEVANSINYA DENGAN REKOGNISI PEMBELAJARAN DARING MATEMATIKA DI MAN 1 MODEL BOJONEGORO**Agustinayanti**

Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Model Bojonegoro

Email: agustinayanti8@gmail.com

Abstract: *This study reveals online Mathematics learning in the MAN 1 Bojonegoro Model on the pandemic table. Data with descriptive quantitative retrieval to comprehensively describe the bold pinking problem of how it is analyzed to optimize through the Applique Quiz. Some of the learning problems of courage that were found were: 1) Weaknesses of teachers and rumpy participants in utilizing information technology in courageous learning, 2) Teachers and schools/madrasahs are limited by the distance in controlling the bell for development of play abilities, hash control the pink learning platform, 4) School / Madrasah has not controlled the platform has a unique platform as a medium for pink evaluation of lessons. The presence of Quiz applique as an efficient solution to solve all problems that are evaluative exercises. In addition to free access and free users, Quiz also has exclusive features in doing questions and has fish bait for teachers that can be used as a reference for the development of students' abilities. Interested meandering participants, interactive from the fun.*

Abstrak: *Penelitian ini mengungkap rekognisi pembelajaran Matematika secara online di MAN 1 Model Bojonegoro pada masa pandemi ini. Data dianalisis dengan pendekatan kualitatif deskriptif untuk menggambarkan secara komprehensif mengenai problem pembelajaran daring dan cara untuk mengoptimalkan melalui aplikasi Quiziz. Beberapa probelematika pembelajaran daring yang ditemukan adalah: 1) Kelemahan guru dan peserta didik memanfaatkan tekhnologi informasi pada pembelajaran daring, 2) Guru dan sekolah/Madrasah terbatas oleh jarak dalam mengontrol perkembangan kemampuan pelajaran Matematika, 3) belum memiliki platform model latihan soal untuk mengevaluasi hasil pembelajaran, 4) Sekolah/Madrasah belum memiliki platform khusus sebagai mediai pembelajaran dan evaluasi. Kehadiran aplikasi Quiziz sebagai solusi efektif dan efisien untuk menyelesaikan segala problem yang bersifat latihan evaluatif. Selain free acces dan free user, Quiziz juga memiliki fitur yang lengkap dalam mengerjakan soal, dan memiliki umpan balik kepada guru yang dapat dijadikan rujukan pengetahuan perkembangan kemampuan peserta didik. Peserta didik merasa tertarik, menyenangkan dan interaktif.*

Keywords: Rekognisi, quiziz, daring, pembelajaran Matematika

Copyright (c) 2021 Agustinayanti

Received 20 Desember 2020, Accepted 15 Januari 2021, Published 27 Januari 2021

PENDAHULUAN

Sepintas, menyaksikan fenomena pendidikan di negeri ini seperti buah *simalakama*. Konsisten melaksanakan pembelajaran dengan sistem *luring* (tatap muka) khawatir terserang Covid-19, namun jika menerapkan sistem pembelajaran *during* (*daring system*) belum sepenuhnya maksimal karena persiapan belum sempurna. Akhirnya pembelajaran di masa pandemi ini menjadi tarik ulur; ada yang memangkas waktu belajar tatap muka sampai dengan 50%, membagi peserta didik mengikuti pembelajaran 50% di rumah (*during*) dan sisanya tatap muka, ada yang tatap muka 100% akan tetapi dilaksanakan di salah satu rumah peserta didik, ada yang 100% daring, dan semacamnya. Kebingungan begitu tampak bagi pendidikan negeri ini, belum lagi dilengkapi dengan sistem, SDM, fasilitas yang sama sekali lemah dalam melakukan pembelajaran daring. Sehingga konsekuensi yang nyata adalah, meskipun pembelajaran bersifat daring, namun serasa menikmati hari libur setiap hari. Kenyataan ini membawa problem tersendiri bagi masa depan pendidikan kita.

Seperti hasil penelitian In Setyorini (2020) menunjukkan bahwa sekalipun dari beberapa sekolah mulai dari tingkat dasar, menengah hingga perguruan tinggi menerapkan pembelajaran daring, variasi aplikasi yang digunakan mulai dari Whatsapp, Goggle Classroom, Zoom dan sebagainya, akan tetapi masih ditemukan problem dimana-mana, seperti keawaman guru dan peserta didik tentang aplikasi pembelajaran tersebut, materi lebih banyak penugasan daripada penyampaian, lingkungan keluarga yang tidak mendukung dan koneksi internet yang tidak mendukung.¹ Dalam prakteknya, problem tersebut paling banyak dirasakan guru dan peserta didik di tingkatan jenjang sekolah dasar seperti SD/MI.

Tentunya, problem pembelajaran daring tersebut memerlukan solusi agar tujuan target yang direncanakan dapat tercapai. Salah satunya adalah melakukan teknik *game learning and evaluation*. Guru dapat menyampaikan materi ajar, kemudian peserta didik menyelesaikan dengan tuntas melalui latihan-latihan. Dengan peran ini, maka latihan-latihan menjawab soal berfungsi ganda, satu sisi sebagai model pembelajaran daring sedangkan di sisi lain sebagai model evaluasi pembelajaran

Permasalahan pembelajaran daring terletak pada penekanan yang terlalu memaksakan agar sama seperti target pada pembelajaran tatap muka. Seolah strategi belajarnya, dipaksa

¹Setyorini, "Pandemi Covid-19 dan Online Learning: Apakah Berpengaruh terhadap Proses Pembelajaran pada Kurikulum 2013?", *Journal of Industrial Engineering & Management Research (JIEMAR)* 1, no. 2 (2020): 95-96.

sama dan materi tersampaikan dengan sistem LKS. Hanya saja, pada hari ini (baca; waktu pelaksanaan pembelajaran), disampaikan secara *online*. Sehingga yang terjadi adalah, kejumudan dan kejenuhan belajar-mengajar karena metodenya tidak relevan. Oleh karena itu, pembelajaran daring sebenarnya juga membutuhkan cara khusus dan target khusus yang tidak sama secara konseptual dengan pembelajaran tatap muka. Begitu juga dengan model evaluasi pembelajaran daring, yang tidak sama dengan sistem LKS. Evaluasi setidaknya menurut Steven Hackbarth (1996) yang dikutip oleh Muhammad Abduh dan Nugroho, memuat tiga hal yaitu: 1) memiliki keterkaitan dengan model pembelajaran yang diterapkan, 2) memiliki kemudahan dan kaya akan substansi yang menggambarkan tujuan pendidikan, 3) memiliki daya umpan balik setelah melakukan evaluasi agar menjadi bahan untuk dilakukan koreksi perbaikan.²

Baik pembelajaran daring maupun evaluasi pembelajaran daring, hingga kini banyak penelitian yang mengatakan bahwa belum maksimal sepenuhnya. Seperti data hasil analisa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud, 2020) bahwa pembelajaran daring mulai di semua tingkatan, dari perencanaan sampai evaluasi masih mengalami masalah sehingga pelaksanaannya kurang efektif.³ Hal demikian disebabkan oleh dua hal; 1) keterbatasan peserta didik memiliki *handphone* maupun laptop untuk menunjang pembelajaran daring. Akhirnya, guru lebih banyak memberikan penugasan tanpa penjelasan materi terlebih dahulu, 2) koneksi jaringan internet dengan sistem kuota yang tidak terjangkau, baik dari segi harga maupun *signal*, 3) ketidaksiapan guru dan peserta didik dalam

² Muhammad Abduh; Nugroho; Siskandar, "Evaluasi Pembelajaran Tematik Dilihat dari Hasil Belajar Siswa", *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies* 1, no. 2 (2014): 1-7. Sejauh ini, pembelajaran daring yang telah terlaksana didominasi oleh setidaknya empat perangkat aplikasi lunak, yaitu: 1) aplikasi Zoom, 2) aplikasi Google Classroom, 3) Google Learning, dan 4) aplikasi Whatsapp serta Telegram. Semua aplikasi pembelajaran ini, membutuhkan koneksi internet yang sama-sama dimiliki oleh guru dan peserta didik. Terkadang dalam prakteknya, masalah koneksi dan perangkat *handphone* menjadi masalah serius bagi tingkatan pendidikan dasar dan menengah. Selain aplikasi pembelajaran daring, juga terselip beberapa aplikasi evaluasi seperti *google form*, *excel form*, *power point office*, *adobe flyer*, *kahoot* dan *quiziz*. Namun bukan berarti aplikasi pembelajaran dengan aplikasi evaluasi tersebut berbeda. Aplikasi pembelajaran daring lebih banyak menyajikan fitur belajar tatap muka online, materi dan diskusi melalui *chat*, walaupun juga ada fitur untuk melakukan evaluasi pembelajaran. Sedangkan pada aspek evaluasi pembelajaran daring, lebih banyak fitur latihan-latihan menjawab soal baik bersistem *multiple choice*, *true and false* ataupun *combination question*, namun juga ada fitur untuk melakukan pembelajaran namun kecil.

³ Dini Arianty, *Belajar dari Covid-19 dalam Pengalaman Baik Mengajar dari Rumah di Masa Pandemi Covid-19 Mata Pelajaran Matematika*, (Jakarta: Kemendikbud, 2020), 1-3.

kemampuan belajar daring. Akhirnya, sejumlah guru tidak mengikuti perubahan pembelajaran berbasis teknologi dan memilih cara lain seperti mengunjungi rumah peserta didik.⁴

Penggambaran problem pendidikan di atas, tidak jauh kiranya juga terjadi pada tempat yang penulis lakukan penelitian yaitu di MAN 1 Model-Bojonegoro, penulis telah melakukan wawancara ke 10 peserta didik dengan teknik *random sampling* dan satu guru Matematika. Dan juga melakukan observasi pada berbagai pembelajaran daring yang dilakukan. Hasilnya diperoleh data bahwa guru tidak pernah memberikan latihan-latihan soal berbasis *online*, kecuali berupa penugasan melalui aplikasi *Whatsapp* atau *memo*. Pembelajaran hanya dilakukan sesekali melalui *Google Classrom* dan sisanya adalah penugasan tanpa penjelasan materi. Berbagai latihan-latihan mengerjakan soal hanya mengikuti soal yang tertera pada LKS. Sehingga peserta didik merasa bosan, pesimis sampai pada titik demotivasi.

Realita inilah yang menggerakkan penulis untuk meneliti disana, asumsi penulis, diperlukan pengayaan sekaligus simulasi berupa evaluasi pembelajaran daring yang efektif bersistem jarak jauh. Artinya, tanpa tatap muka evaluasi pembelajaran tetap bisa dilaksanakan dengan baik. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan adalah aplikasi *Quiizz*, suatu aplikasi evaluasi berbentuk latihan menjawab soal-soal baik *multiple choice* ataupun *combination essay* yang dapat dijawab di rumah peserta didik dengan batasan waktu dan penggunaan user terbatas. Aplikasi *Quiizz* ini mampu mengukur kemampuan peserta didik dengan sistem pola nilai tersusun, yang dapat dilihat oleh semua peserta dan guru pada jendela aplikasi masing-masing. Pada proses selanjutnya, aplikasi ini menurut penulis mampu menjadi gerakan pembelajaran daring yang efektif, terutama di MAN 1 Bojonegoro. Oleh karena itu, penulis mengambil judul “Rekognisi Pembelajaran Matematika Berbasis Daring Menggunakan Aplikasi *Quizizz* di MAN 1 Bojonegoro”.

KAJIAN TEORI

Pembelajaran Daring

Pada hakikatnya, pembelajaran adalah proses kerjasama antara guru dengan peserta didik dalam rangka menggali dan memanfaatkan potensi yang dimiliki peserta didik. Maka sebagai sarana kerjasama, pembelajaran bukan hanya menitik-beratkan pada capaian guru dan kegiatan peserta didik, melainkan berkonsentrasi untuk bersama-sama mencapai tujuan

⁴ Asmuni, “Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dan Solusi Pemecahannya”,

pembelajaran yang telah ditentukan saat perencanaan, tujuan pembelajaran itu sendiri secara umum meliputi perubahan perilaku peserta didik baik pada aspek kognitif efektif ataupun psikomotorik. Konsekuensinya, pembelajaran berjalan di atas proses terjadinya tahap pengarahan, mengorganisasi lingkungan yang ada disekitar peserta didik sehingga memunculkan dan mendorong peserta didik dalam melakukan proses belajar.⁵

Lebih teknis, pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan seseorang atau lembaga agar dapat menjalankan aktifitas belajar mengajar yang baik sebagai bagian dari proses interaktif yang terjadi antaraa guru dengan peserta didik.⁶ Sehingga prinsip pembelajaran tidak parsial, melainkan terjadi secara berkesinambungan untuk mengelola potensi peserta didik agar berdaya guna, bermanfaat, meningkatkan ilmu pengetahuan, sikap dan skill dasar yang dimiliki. Dari situlah, proses interaksi yang terjadi dalam pembelajaran, dapat berjalan mulus jika guru mampu memanfaatkan peluang (media tekhnologi) yang ada kedalam metode pembelajaran agar peserta didik termotivasi belajar dan berpikir inovatif.⁷

Selanjutnya, pembelajaran dalam jaringan, atau lumrah disingkat menjadi “daring” adalah salah satu model belajar yang sedang marak dipraktekkan hari ini, saat pandemi Covid-19 melanda Indonesia, pembelajaran daring, mau tidak mau, merupakan langkah taktis dan bahkan satu-satunya. Secara konseptual praktis, pembelajaran daring adalah strategi pembelajaran dengan sistem tanpa tatap muka langsung atau jarak jauh dengan memanfaatkan media internet atau aplikasi lainnya untuk menunjang proses pembelajaran.⁸ Istilah pembelajaran daring sama dengan pembelajaran *online (online learning)* yang dikenal sebagai bagian dari model pembelajaran dinamai *computer based learning*. Faktanya, pembelajaran daring bisa dilaksanakan melalui jaringan internet seperti *Whatsapp, google form, zoom*

Jurnal Paedogogy: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan 7, no. 4 (2020): 282.

⁵ Muhammad Darwis Dasopang Aprida Pane, “BELAJAR DAN PEMBELAJARAN,” *FITRAH Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman* 03, no. 2 (2017): 333–52.

⁶Wartono Arief Rachman Badrudin, Muhammad Hidayat Ginanjar, “The Effectiveness Of Online Based Learning During The Covid-19 Pandemic At Private School In Bogor,” *Edukasi Islami : Jurnal Pendidikan Islam* 09, no. 02 (2020): 209–24.

⁷ Ima Frafika Sari, “Online Learning For English Language Teaching,” *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 1, no. 2 (May 23, 2020): 216–30.

⁸ Luh Devi Herliandry and Maria Enjelina Suban, “Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19,” *Jurnal Teknologi Pendidikan* 22, no. 1 (2020): 65–70.

meeting, google classroom, google meet, youtube dan *platform* pembelajaran lainnya sebagai penunjang yang efektif.⁹

Eko Kuntarto menyatakan bahwa pembelajaran daring ini telah memberikan banyak pengetahuan baru baik kepada anak didik maupun guru dibandingkan dengan pembelajaran luring.¹⁰ Sementara P. Ayu Suci Lesari dan Gunawan, mengungkap temuan bahwa pembelajaran daring telah menjadikan guru lebih inovatif dalam mengemas bahan ajar, sementara bagi peserta didik dapat memiliki antusiasme dan motivasi belajar tidak seperti biasanya. Dari penelitian ini, pembelajaran daring terdapat kekurangan, namun juga sedikit banyak memberikan pengalaman baru yang kritis, kreatif dan inovatif.

Pembelajaran daring mengalami dua dampak sekaligus, yakni negatif dan positif. Diantara sisi positif, yakni: 1) kecil kemungkinan tertular Covid-19. Dari itulah, pembelajaran daring ini adalah jalan paling aman untuk terhindari dari pandemi, sembari proses pembelajaran berjalan tanpa batasan kondisi dan waktu.¹¹ 2) waktu dan tempat yang fleksibel. 3) efisiensi biaya. Hanya saja terdapat anggaran quoa internet, 4) pembelajaran variatif, aktif, kreatif dan mandiri. 5) mendapatkan informasi lebih banyak. 6) mengoperasikan teknologi lebih baik. Pelaksanaan pembelajaran daring tidak bisa dilepaskan dari penggunaan teknologi. 7) materi bisa dibaca kapanpun.¹²

⁹ Melia Dwi Widayanti Yuli Tri Andriani, "Pelaksanaan Pembelajaran Daring Pada Maasa Pandemi Covid-19 Di Tk Bias Yogyakarta," *TARBIYATUNA* 4, no. 2 (2020): 206–10.

¹⁰ Eko Kuntarto, "Keefektifan Model Pembelajaran Daring Dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi," *Journal Indonesian Language Education and Literature* 3, no. 1 (2017): 99–110.

¹¹ Boy Indrayana dan Ali Sadikin, "Sports Online Learning Challenges and Solutions during the Covid-19 Pandemic," *Indonesian Journal of Sports Science and Coaching* 2, no. 3 (2020): 139-142.

¹² Novita Sari, "Problematika Pelaksanaan Pembelajaran Daring Masa Pandemic Covid-19 Di MIN 3 Medan," *Journal of Education and Teaching Learning* 2, no. 3 (2020): 44–57. Selain kelebihan pembelajaran daring, juga terdapat kelemahan yang muncul. Tentu kelemahan ini tidak sampai mengurangi semangat untuk terus berbenah. Tantangan perubahan zaman ke depan menjadi lebih kompetitif. Kekurangan yang dapat menjadi batu penghajar untuk melakukan evaluas. Beberapa kekurangan pembelajaran daring adalah sebagai berikut: 1)kejahatan *cyber*. Berkembangnya teknologi juga tidak menutup kemungkinan adanya celah pada sistem pada sebuah aplikasi Muncul berita bahwa kejahatan *cyber* menjadi ancaman dalam pembelajaran daring. Peretasan terhadap informasi pribadi dilakukan oleh pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab. 2) koneksi internet yang kurang. Internet menjadi permasalahan bagi mayoritas orang. Tidak ada internet maka tidak ada pula pembelajaran daring. Ketidakstabilan koneksi internet tentu sangat mengganggu pembelajaran apalagi jika pembelajaran daring sedang berlangsung. 3) kurang paham penggunaan teknologi. Kemampuan dalam menggunakan teknologi mutlak diperlukan dalam pembelajaran daring ini. Bagi mereka yang tidak terlalu familiar atau tidak tertarik dengan teknologi tentunya menjadi tantangan yang besar dalam pembelajaran daring. Asal ada kemauan pasti ada jalan. 4) kurangnya interaksi dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran daring banyak faktor yang menyebabkan kurangnya interaksi pembelajaran salah satunya adalah sinyal internet yang kurang baik dapat memperlambat reaksi pengajar dalam merespons pertanyaan pembelajar begitu pun sebaliknya. Lihat; Ali Sadikin, "Online Learning in the middle of the Covid-19 Pandemic," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi* 6, no. 02 (2020): 214-224. 5) fitur *handphone* yang terbatas. Keterbatasan ini dikarenakan

Metode Pembelajaran Matematika secara Daring

Media pembelajaran secara daring, merupakan media pembelajaran yang digunakan dengan memanfaatkan website dalam praktiknya, semua penggunaan media pembelajaran ini mengharuskan pemanfaatan internet, sehingga dapat dioperasikan.¹³ Terkait dengan hal tersebut, terdapat beberapa media pembelajaran yang bisa dijadikan alternative, diantaranya yakni: a). Media pembelajaran *WhatsApp group*, b). *Google suite for education*, c). Ruang guru, d). *Zenius*, e). *Edmodo*, f). *Google classroom*, g). *Zoom* dan *google meet*.¹⁴

Berdasarkan hal di atas melihat situasi dan kondisi saat ini, seorang pendidik harus cerdas dalam memilih media pembelajaran yang harus digunakan dalam proses pembelajaran supaya tidak ketinggalan materi dan harus menguasai banyak media pembelajaran. Setiap pembelajaran tentunya memiliki tujuan yang menjadi dasar dalam pemilihan model, metode, maupun media pembelajaran.

Aplikasi Quizizz

Sekarang ini, *smartphone* telah menjadi anomali setiap manusia di bumi ini. Terutama peserta didik, rata-rata mereka memiliki *smartphone* yang akrab menemani setiap aktifitas setiap hari. Menurut hasil penelitian kuantitatif yang dilakukan oleh Erlis Nurhayati bahwa 97.03% peserta didik yang telah menginjak jenjang menengah atas memiliki *smartphone*. Kenyataan ini menggambarkan bahwa peserta didik memanfaatkan teknologi dalam segala kegiatan mereka termasuk dalam pembelajaran.¹⁵

Pembelajaran daring, *Quizizz* adalah aplikasi pembelajaran berbasis latihan mengerjakan soal-soal *online game learning* yang bisa dilakukan pada pembelajaran jarak jauh. Salah satu platform media pembelajaran berbasis web yang memuat kuis berpola permainan. *Quizizz* juga memiliki fitur *pretest*, *post test* dan *quistion* dan lain sebagainya untuk dimanfaatkan oleh guru dan peserta didik. Pada platform *Quizizz* ini, guru dan peserta

tidak semua orangtua atau anak memiliki fasilitas *handphone android*. Mengingat tidak semua orang tua mampu membelikan *android* untuk anak-anaknya. Selain itu, terkadang *handphone android* tidak semua type memiliki kapasitas yang besar untuk menunjang proses pembelajaran daring. Lihat juga; Andri Anugrahana, "Hambatan, Solusi Dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar," *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 10, no. 3 (2020): 282–89.

¹³ Elianur, "Pilihan Media Pembelajaran Daring Oleh Guru PAI Di Bengkulu Tengah," *Jurnal As-Salam* 4, no. 1 (2020): 37–45.

¹⁴ Lalu Gede Muhammad Zainuddin Atsani, "Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19," *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam* 1, no. 1 (2020): 82–93.

¹⁵ Erlis Nurhayati, "Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19", *Jurnal Pardagogy* 7, no. 3 (2020):145-150.

didik dapat membuat kuis, latihan soal, bermain secara kelompok, remedial dan bahkan kecepatan menebak soal dengan sistem peringkat. Aplikasi Quizizz ini memungkinkan peserta didik untuk saling bersaing mengerjakan latihan dan kuis dengan papan *score* yang langsung tampil di layar guru setiap kali peserta didik menjawab setiap soal.

Purba mengutarakan bahwa aplikasi Quizizz sangat cocok digunakan guru dalam mengevaluasi daya tangkap peserta didik terhadap materi yang diajar. Sebab Quizizz menjadi aplikasi pembelajaran berbasis *game* yang sarat aktivitas multi permainan sehingga menjadikan latihan soal-soal menjadi interaktif dan menyenangkan.¹⁶ Menurut Gagne dan Briggs dalam Martins, faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar peserta didik adalah: 1) memberikan daya tarik perhatian kepada peserta didik, 2) menjelaskan tujuan instruksional konsep yang dipelajari, memberi petunjuk kepada peserta didik, memberi stimulus seperti masalah, topik dan konsep, memberi umpan balik, melakukan tes dan membuat game.¹⁷

Dengan demikian, Quizizz merupakan salah satu *game learning* yang khusus mengevaluasi melalui soal-soal latihan dari setiap materi ajar yang telah diajarkan dengan sistem pembelajaran daring dan *online*. Sekalipun jarak jauh, aplikasi Quiziz dapat dikontrol oleh guru melalui *user* akun registrasi peserta didik, pembatasan akun google, pemberian batasan waktu, pengacakan soal dan jawaban serta harus menggunakan email institusi.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif¹⁸ dengan analisis deskriptif, yaitu mengumpulkan data berdasarkan faktor-faktor yang menjadi pendukung terhadap objek penelitian, kemudian menganalisa faktor-faktor tersebut untuk dicari peranannya.¹⁹ Analisis data dengan cara reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Pada proses akhir, penulis mengecek kembali hasil penggalan data dengan cara triangulasi, proses triangulasi dibutuhkan ketika terjadi data yang ambigu, tidak logis dan kontradiktif antar data yang satu dengan data yang lain.

¹⁶ Leony Sanga Lamsari Purba, "Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quiziz pada Mata Kuliah Kiiia Fisika I", *Jurnal Dinamika Pendidikan* 12, no. 1 (2019): 29-39.

¹⁷ Martins Yamin, *Kiat Membelajarkan Siswa* (Jakarta: Gaung Persada Perss, 2007), 98.

¹⁸ Limas Dodi, *Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2015), 213.

¹⁹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kriteria Soal Matematika dalam Aplikasi Quizizz

Aplikasi Quizizz memuat fitur-fitur latihan berbasis soal-soal baik pilihan ganda (*multi choice, true and fals, quistion area, free quistion dll*) yang setelah selesai langsung diberikan *feedback* hasil latihan dengan sistem peringkat. Bedanya dengan aplikasi Kahoot, *feedback* tersebut ditampilkan seluruh peserta didik dari yang paling tinggi sampai yang paling bawah. Hal ini tentu menambah motivasi peserta didik sekaligus juga membuat “rasa malu” bagi yang mendapat nilai rendah, yang sebenarnya “rasa malu” ini bersifat baik dan memberikan motivasi ganda untuk melakukan *remedial* pada latihan soal berikutnya. Oleh sebab itu, sifat pelajaran Matematika yang abstrak dan penuh dengan angka, huruf dan rumus, mengharuskan guru harus pintar membuat soal. Soal-soal tersebut tidak asal membuat, tapi memiliki kriteria khusus untuk membuat soal.

Secara umum, artinya tidak tertuju pada karkater mata pelajaran tertentu, cara membuat soal memiliki prinsip yang harus ada, yaitu: 1) pernyataan soal harus valid, dalam artian peserta didik dapat memahami langsung dan jangkauan fitur pada aplikasi Quizizz mendukung, 2) soal yang dibuat harus dapat dikerjakan dengan menggunakan satu kemampuan spesifik, tanpa dipengaruhi oleh kemampuan lain yang tidak relevan, artinya, soal tersebut dapat dipahami secara kerangka teori matematika, 3) soal tersebut diberikan instruksi dari guru agar dapat dikerjakan dengan tepat, 4) bahasa yang digunakan harus baku dan dapat dipahami, karena hal demikian berpengaruh pada validitas soal, sehingga guru dilarang untuk terjadi salah pengetikan, 5) guru menetapkan standar target yang akan dicapai dari setiap latihan soal yang diberikan, artinya, setiap kali melakkan evaluasi melalui aplikasi Quizizz, ada standar yang akan diukur, dan 6) guru memberikan prodoman atau petunjuk cara mengerjakan soal.²⁰

Dari jangkauan keumuman pelajaran di atas, dapat diturunkan pada prinsip pembelajaran Matematika dengan tanpa mengurangi sifat keabstrakannya. Prinsip soal Matematika bertujuan untuk mengukur tingkat kemampuan pesera didik dari setiap materi pembahasannya. Prinsip soal Matematika setidaknya harus; 1) jelas dan terukur, artinya tidak ada soal yang ambigu, irrasional dan kontradiksi, 2) dapat dimengerti atau telah dipelajari, 3)

²⁰ Khaerudin Khaerudin, “Administrasi, Analisis Butir, Dan Kaidah Penulisan Tes,” *Jurnal Madaniyah* 1, no. 12 (2017): 97–128.

disediakan waktu yang cukup untuk mengerjakan, 3) tes narasi bilangan, (4) tes tes isian. Setiap bentuk tes tersebut mempunyai kaidah pembuatan masing-masing sehingga bisa menghasilkan tes Matematika yang *valid* dan *reliable*.

Multiple choice pada soal Matematika, berisi penjumlahan, pengurangan dan pembagian serta bahasan-bahasan pada pelajaran Matematika. Peserta didik dapat memilih satu dari beberapa kemungkinan jawaban yang telah tersedia. Pilihan jawaban (*options*) mencakup satu jawaban yang benar yaitu kunci jawaban dan beberapa jawaban sebagai pengecoh (*distractor*).²¹ Sementara tipe soal yang bersistem *true and fals*, mencakup pernyataan-pernyataan yang tetap berhubungan dengan pelajaran Matematika. Diantara pernyataan tersebut ada yang benar, ada juga yang salah. Orang yang diberi pertanyaan mempunyai tugas untuk menandai masing-masing pernyataan dengan melingkari huruf B apabila pernyataan itu betul menurut pendapatnya dan melingkari S apabila pernyataannya salah.

Kemudian, tes menjodohkan angka dan rumus (*matching test*) mencakup 1 seri pertanyaan dan 1 seri jawaban. Setiap pertanyaan mempunyai jawaban yang tercantum pada seri jawaban. Dalam hal ini, tugas peserta didik adalah mencari dan menempatkan semua jawaban sehingga sesuai dengan pertanyaannya. Saat menyusun tes bentuk matching hal-hal yang perlu diperhatikan antara lain; (1) Seri semua pertanyaan pada matching test hendaknya kurang dari 10 soal. Karena pertanyaan yang banyak tersebut akan membingungkan murid. Terakhir adalah bentuk *essay (completion test)* mencakup berbagai kalimat yang ada bagiannya yang dihilangkan. Bagian yang harus diisi atau yang harus dihilangkan oleh murid ini adalah pengertian yang diminta darinya.

Efektivitas Evaluasi Pembelajaran Matematika melalui Quiziz

Evaluasi melalui aplikasi Quizizz sangat efektif. Selain pesera didik dapat belajar sambil berbaik *gedget* sebagai produk dari perkembangan teknologi informasi, mereka juga dapat belajar dengan serius. Evaluasi melalui aplikasi Quiziz telah mendapat lisensi dari perusahaan luar negeri sebagai latihan soal yang paling efektif, karena seluruh sumber dan akun diproteksi dengan sistem yang integratif.²² Yang mengerjakan soal latihan, tentu adalah

²¹ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, ed. Restu Damayanti, Kedua (Jakarta: Bumi Aksara, 2016). Halaman pengantar.

²² Sugian Noor, "Penggunaan Quiziz dalam Penilaian Pembelajaran pada Matera Ruang Lingkup Biologi untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin", *Jurnal Pendidikan hayati* 6, no. 1 (2020): 1-7

peserta didik itu sendiri karena menggunakan akun gmail yang telah terproteksi. Peserta didik dapat melakukan di dalam kamar mereka, tanpa harus berada di luar rumah.

Ketika melakukan simulasi aplikasi Quiziz ke 35 peserta didik dan didampingi oleh guru matematika, hasil observasi dan wawancara penulis menghasilkan bahwa semua peserta didik sangat serius ketika mengerjakan soal satu persatu, setiap soal yang telah dikerjakan akan memunculkan jumlah jawaban yang benar dan salah, kemudian setelah itu muncul peringkat. Mereka belajar sambil bermain, seolah tidak terasa kalau sedang melaksanakan pembelajaran daring. Hubungan kerjasama antara peserta didik dengan guru terjalin intens. Aplikasi inipun tidak sulit, semua peserta didik bisa mengakses dengan mudah dan fitur yang disediakan juga cepat dipahami.²³

Bagi lembaga sekolah MAN 1 Model-Bojonegoro, penetapan aplikasi Quiziz perlu diefektifkan dengan beberapa cara yang kreatif, diantaranya adalah: 1) mengharuskan guru terutama Matematika untuk menggunakan aplikasi Quizizz sebagai bahan latihan soal evaluasi, 2) setiap pertemuan pada materi tertentu diselingi dengan evaluasi menggunakan aplikasi Quizizz dari sekian waktu yang disediakan pada pembelajaran daring, 3) menyediakan *free acces* terhadap koneksi internet kepada guru dan peserta didik, 4) membuat pedoman simulasi aplikasi Quizizz untuk pedoman evaluasi, 5) inten melakukan evaluasi atas hasil Quizizz setiap guru agar dapat menjadi bahan pertimbangan ke depan sebagai perbaikan.

Bagi guru pelajaran Matematika di MAN 1 Model-Bojonegoro, diberikan perhatian khusus agar mampu mengoperasikan Quizizz dengan baik dan konsisten. Setiap kali tatap muka, dilakukan evaluasi atas materi yang disampaikan. Dari wawancara yang dilakukan, guru merasa tidak sulit untuk menggunakan Quiziz sebab fitur dan layanan yang disiapkan sangat mudah, hanya saja, menambah waktu kerja guru untuk membuat bahan latihan soal di Quizizz. Namun hal demikian tidak sampai mengurangi aktifitas wajib guru. Oleh karena itu, integrasi antara guru dengan peserta didik dapat terjalin inten sekalipun melalui kegiatan virtual. Sebab guru dapat mengajarkan di tempat dan waktu kapanpun saja. Sebagaimana

²³ Suo Yan; Adam; Zalika, "Implementing Quiziz as Game Based Learning in the Arabic Classroom", *European Journal of Social Sciences Education and Research* 12, 1 (2018): 208-212.

disampaikan oleh Mulyani bahwa pembelajaran di era modern tidak terbatas oleh ruang dan waktu.²⁴

Pembelajaran daring yang dipraktekan di MAN 1 Model-Bojonegoro masih bersifat klasik dan mengandalkan cara penugasan saja, lambat laun cara seperti tidak lagi relevan. Selain itu, karakter mengajar guru yang konsisten dengan metode lama, membuat pembelajaran tidak inovatif. Begitu juga dengan budaya lembaga kurang kritis, membuat pembelajaran Matematika terhenti pada mengejakan soal-soal yang membosankan. Problem tersebut dapat diselesaikan dengan mematok standar menggunakan aplikasi *quiziz*, yang tidak mengurangi eksistensi pembelajaran dan sesuai dengan karakter dan budaya sekolah. *Quiziz* ini dibuat bagi lembaga pendidikan yang mengalami problem evaluasi pembelajaran dan masih setengah-setengah dalam memanfaatkan tekhnologi.²⁵

Beberapa program ekstrakurikuler dan kurikulum MAN 1 Model-Bojonegoro terdapat kegiatan *basic media* dan berbasis pada tekhnologi, namun cita-cita ini belum terlaksana dengan maksimal, hanya sampai pada metode pembelajaran saja, oleh karena itu kehadiran aplikasi *quiziz* dapat membantu menambah pengetahuan langsung dengan cara melatih kemampuan kursus Matematika bersifat *online* jarak jauh. Sebab *quiziz* disetting untuk evaluasi jarak jauh tanpa tatap muka yang efektif.²⁶

Namun setiap aplikasi memiliki kekurangan masing-masing, meski kekurangan tersebut tidak sampai menghalangi hilangnya efektifitas pembelajaran. Aplikasi Quizizz memiliki kelemahan kecil yaitu tidak terhubung dengan *google drive* sebagai penyimpan data hasil pelaksanaan quis, sehingga memerlukan kerja tambahan dari guru untuk menyimpan dalam library Quizizz itu sendiri, yang walaupun tingkat keamanannya telah dilensi, namun tidak dapat di kirim balik ke beberapa peserta didik. Sehingga, dalam hal ini guru dituntut lebih kreatif dan membuat data exel pada *library* guru.

PENUTUP

²⁴ Sri Mulyani; Haniv Evendi, "Mathematics Learning With Quiziz Game Media to Improve Mathematics Learning Outcomes of SMP 2 Bojonegoro", *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika* 03, no. 01 (2020): 64-65.

²⁵ L.S. Purba, "Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quiziz pada Mata Kuliah Kimia Fisika", *Jurnal JDP* 12, no. 1 (2019): 29.

²⁶ Sri Mulyani; Haniv Evendi, "Mathematics Learning With Quiziz Game... 67.

Problem evaluasi pembelajaran daring di MAN 1 Model-Bojonegoro terjadi pada aspek evaluasi dan pembelajaran yang belum efektif. Hal ini disebabkan beberapa hal yakni; kompetensi guru dalam menggunakan teknologi digital, belum adanya standar evaluasi berupa tes latihan kemampuan peserta didik pada saat pembelajaran daring, kejenuhan dan kebosanan, dan ketidakpahaman lingkungan keluarga dalam mengontrol peserta didik. Melalui aplikasi Quizizz, MAN 1 Model-Bojonegoro dapat menerapkan terobosan optimal dan efektif untuk melakukan evaluasi pembelajaran melalui tes latihan soal. Aplikasi Quizizz menawarkan enam bentuk tes pembelajaran yang relevan bagi semua mata pelajaran. Oleh karena itu, sekolah, guru, tenaga kependidikan, serta keluarga peserta didik harus mampu bekerjasama untuk mengembangkan kemampuan evaluasi peserta didik, terutama pada pembelajaran Matematika yang terkesan menjemukan. di MAN 1 Model-Bojonegoro, aplikasi Quiziz pada pelajaran Matematika sangat penting, mengingat pelajaran Matematika memiliki tingkat kesulitan tinggi dan cepat menghadirkan kejenuhan harus memakai model evaluasi pembelajaran yang bersifat *game learning*, agar peserta didik dapat belajar menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abduh, Muhammad; Nugroho; Siskandar, "Evaluasi Pembelajaran Tematik Dilihat dari Hasil Belajar Siswa", *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies* 1, no. 2 (2014).
- Andri Anugrahana, "Hambatan , Solusi Dan Harapan : Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar," *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 10, no. 3 (2020): 282–89.
- Arianty, Dini. *Belajar dari Covid-19 dalam Pengalaman Baik Mengajar dari Rumah di Masa Pandemi Covid-19 Mata Pelajaran Matematika*, Jakarta: Kemendikbud, 2020.
- Asmuni, "Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dan Solusi Pemecahannya", *Jurnal Paedogagy: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 7, no. 4 (2020).
- Dodi, Limas. *Metodologi Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2015.
- Eko Kuntarto, "Keefektifan Model Pembelajaran Daring Dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi," *Journal Indonesian Language Education and Literature* 3, no. 1 (2017): 99–110.
- Elianur, "Pilihan Media Pembelajaran Daring Oleh Guru PAI Di Bengkulu Tengah," *Jurnal As-Salam* 4, no. 1 (2020): 37–45.
- Indrayana, Boy; Ali Sadikin, "Sports Online Learning Challenges and Solutions during the Covid-19 Pandemic," *Indonesian Journal of Sports Science and Coaching* 2, no. 3 (2020).
- Khaerudin Khaerudin, "Administrasi, Analisis Butir, Dan Kaidah Penulisan Tes," *Jurnal Madaniyah* 1, no. 12 (2017): 97–128.

- Lalu Gede Muhammad Zainuddin Atsani, "Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19," *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam* 1, no. 1 (2020): 82–93.
- Luh Devi Herliandry and Maria Enjelina Suban, "Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19," *Jurnal Teknologi Pendidikan* 22, no. 1 (2020): 65–70.
- Melia Dwi Widayanti Yuli Tri Andriani, "Pelaksanaan Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Tk Bias Yogyakarta," *TARBIYATUNA* 4, no. 2 (2020): 206–10.
- Muhammad Darwis Dasopang Aprida Pane, "Belajar Dan Pembelajaran," *FITRAH Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman* 03, no. 2 (2017): 333–52.
- Mulyani, Sri; Haniv Evendi, "Mathematics Learning With Quiziz Game Media to Improve Mathematics Learning Outcomes of SMP 2 Bojonegoro", *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika* 03, no. 01 (2020)
- Noor, Sugian. "Penggunaan Quiziz dalam Penilaian Pembelajaran pada Matera Ruang Lingkup Biologi untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin", *Jurnal Pendidikan hayati* 6, no. 1 (2020).
- Novita Sari, "Problematika Pelaksanaan Pembelajaran Daring Masa Pandemic Covid-19 Di MIN 3 Medan," *Journal of Education and Teaching Learning* 2, no. 3 (2020): 44–57.
- Nurhayati, Erlis. "Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19", *Jurnal Pardagogy* 7, no. 3 (2020).
- Purba, L.S. "Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quiziz pada Mata Kuliah Kimia Fisika", *Jurnal JDP* 12, no. 1 (2019).
- Purba, Leony Sanga Lamsari. "Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quiziz pada Mata Kuliah Kiiia Fisika I", *Jurnal Dinamika Pendidikan* 12, no. 1 (2019).
- Sadikin, Ali. "Online Learning in the middle of the Covid-19 Pandemic," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi* 6, no. 02 (2020): 214-224.
- Setyorini, "Pandemi Covid-19 dan Online Learning: Apakah Berpengaruh terhadap Proses Pembelajaran pada Kurikulum 2013?", *Journal of Industrial Engineeringn & Management Research (JIEMAR)* 1, no. 2 (2020).
- Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, ed. Restu Damayanti, Kedua Jakarta: Bumi Aksara, 2016.
- Wartono Arief Rachman Badrudin, Muhammad Hidayat Ginanjar, "The Effectiveness Of Online Based Learning During The Covid-19 Pandemic At Private School In Bogor," *Edukasi Islami : Jurnal Pendidikan Islam* 09, no. 02 (2020): 209–24.
- Yamin, Martins. *Kiat Membelajarkan Siswa* Jakarta: Gaung Persada Perss, 2007.
- Yan, Suo; Adam; Zalika, "Implementing Quiziz as Game Based Learning in the Arabic Classroom", *European Journal of Social Sciences Education and Research* 12, 1 (2018).