

## **Efektivitas Pelaksanaan Evaluasi Hasil Belajar Sejarah Menggunakan Quizizz di SMA Negeri 2 Padang**

**Novia Elmoza Putri<sup>1(\*)</sup>, Aisiah<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Jurusan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang

\*noviaelmozaputri.98@gmail.com

### **ABSTRACT**

*The study is in the background of learners who have been subjected to the use of quizizz asa media evaluation of history's results, the perceived obstacles: the log in, the limitations of time in exam work, the less stable tissue, the chance of lo in only once and the limitations of the device that learners use in the test's performance. The purpose of this study is to measure the effectiveness of the assessments of the results of study of history and to map the various technical obstacles found at the time of the historical study evaluation using the quizizz application. The study is mixed method with a sequential explanatory design model, in which a quantitative data collection and data analysis in the first stage are followed by a qualitative data gathering in the second stage. It's useful to reinforce the data of quantitative research at the first stage. The subject of this study is a 40 year high school student of the 4th and 4th science class at the 2nd high school in high school. Data collecting is done by distributing instruments and conducting interviews with learners. Data analysis is conducted quantitatively and qualitatively, where the quantitative uses decryption and descriptive data analysis. Studies show that the effectiveness of the historical assessments using quizizz according to learners is 3.46 in highly effective categories.*

**Keyword: Effectiveness, evaluation, quizizz, mixed method**

### **Abstrak**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh peserta didik yang mengalami kendala dalam penggunaan *quizizz* sebagai media evaluasi hasil belajar sejarah, kendala yang dirasakan diantaranya: kesulitan log in, keterbatasan waktu dalam pengerjaan ujian, jaringan yang kurang stabil, kesempatan lo in hanya satu kali serta keterbatasan perangkat yang digunakan peserta didik dalam pelaksanaan ujian. Tujuan penelitian ini ialah untuk mengukur efektivitas pelaksanaan evaluasi hasil belajar sejarah serta untuk memetakan berbagai macam kendala teknis yang ditemukan pada saat pelaksanaan evaluasi hasil belajar sejarah menggunakan aplikasi *quizizz*. Penelitian ini menggunakan metode kombinasi (*mixed method*) dengan model *sequential explanatory design*, dimana pengumpulan data serta analisis data kuantitatif pada tahap pertama dan diikuti dengan pengumpulan data kualitatif pada tahap kedua. Hal ini berguna untuk memperkuat data hasil penelitian kuantitatif pada tahap pertama. Subjek dari penelitian ini merupakan peserta didik sebanyak 40 orang yang terdiri dari kelas XI IPA 4 dan IPA 5 di SMA Negeri 2 Padang. Pengumpulan data dilakukan dengan cara menyebarkan instrumen dan melakukan wawancara kepada peserta didik. Analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif, dimana kuantitatif menggunakan rerata dan analisis data kualitatif dengan deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa efektivitas pelaksanaan evaluasi hasil belajar sejarah menggunakan *quizizz* menurut peserta didik ialah sebesar 3,46 dengan kategori sangat efektif.

**Kata kunci:** Efektivitas, Evaluasi, *Quizizz*, *Mixed Method*

## PENDAHULUAN

Dalam bidang pendidikan, teknologi dimanfaatkan pada kegiatan pembelajaran termasuk evaluasi (Febblina, Deci, 2020, hlm. 173). Evaluasi merupakan kegiatan yang terus-menerus dilakukan dalam rangkaian tahapan proses pembelajaran. Kegiatan evaluasi ini dilakukan secara terencana. Pada mata pelajaran sejarah, evaluasi bertujuan sebagai alat pengukur hasil belajar peserta didik dan untuk melihat sejauh mana tercapainya tujuan yang telah dibuat oleh guru (Mohammad Syaifulloh, 2020, hlm. 23). Pada kondisi sekarang ini, evaluasi hasil belajar sejarah dilakukan secara daring. Evaluasi hasil belajar sejarah secara daring akan berlangsung dengan baik apabila ditunjang dengan penggunaan media/ aplikasi evaluasi hasil belajar sejarah. Salah satu media/aplikasi hasil belajar sejarah yang sering digunakan ialah aplikasi *quizizz*.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik mengalami kendala teknis pada saat pemanfaatan *quizizz* sebagai media evaluasi hasil belajar sejarah seperti kesulitan masuk ke dalam aplikasi, keterbatasan, tidak mendukungnya perangkat yang digunakan peserta didik untuk mengoperasikan aplikasi *quizizz* (hasil observasi saat PPL Bulan Agustus-Desember 2020 di SMA Negeri 2 Padang). Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara dengan beberapa peserta didik kelas XI pada bulan Maret 2020. Peneliti menanyakan kendala dan permasalahan yang dihadapi peserta didik selama penggunaan *quizizz* sebagai media evaluasi hasil belajar sejarah. Kesimpulan dari hasil wawancara dengan beberapa orang peserta didik mengenai kendala ialah kesulitan *log in* pada aplikasi, jaringan internet yang kurang stabil, perangkat yang tidak mendukung, keterbatasan waktu saat pelaksanaan evaluasi. Berdasarkan pemaparan masalah mengenai diatas, peneliti bermaksud melakukan penelitian ini dengan judul “Efektivitas Pelaksanaan Evaluasi Hasil Belajar Sejarah Menggunakan *Quizizz* di SMA Negeri 2 Padang”. Penelitian ini perlu adanya kajian terdahulu yang berguna sebagai landasan penelitian.

Penelitian yang relevan dengan permasalahan ini ialah penelitian dari Anggraeni (2020) tentang penerapan alat evaluasi *quizizz* untuk mengukur keterampilan menganalisis dan literasi *digital* peserta didik dengan kesimpulan kemampuan menganalisis peserta didik dalam kategori sedang dan literasi *digital* peserta didik berada pada kategori baik. Penelitian lain yang relevan merupakan penelitian dari Purba (2019) tentang peningkatan

konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran *quizizz* menunjukkan bahwa ketelitian mahasiswa meningkat dengan adanya keterbatasan waktu dalam menjawab pertanyaan. Penelitian yang relevan berikutnya adalah penelitian dari Citra dan Rosy (2020) tentang keefektifan penggunaan *quizizz* terhadap hasil belajar siswa dengan kesimpulan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian yang relevan ini sama-sama membahas mengenai pemanfaatan aplikasi *quizizz* serta menjadi landasan peneliti untuk melihat penggunaan *quizizz* sebagai media yang efektif dalam mengevaluasi hasil belajar sejarah.

Efektivitas merupakan kemampuan tepat-gunaan dari suatu program yang berfungsi untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Menurut Sambas, Ali Muhidin (2009) menjelaskan bahwa efektivitas merupakan hal yang berhubungan dengan masalah bagaimana pencapaian tujuan atau hasil yang diperoleh, kegunaan serta manfaat dari hasil yang diperoleh tersebut. Dalam hal ini efektivitas yang akan dicapai yaitu dalam hasil belajar sejarah. Hasil belajar sejarah merupakan perolehan nilai yang diambil dari proses evaluasi pada materi pembelajaran sejarah. Untuk mencapai tujuan tersebut, hasil belajar sejarah dapat diukur melalui media salah satunya ialah penggunaan media evaluasi hasil belajar sejarah *quizizz*. *Quizizz* merupakan sebuah aplikasi penugasan dan kuis yang dapat diakses melalui web dan berguna untuk media evaluasi untuk peserta didik. Aplikasi *quizizz* terdiri atas pretest, post, latihan soal, pengayaan, remedial dan penugasan. Citra dan Rosy (2020, hlm. 263) menjelaskan bahwa *quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis game yang membawa aktivitas multi pemain keruang kelas dan menjadikan pembelajaran dalam kelas lebih menyenangkan dan lebih interaktif. Wibawa, Astuti dan Pangestu (2019, hlm. 250) menyebut bahwa fitur pada aplikasi *quizizz* dapat memfasilitasi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa aplikasi *quizizz* bisa digunakan sebagai media evaluasi hasil belajar sejarah.

Tujuan penelitian ini ialah untuk mengukur efektivitas pelaksanaan evaluasi hasil belajar sejarah serta untuk memetakan berbagai macam kendala teknis yang ditemukan pada saat pelaksanaan evaluasi hasil belajar sejarah menggunakan aplikasi *quizizz*. Adapun yang akan dibahas pada penelitian ini, 1) Bagaimana efektivitas pelaksanaan evaluasi hasil belajar sejarah menggunakan *quizizz* menurut dan peserta didik? 2) Apa saja kendala teknis yang dihadapi peserta didik ketika pelaksanaan evaluasi hasil belajar sejarah menggunakan *quizizz* ?. Fokus penelitian terletak pada keefektifan penggunaan aplikasi *quizizz* untuk evaluasi hasil belajar sejarah. Manfaat

teoritis penelitian ini ialah untuk menambah wawasan, pengetahuan tentang pelaksanaan evaluasi hasil belajar sejarah dan sebagai referensi bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian. Manfaat praktis dari penelitian ini, bagi peserta didik adalah untuk membantu peserta didik dalam pengerjaan ujian. Sementara itu, manfaat yang dirasakan guru ialah untuk membantu jalannya proses evaluasi hasil belajar sejarah.

## **METODE PENELITIAN**

Metode pada penelitian ini menggunakan metode kombinasi (*mixed method*) dengan *model sequential explanatory design*, dengan ciri pengumpulan data dan analisis data kuantitatif pada tahap pertama dan diikuti dengan pengumpulan data kualitatif pada tahap selanjutnya untuk memperkuat hasil penelitian (Sugiyono, 2013, hlm. 137). Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 2 Padang pada semester ganjil Juli-Desember 2021. Subjek penelitiannya ialah peserta didik kelas XI sebanyak 40 orang. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu; menyebarkan angket kepada peserta didik dan wawancara yang bertujuan untuk mengetahui kendala yang peserta didik dalam pelaksanaan evaluasi hasil belajar sejarah menggunakan *quizizz*. Teknik analisis data kuantitatif dengan menggunakan rerata (Mardapi, 2012; Aisiah, 2016). Analisis data kualitatif dengan model analisis data Milles dan Hubberman (1992) yang terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **a. Efektivitas Pelaksanaan Evaluasi Hasil Belajar Sejarah Menggunakan *Quizizz* menurut Peserta Didik**

**Tabel 1. Efektivitas Penggunaan *Quizizz* menurut Peserta Didik**

<b>Indikator</b>	<b>Rerata</b>	<b>Kategori</b>
Kefamiliaran aplikasi	3,72	Sangat efektif
Kemudahan pembuatan akun	3,82	Sangat efektif
Kemudahan mengakses	3,75	Sangat efektif
Kemudahan penggunaan	3,40	Sangat efektif
Pemahaman	3,47	Sangat efektif
Ketertarikan	3,62	Sangat efektif
Kepraktisan	3,55	Sangat efektif
Kesulitan <i>log in</i>	3,72	Sangat efektif
Kesulitan pengoperasian	3,95	Sangat efektif
Jaringan	2,70	Efektif
Kendala waktu	3,52	Efektif

Kesiapan	3,37	Sangat efektif
Teknis penjawaban	2,50	Kurang efektif
<b>Rerata</b>	<b>3,46</b>	<b>Sangat efektif</b>

Kefamiliaran aplikasi *quizizz* berada pada kategori sangat efektif. Dalam pembuatan akun pada aplikasi *quizizz* dinilai juga sangat efektif. Indikator pada kemudahan penggunaan aplikasi *quizizz* menurut peserta didik sangat efektif hal ini sebanding dengan penelitian Mulyati dan Evendi (2020, hlm. 72) mengungkapkan bahwa penggunaan aplikasi *quizizz* ini mudah sehingga layak sebagai media evaluasi hasil belajar. Pada indikator pemahaman peserta didik dalam penggunaan aplikasi *quizizz* berada pada kategori sangat efektif dijelaskan dalam penelitian Aini, Yulia Isratul (2019, hlm. 5) menjelaskan bahwa pemahaman peserta didik meningkat mengerjakan soal ujian. Menurut Noor, Sugian (2020, hlm 6) menyatakan peserta didik sangat tertarik menggunakan aplikasi *quizizz* dalam penelitian ini dijelaskan tingkat ketertarikan peserta didik sangat efektif. Tingkat kepraktisan berada dikategori sangat efektif berbanding lurus dengan penelitian Mohammad, Syaifulloh (2020. hlm).

Tingkat kepraktisan peserta didik berada pada kategori sangat efektif. Indikator kesulitan log in dalam aplikasi *quizizz* berada dikategori sangat efektif. Kesulitan pengoperasiannya juga berada pada kategori sangat efektif. Untuk kendala jaringan dan waktu penggunaan aplikasi *quizizz* sebagai media evaluasi hasil belajar sejarah menurut peserta didik berada dalam kategori efektif. Sedangkan kesiapan peserta didik dalam melaksanakan evaluasi menggunakan *quizizz* dalam kategori sangat efektif. Teknis penjawaban soal ujian menurut peserta didik pada kategori kurang efektif. Berdasarkan data diatas dapat dilihat bahwa rata-rata persentase keefektifan *quizizz* sebagai media evaluasi hasil belajar sejarah ditinjau dari peserta didik ialah sebesar 3,46. hasil tersebut telah dihitung dengan rumus, bila merujuk pada kriteria uji kelayakan, maka nilai 3,46 berada pada kategori sangat layak. Berdasarkan analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa efektivitas pelaksanaan evaluasi hasil belajar sejarah menggunakan *quizizz* di SMA Negeri 2 Padang iaalah sangat layak untuk peserta didik.

### **b. Kendala Teknis Pelaksanaan Evaluasi Hasil Belajar Sejarah Menggunakan *Quizizz***

Kendala teknis dalam pelaksanaan evaluasi hasil belajar sejarah menggunakan *quizizz* diketahui melalui wawancara dengan peserta didik. Wawancara dilakukan pada bulan Oktober 2021 secara tatap muka di SMA Negeri 2 Padang. Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti mendapat beberapa permasalahan yang muncul selama penggunaan *quizizz* sebagai media evaluasi. Pertama, permasalahan jaringan internet tidak stabil, karena tidak semua peserta didik tinggal di daerah yang mendukung sinyal internet. Mengenai kendala dalam penggunaan *quizizz* Salsabila, dkk (2020, hlm. 170) menuliskan bahwa salah satu kekurangan dari aplikasi *quizizz* ialah terletak pada jaringan internet yang bermasalah. Selanjutnya masalah kesulitan *log in*, kendala ini muncul ketika beberapa peserta didik mengakses *quizizz* melalui handphone. Keterbatasan waktu ujian juga menjadi kendala bagi peserta didik, penerapan waktu pada ujian dirasa kurang cukup dalam melaksanakan evaluasi hasil belajar sejarah menggunakan *quizizz*. Hal ini juga dijelaskan pada penelitian Amri, Muhtadi dan Shobri (2020, hlm. 137), bahwa waktu yang diberikan terlalu sedikit. Kendala lainnya ialah pada kesempatan *log in* hanya satu kali dengan akun yang sama, jadi ketika peserta didik keluar dari akun tidak bisa masuk lagi ke dalam aplikasi, kecuali jika menggunakan akun yang lain. Penjawaban soal ujian yang harus berurutan juga menjadi kendala bagi peserta didik. Selain itu perangkat yang tidak mendukung untuk melakukan evaluasi melalui *quizizz* juga menjadi permasalahan bagi peserta didik. Beberapa perangkat tidak dapat mendukung penggunaan aplikasi *quizizz* saat evaluasi yang menyebabkan ada peserta didik yang tidak dapat melaksanakan ujian. Kendala terakhir yaitu permasalahan kuota internet yang tidak tersedia, yang membuat peserta didik tidak dapat melaksanakan evaluasi hasil belajar sejarah.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa *quizizz* sangat efektif digunakan sebagai media evaluasi hasil belajar sejarah di SMA Negeri 2 Padang. Kendala teknis yang dialami peserta didik saat penggunaan *quizizz* sebagai media evaluasi hasil belajar sejarah diantaranya: jaringan internet kurang stabil, kesulitan *log in*, keterbatasan waktu pengerjaan soal ujian, kesempatan *log in* hanya satu kali dengan akun yang sama, soal ujian harus dijawab secara berurutan, keterbatasan perangkat yang digunakan dan kuota internet yang tidak tersedia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Mardapi, Djemari. (2012). *Pengukuran, Penilaian dan Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Sambas, Ali Muhidin. (2009). *Konsep Efektivitas Pembelajaran*. Pustaka Setia: Bandung.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: PT. Alfabet
- Aini, Yulia Isratul. 2019. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu*. PTP LPMP Bengkulu. 2 (25)
- Aisiah. (2016). *Model Asesmen Diri untuk Kesadaran Sejarah (MOMENDIKEJAR) di Perguruan Tinggi (khusus untuk Mahasiswa Calon Guru Sejarah)*. Disertasi. Program Pascasarjana Universitas Yogyakarta.
- Amri dan Shobri. 2020. *Presepsi Mahasiswa terhadap Penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran Akuntansi Konsolidasi Bank Syariah di IAIN Ponorogo*. Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan. 13 (1).
- Anggraeni, Seyla. (2020). *Penerapan Alat Evaluasi Online Quizizz Berpendekatan STEM untuk Mengukur Keterampilan Menganalisis dan Literasi Digital Peserta Didik SMP*. Universitas Negeri Semarang
- Citra, dan Rosy, B. (2020). *Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya*. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP). 8 (2). 261-272.
- Daryanes, Febblina & Deci Ririen. (2020). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahhot Sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa*. *Journal of Natural Science and Integration*, 3, 173.