

Penggunaan Platform Quizizz Dalam Meningkatkan Minat dan Kemampuan Berhitung Peserta Didik

Mohamad Lutfi Nugraha¹, M. Ardiansyah

^{1,2} Program Studi Teknik Informatika, Universitas Indraprasta PGRI

ARTICLE INFO

Article History:

Received: 20 November 2021

Revised: 13 Maret 2022

Accepted: 30 Maret 2022

Keywords:

Quizizz;

Minat belajar;

Kemampuan berhitung;

Matematika.

ABSTRACT

The study was to learn more about the interests and numeracy skills of learners in pandemic times. Sampling techniques used purposive sampling. The variables studied are the interests and numeracy of the main learners of rank numbers. Quizizz platform is a platform that is commonly used to be able to find out how much influence it use on interests and ability to count mathematics. The research was conducted at SMP Al-Qalam to 14 student class VIII learners using 10 conceptual and questionnaire questions given with the Quizizz platform. The results showed that overall learners' numeracy skills were 59% and quizizz platforms could increase interest in learning mathematics. This shows that numeracy skills learners have are in the moderate category.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mempelajari lebih dalam tentang minat dan kemampuan berhitungpeserta didik di masa pandemi.Teknik sampling yang digunakan purposive sampling.Variabel yang diteliti adalah minat dan kemampuan berhitungpeserta didikpokok bahasan bilangan berpangkat.Platform quizizzmerupakan suatu platform yang biasa digunakan untuk dapat mengetahui seberapa besar pengaruh dalam penggunaannya terhadap minat dan kemampuan berhitung matematika.Penelitian dilaksanakan di SMP AL-Qalamkepada14 peserta didik kelas VIII menggunakan 10 soal konseptual dan kuisisioner yang diberikan dengan platform quizizz.Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara keseluruhan kemampuan berhitung peserta didik adalah 59% dan Platform quizizz dapat meningkatkan minat belajar matematika. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berhitung yang dimiliki peserta didik berada pada kategori sedang.



© 2022 The Author(s). Published by Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia. This is an open access article under the CC BY license (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

Corresponding Author:

M. Ardiansyah,

Email: m.ardiansyah_unindra@yahoo.co.id

INTRODUCTION

Di jaman modern seperti sekarang ini adalah merupakan sebuah tantangan dalam aspek bidang keilmuan, khususnya pada bidang pendidikan. Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan penciptaan jenis teknologi akanmampu mendorong insan peserta didik untuk selalu inovatif dalam mengembangkan potensi yang terdapat dalam dirinya. Dalam mengembangkan potensi dalam jati diri peserta didik tersebut maka haruslahmelewati sebuah proses pembelajaran. Dalam pembelajaran matematika di lembaga sekolah, pemanfaatan IPTEK haruslah maksimal karena berkaitan dengan media pembelajaran yang harus diajarkan ke peserta didik.Perkembangan digital telah mengubah berbagai aktivitas manusia, baik dibidang ekonomi namun juga termasuk ilmu pengetahuan dan teknologi

(IPTEK). Kebijakan yang menonjol harus dirumuskan dalam aspek mulai dari lembaga, kurikulum, program studi, sumber daya manusia, serta berbagai pengembangan yang bermsnfsst lebih baik (Muhali, 2018). Proses evaluasi dalam pembelajaran menjadi salah satu tujuan pendidik dalam rangka melaksanakan proses pengajaran di kelas. Terdapat metode pembelajaran yang digunakan dalam meningkatkan minat belajar dan kemampuan berhitung peserta didik. Salah satu metode pembelajaran tersebut adalah e-learning.

Pembelajaran e-learning dimulai sejak tahun 1970an. E-learning membahas proses pembelajaran serta evaluasi pembelajaran dengan komputer, bahkan di era revolusi industri 4.0 lebih banyak menggunakan media smartphone android. Kemampuan membuat rencana pembelajaran yang menarik, sangat baik, inovatif dan dengan mempraktikkan metode pembelajaran yang berkualitas, memperoleh sumber belajar yang terlengkap dan memanfaatkan setiap kemajuan dari teknologi. Salah satu platform pembelajaran berbasis e-learning adalah platform Quizizz. Quizizz memberikan beberapa data dan perhitungan statistika dalam melihat kemampuan yang dimiliki peserta didik. Pendidik dapat melakukan pelacakan jumlah jawaban setiap peserta didik. Pemanfaatan Quizizz dapat membantu setiap tugas pendidik dalam melakukan monitoring dan evaluasi tanpa dibatasi waktu, tempat serta berbagai tampilan Quizizz yang sangat menarik. Pemanfaatan platform quizizz memiliki banyak kemudahan dalam mengakses banyak sumber belajar serta orang tua dapat berperan aktif dalam berpartisipasi dalam kegiatan disampaikan oleh pendidik.

Untuk mengetahui minat belajar dan kemampuan berhitung peserta didik melalui pemanfaatan platform Quizizz pada mata pelajaran matematika, maka dilakukan uji coba pembelajaran Quizizz. Belajar itu dilakukan manusia sampai akhir hidupnya, kapan dan di mana saja. Sekalipun demikian, belajar dilakukan peserta didik harus mempunyai tujuan dan maksud. Jika terdapat sebuah hubungan Interaksi antar individu dan lingkungan, berarti hal tersebut adalah proses belajar. Lingkungan fisik yang dimaksud adalah buku, alam di sekitar serta alat peraga. Saat peserta didik melakukan pembelajaran, maka pemahamannya menjadi bertambah luas. Pembelajaran merupakan satu bentuk pencapaian usaha dalam rangka merubah setiap tingkah laku yang diinginkan. Disimpulkan bahwa pembelajaran adalah salah satu upaya yang dilakukan pendidik untuk menciptakan suatu proses belajar mengajar.

Pembelajaran sebagai perwujudan upaya dalam pendidikan, yang diselenggarakan oleh pendidik pada semua jenjang dan jenis pendidikan. Proses pembelajaran sebagai dari suatu aktivitas pendidikan, dilakukan dan dirancang agar dapat membentuk karakter yang cerdas dan berjiwa Pancasila. Karakter cerdas diperlukan oleh para pendidik dan peserta didik agar mampu mengatasi setiap persoalan kehidupan dengan cerdas dalam cakupan pribadi, masyarakat sampai ke ranah bangsa (Sagala, 2012). Pembelajaran harus dapat membantu setiap proses berpikir peserta didik dalam mengkomunikasikan berbagai ide matematika melalui beberapa aspek yaitu representing, listening, reading, discussing, writing (Umar, 2012). Minat belajar matematika adalah suatu perasaan bangga dan senang terhadap matematika dimana peserta didik menaruh perhatian penuh serta menjadikan matematika pelajaran menarik dan yang mudah (Flora Siagian, 2015). Kurangnya minat belajar insan peserta didik terhadap matematika adalah karena kurangnya sedikit pengertian tentang hakikat dan fungsi sendiri. Padahal sebenarnya matematika merupakan salah satu pelajaran untuk menuju pemikiran yang sistematis, tepat dan teliti serta melandasi semua ilmu pengetahuan yang ada.

Minat belajar matematika peserta didik adalah ketertarikan peserta didik pada materi pelajaran matematika yang ditandai dengan adanya dorongan yang tinggi untuk belajar, mengerahkan perhatian serta pikirannya untuk memperoleh pengetahuan dan mencapai pemahaman tentang materi pelajaran matematika seperti: 1) Perasaan senang peserta didik dalam memberikan perhatian terhadap mata pelajaran matematika. 2) Ketekunan dalam mempelajari mata pelajaran matematika. 3) Kecenderungan untuk berusaha aktif meraih manfaat yang diharapkan. 4) Memiliki keterampilan atau kemampuan dalam mata pelajaran matematika (Purnama, 2016).

Matematika merupakan ilmu pengetahuan pasti yang langsung menuju sasaran serta memupuk tumbuhnya disiplin dalam pemikiran, sehingga jika matematika diajarkan dengan benar, maka tentunya

matematika akan dapat mengembangkan kemampuan berpikir serta menalar, maka sepantasnya peserta didik memiliki keinginan yang kuat untuk mempelajari pelajaran matematika (Sirait, 2016). Untuk mengukur tingkat kemampuan berhitung peserta didik, yang terpenting adalah mengetahui seberapa banyak seseorang tersebut menerima, menghindari dalam pelaksanaan pembelajaran yang sudah menjadi kecenderungannya. Pembelajaran berbasis teknologi merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang memanfaatkan sebuah teknologi internet. Adapun tujuan dalam pemanfaatan e-learning dalam sistem online adalah untuk meningkatkan dan memperluas setiap akses pendidikan dan juga dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran.

Platform Quizizz merupakan sebuah aplikasi pendidikan berbasis *games*, yang didalamnya dapat membawa multi pemain ke ruang kelas interaktif dan menyenangkan. Dengan penggunaan aplikasi quizizz dapat menjadikan sebuah pembelajaran menjadi asik, tidak monoton dan materi pelajaran lebih mudah di pahami dan kuasai (Albeta et al., 2020). Quizizz merupakan sebuah *webtools* yang berupa permainan kuis online yang digunakan sebagai tools penilaian dalam sebuah pembelajaran (Basuki & Hidayati, 2019). Dengan platform Quizizz, peserta didik dapat mampu melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat mereka. Quizizz berbasis permainan seperti avatar, tema, dan musik yang menghibur dalam proses pembelajaran matematika. Quizizz memungkinkan peserta didik untuk bersaing dan memotivasi mereka dalam meraih peringkat yang terbaik. Peserta didik dapat memainkan kuis di saat yang bersamaan dan melihat peringkat secara langsung di papan peringkat.

METHOD

Metode Penelitian ini merupakan penelitian survey yang dilaksanakan terhadap 14 peserta didik tahun ajaran 2020/2021. Pada uji coba media evaluasi pembelajaran platform Quizizz, populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMP Al-Qalam Jakarta Timur. Sampling di pilih dengan metode purposive sampling, yaitu peserta didik kelas VIII angkatan 2020 pada pembelajaran matematika. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif yaitu dengan cara mencari informasi tentang gejala yang adasehingga mendapatkan gambaran mengenai status subjek dalam kondisi tertentu. Instrumen dalam penelitian ini berupa soal konseptual yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda. Soal yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal mata pelajaran matematika yang diajarkan pada saat itu. Kategori minat belajar dan kemampuan berhitung dalam penelitian ini disajikan pada Tabel 1.

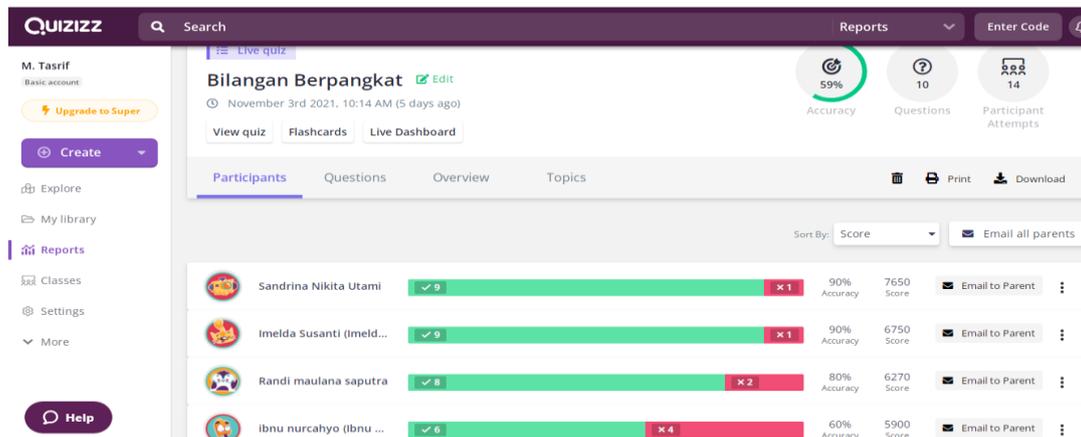
Table 1. Kategori minat belajar

No	Uraian	Kategori
1.	$0 \leq x \leq 30\%$	Rendah
2.	$30\% < x \leq 60\%$	Sedang
3.	$60\% < x \leq 100\%$	Tinggi

Pengumpulan data dilakukan melalui platform quizizz dan penyebaran angket. Subjek penelitian mengerjakan soal melalui halaman <https://join.quizizz.com>. Setelah peserta didik tersebut mengerjakan soal melalui Quizizz, hasil pengerjaan peserta didik langsung disajikan dan dapat diunduh dalam format spreadsheet. Beberapa keunggulan penyajian soal melalui Quizizz antara lain: lebih efisien karena tidak menggunakan media kertas, (2) lebih efektif dan praktis merekam jawaban peserta didik secara otomatis, (3) tidak monoton, dilengkapi gambar berwarna dan suara.

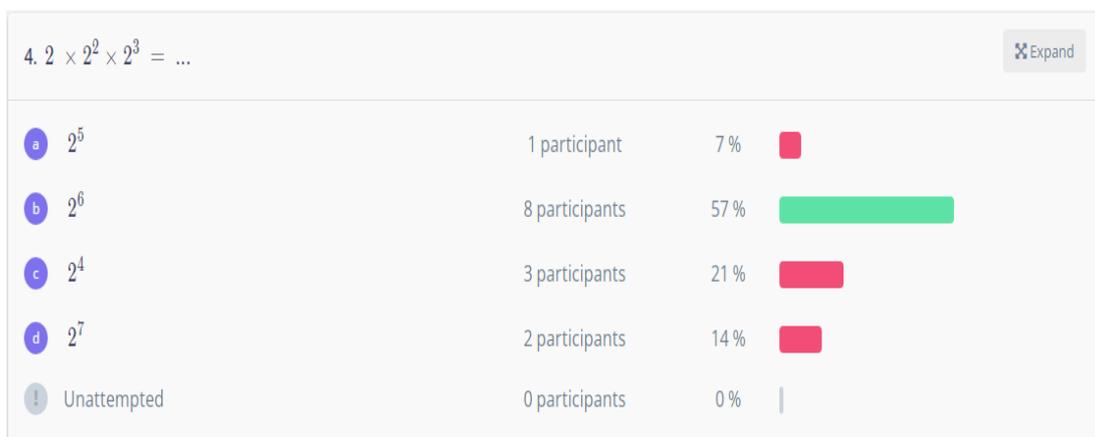
RESULTS AND DISCUSSION

Hasil penelitian terhadap 14 peserta didik menunjukkan bahwa secara keseluruhan minat belajar dan kemampuan berhitung yang dimiliki peserta didik sebesar 59%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berhitung bilangan berpangkat peserta didik berada pada kategori sedang. Sementara itu, persentase total jawaban peserta didik tiap soal disajikan pada Gambar berikut ini:



Gambar 1. Accuracy dan score sebaran jawaban peserta didik

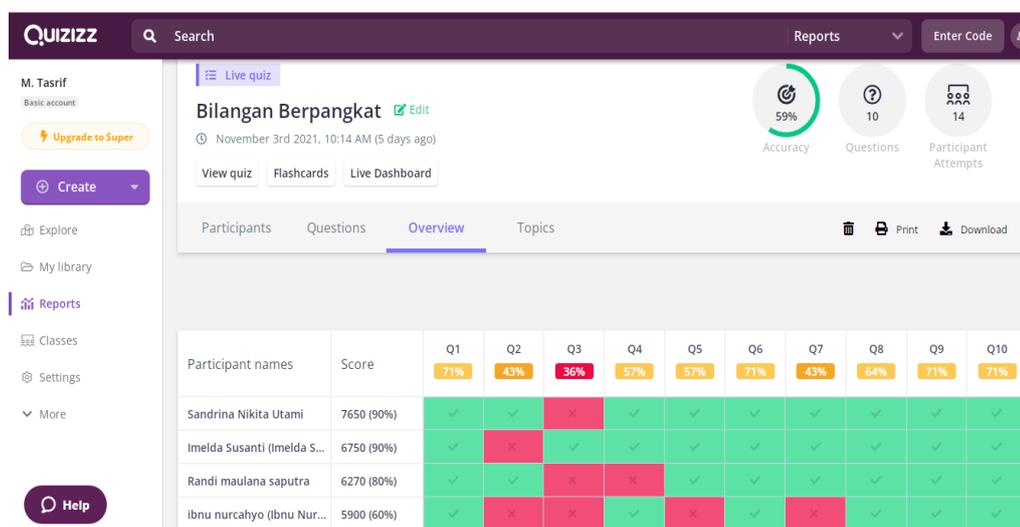
Berdasarkan Gambar 1 di atas, persentase Accuracy dan sebaran jawaban kemampuan berhitung pada materi bilangan berpangkat. Akurasi dari penelitian tersebut adalah sebesar 59% dari rincian 10 pertanyaan dan 14 peserta didik yang mengikuti setiap games matematika melalui platform Quizizz. Dari hasil tersebut didapatkan posisi teratas ditempati oleh Sandrina Nikita Utami dengan accuracy sebesar 90% dan total skornya 7650. Untuk penentuan posisi di platform Quizizz, kecepatan waktu dan akurasi ketepatan dalam menjawab soal yang diberikan kepada peserta didik maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung pada materi Bilangan berpangkat dikategorikan sedang dengan rata-rata akurasinya 59%



Gambar 2. Accuracy dan score sebaran jawaban peserta didik

Analisis kemampuan berhitung peserta didik terhadap bilangan berpangkat salah satunya adalah dengan menggunakan soal nomor 4. Dari gambar di atas didapatkan peserta didik yang menjawab benar adalah 8 orang dengan persentase keseluruhan 57% sedangkan peserta didik yang menjawab salah ada 6 orang dengan persentase 21%. Di lihat dari waktu menjawab soal dari 10 detik yang diberikan rata-rata peserta didik mengerjakan soal tersebut di bawah 20 detik. Ini terlihat bahwa

kemampuan berhitung matematika yang diajarkan berada di kategori sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa peserta didik masih belum sepenuhnya menguasai bilangan berpangkat dengan baik dan benar.



Gambar 3. Overview jawaban peserta didik

Analisis dari menu overview di platform Quizizz dari gambar diatas terlihat secara detail tentang jawaban benar atau salahnya peserta didik dalam mengerjakan soal matematika. disini terlihat bahwa pertanyaan dari hasil observasi di atas terlihat bahwa nilai tertinggi terdapat di Q1, Q6, Q9, Q10 yaitu dengan penguasaan materi 71%, sedangkan pertanyaan yang sangat sulit ada di Q3 dengan peserta didik yang menjawab Benar 36%.

Quizizz adalah aplikasi pendidikan yang memungkinkan pembelajar untuk berpartisipasi dalam kegiatan kelas *multiplayer* yang sangat menyenangkan. Setelah melakukan latihan di dalam kelas menggunakan Quizizz, peserta didik menyatakan dalam pengisian angket bahwa platform ini membawa dampak yang sangat positif pada pembelajaran mereka. Peserta didik lebih cenderung lebih menyukai pembelajaran menggunakan platform ini. Sebagai Penunjang yang digunakan yaitu Angket sebagai suatu instrumen dalam penelitian ini di validasi oleh dua orang validator yang ahli dibidang evaluasi pembelajaran dan pendidikan matematika. Agar materi pelajaran tersebut bersifat faktual dan otentik, variatif sesuai dengan tujuan pembelajarannya serta indikator, maka diperlukanlah bantuan media yang dapat menimbulkan semangat, membangkitkan minat belajar serta kemampuan berhitung dalam pembelajaran.

Dalam rangka meningkatkan pembelajaran dikelas, pendidik matematika khususnya, maka dianjurkan adanya pemberdayaan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis platform quizizz. Dengan adanya pemberdayaan beberapa orang pendidik untuk dapat membuat media pembelajaran quizizz dalam menerapkan aplikasi tersebut untuk meningkatkan minat belajar serta kemampuan berhitung dalam suatu proses pembelajaran, meningkatkan daya interaktif seorang pendidik dan peserta didik. Selain itu pemberdayaan ini juga berguna untuk mengembangkan dunia pendidikan, yaitu: pengembangan kompetensi pendidik yang sesuai dengan bidangnya.

CONCLUSION

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan maka disimpulkan bahwa persentase kemampuan berhitung bilangan berpangkat adalah 59% dan berada pada kategori sedang. Dengan menggunakan platform Quizizz dapat di lihat antusias peserta didik berpartisipasi dalam kegiatan kelas yang

menyenangkan. Setelah melihat kegiatan pembelajaran peserta didik yang menggunakan Quizizz diperoleh bahwa kemampuan berhitung bilangan berpangkat yang diajarkan oleh Pendidik matematika berada di kategori sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa peserta didik tidak sepenuhnya menguasai konsep bilangan berpangkat dengan baik dan benar. Hal ini dikarenakan terdapat beberapa peserta didik yang tidak mau mengisi dengan teliti. Konsekuensinya mereka tidak berkonsentrasi, pusing dan mengisi seadanya. Selain itu penggunaan platform Quizizz ini dapat meningkatkan minat belajar dan kemampuan berhitung dari pada peserta didik karena sebelumnya mereka belajar secara konvensional ini dikarenakan permainan ini dilakukan di Handphone masing-masing dan tampilannya pun seperti games yang mereka mainkan setiap saat.

REFERENCES

- Albeta, S. W., Nofianti, N., & Rahmandani, S. (2020). Peranan Turnamen Berbasis Ict Dengan Aplikasi Quizizz Terhadap Pembelajaran Kimia. *Jurnal Pendidikan Kimia Universitas Riau*. <https://doi.org/10.33578/jpk-unri.v5i1.7778>. 5(1), 11-16
- Basuki, Y., & Hidayati, Y. (2019). *Kahoot! or Quizizz: the Students' Perspectives*. <https://doi.org/10.4108/eai.27-4-2019.2285331>
- Flora Siagian, R. E. (2015). Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, <https://doi.org/10.30998/formatif.v2i2.93>. 2(2), 122-131
- Muhali. (2018). Arah Pengembangan Pendidikan Masa Kini Menurut Perspektif Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Lembaga Penelitian Dan Pendidikan (LPP) Mandala*.
- Purnama, I. M. (2016). Pengaruh Kecerdasan Emosional dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika di SMAN Jakarta Selatan. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, <https://doi.org/10.30998/formatif.v6i3.995>. 6(3), 233-245.
- Sagala, S. (2012). Konsep dan Makna Pembelajaran: Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar. In *Bandung: Alfabeta*.
- Sirait, E. D. (2016). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*. <https://doi.org/10.30998/formatif.v6i1.750>. 6(1), 35-43.
- Umar, W. (2012). Membangun Kemampuan Komunikasi Matematis Dalam Pembelajaran Matematika. *Infinity Journal*. <https://doi.org/10.22460/infinity.v1i1.2>. 1(1), 1