

## EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN DARING ILMU PENGETAHUAN ALAM (IPA) MATERI MACAM-MACAM GAYA KELAS IV MI AL IHSAN DAMARSI

M. As Ari Abd Rohman<sup>1</sup>, Wahyu Maulida Lestari<sup>2</sup> ✉

Student of Primary School Teacher Education, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Indonesia<sup>1</sup>

Primary School Teacher Education, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Sidoarjo, Indonesia<sup>2</sup>

e-mail: [asari1724@gmail.com](mailto:asari1724@gmail.com)<sup>1</sup>, [wahyulestari.pgsd@unusida.ac.id](mailto:wahyulestari.pgsd@unusida.ac.id)<sup>2</sup>

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi quizizz dalam evaluasi pembelajaran daring Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada materi macam-macam gaya kelas IV MI Al Ihsan Damarsi. Penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes dan validitas butir soal. Sedangkan validasi dalam penelitian ini yaitu lembar tes soal dan lembar validasi soal. Berdasarkan hasil validasi yang diperoleh dari validator menunjukkan bahwa hasil uji validasi 0,702 di kategorikan valid. Hasil uji reabilitas dalam penelitian ini memiliki nilai 0,883 dalam artian nilai sangat tinggi dan dapat digunakan. Hasil uji normalitas  $0,200 > 0,05$  dalam artian normal masih bisa digunakan dan yang trahir yaitu hasil uji homogenitas pada penelitian ini yaitu  $0,947 > 0,05$ . Jadi dapat disimpulkan bahwa data bersifat homogen. Hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap keefektifan evaluasi pembelajaran IPA dengan nilai Thitung  $13,578 > T$  tabel sebesar 2,086 dan dengan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ .

**Kata Kunci:** aplikasi quizizz, efektivitas, IPA

### EFFECTIVENESS OF USING QUIZIZZ APPLICATION IN EVALUATION ONLINE LEARNING OF NATURAL SCIENCES (IPA) MATERIALS OF VARIOUS STYLES CLASS IV MI AL IHSAN DAMARSI

### ABSTRACT

*This study aims to determine the effectiveness of the use of the quizizz application in evaluating online learning of Natural Sciences (IPA) on various styles of material for class IV MI Al Ihsan Damarsi. The research conducted in this research is quantitative research. Data collection techniques in this study were tests and item validity. While the validation in this study is a test sheet and a question validation sheet. Based on the validation results obtained from the validator, it shows that the 0.702 validation test results are categorized as valid. The results of the reliability test in this study have a value of 0.883 which means that the value is very high and can be used. Normality test results  $0.200 > 0.05$  in the normal sense that it can still be used and the last is the homogeneity test results in this study, namely  $0.947 > 0.05$ . So it can be concluded that the data is homogeneous. The results of the research and discussion can be concluded that there is an effect of using the Quizizz Application on the effectiveness of the evaluation of science learning with a Tcount of  $13.578 > T$  table of 2.086 and a significance value of  $0.000 < 0.05$ .*

**Keywords:** quizizz application, effectiveness, natural science

Submitted	Final Revised	Accepted	Published
24 Desember 2021	18 Januari 2022	22 Januari 2022	25 Januari 2022

## PENDAHULUAN

Dunia pendidikan saat ini tengah mendapatkan pengalaman yang sangat berharga, proses pendidikan yang biasa yang berpusat di sekolah, dengan adanya *social distancing* Covid-19 ini akhirnya proses belajar berpindah menjadi di dalam rumah-rumah siswa berbasis koneksi internet atau Saluran Televisi Republik Indonesia (TVRI) (Masrul, 2020: 56). Sejak awal tahun 2020 perubahan drastis dibidang pendidikan mulai mengalami revolusi. Pembelajaran yang tadinya didominasi oleh pembelajaran tatap muka harus beralih dengan pembelajaran daring disemua level pendidikan, dari pendidikan anak usia dini hingga perguruan tinggi.

Guna mencegah penularan Covid-19, kebijakan pendidikan banyak yang bermunculan dari surat edaran yang diterbitkan Mendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang pencegahan Covid-19 pada satuan Pendidikan dan Nomor 36926/MPK.A/HK/2020 tentang pembelajaran daring, para guru diharapkan menghadirkan proses pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa (Handika, 2020: 1). Guru berupaya belajar proses pembelajaran daring dengan memanfaatkan gadget dan akses internet. Melalui gadget yang didukung dengan akses internet guru bisa memanfaatkan aplikasi yang bisa dibuat untuk proses pembelajaran seperti: *zoom*, *google meet*, *google form* dan *quizizz*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas pada tanggal 26 Maret 2021 selama kebijakan pemerintah terkait pembelajaran di rumah saat masa pandemi Covid-19, di MI Al Ihsan Damarsi evaluasi pembelajarannya masih menggunakan *Google Form* dengan desain yang terbatas dan tidak bisa menggunakan *equation* secara langsung, sehingga proses evaluasi pembelajaran kurang efektif. Penggunaan *quizizz* dalam evaluasi pembelajaran daring mata pelajaran IPA materi macam-macam gaya diharapkan dapat menjadi alternatif penilaian, sehingga evaluasi pembelajaran dapat dimaksimalkan saat masa pandemi Covid-19. Tujuan aplikasi *quizizz* untuk menilai pembelajaran dan dapat mengetahui kemampuan siswa dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Adanya tampilan *full colour* dan setiap soal dibatasi dengan waktu dalam pengerjaannya menjadikan siswa termotivasi untuk mengikuti evaluasi pembelajaran semakin antusias.

Faizin & Efendi (2020: 50) menyatakan bahwa banyak sekolah masih belum siap dalam penerapan pembelajaran daring. Padahal banyak aplikasi media sosial dan juga aplikasi gratis lainnya yang dapat dimanfaatkan dalam evaluasi pembelajaran berbasis internet, salah satu diantaranya adalah *quizizz*. *Quizizz* merupakan salah satu inovasi media dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Banyak fitur yang bisa digunakan seperti soal pilihan ganda, soal isian, maupun soal uraian. Aplikasi ini dapat digunakan di manapun siswa berada. Menurut Wibawa., dkk (2019: 250) menyebutkan bahwa aplikasi *quizizz* mempunyai fitur yang secara umum dapat memfasilitasi guru maupun siswa dalam evaluasi pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa aplikasi *quizizz* bisa digunakan untuk inovasi evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan penelitian terdahulu Skripsi oleh Syaifulloh, 2020. Dengan judul “*Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran IPS Terpadu Kelas VII di MTs Negeri 7 Malang*”. Tujuan penelitian ini yaitu: (1) untuk mengetahui proses pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz* pada pembelajaran IPS terpadu kelas VII di MTs Negeri 7 Malang, (2) untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan kevalidan alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz* pada pembelajaran IPS terpadu kelas VII di MTs Negeri 7 Malang. Kemajuan teknologi di dunia pendidikan berkembang guru mampu mengimplementasikan kepada siswa untuk mengembangkan alat evaluasi pembelajaran yang efektif ini. Oleh sebab itu peneliti tertarik untuk meneliti dengan judul “Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Quizizz* dalam Evaluasi Pembelajaran Daring Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada Materi Macam-macam Gaya Kelas IV MI Al Ihsan Damarsi”.

## KAJIAN TEORI

### Media Pembelajaran *Quizizz*

Menurut Pusparani, (2020: 272) *Quizizz* merupakan salah satu inovasi media dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. banyak fitur yang bisa digunakan seperti soal pilihan ganda, soal isian, maupun soal uraian. Aplikasi ini dapat digunakan di manapun siswa berada. Pendapat lain oleh Kusuma (2020:11) *quizizz* merupakan salah satu alat evaluasi pembelajaran berbasis digital dan *online* (dapat digunakan jika ada dukungan internet yang memadai) yang terdiri dari fitur kuis, *survey*, soal, maupun diskusi. Aplikasi *quizizz* sendiri di deskripsikan sebagai sebuah *web tool* untuk membuat permainan kuis interaktif yang dapat dijalankan menggunakan *smartphone* dan dapat diakses melalui *website* [www.Quizizz.com](http://www.Quizizz.com).

*Quizizz* telah ada sejak tahun 2015 dan merupakan sebuah permainan kuis *multiplayer* yang dapat digunakan siswa di dalam maupun di luar kelas. *Quizizz* sebagai sarana evaluasi pembelajaran *online* yang memungkinkan guru dan siswa untuk membuat dan menggunakannya. Sangat jelas bahwa guru dapat membuat soal kuis yang diinginkan sesuai dengan materi yang akan digunakan. Dalam pembuatan soal kuis tersebut *quizizz* ini sangat memudahkan guru, soal yang di masukkan ke dalam *quizizz* dapat disimpan dan diedit. Serta guru tidak perlu menggunakan *print out* untuk menyajikan soal kuis tersebut.

### Evaluasi Pembelajaran Daring

Menurut Syaifulloh, (2020: 15) evaluasi pembelajaran merupakan instrumen atau segala sesuatu yang dapat membantu guru dalam melakukan penilaian maupun pengontrolan terhadap siswa dan proses pembelajaran yang sedang dilakukan. Sehingga dengan adanya evaluasi pembelajaran dapat mempermudah guru dalam melihat kemampuan siswa dan melihat kendala-kendala atau materi pembelajaran yang belum dipahami oleh siswa.

Sementara menurut Sani, (2015: 41) evaluasi pembelajaran yang efektif tidak terlepas dari peran guru yang efektif, kondisi pembelajaran yang efektif, keterlibatan siswa, dan lingkungan belajar yang mendukung. Evaluasi pembelajaran daring merupakan inovasi pendidikan untuk menjawab tantangan akan ketersediaan sumber belajar yang variatif. Keberhasilan dari suatu model ataupun media evaluasi pembelajaran tergantung dari karakteristik siswanya (Dewi, 2020: 57). Menurut Pratiwi (2020: 3), kelebihan dalam melakukan evaluasi pembelajaran daring, salah satunya adalah meningkatkan kadar interaksi antara siswa dengan guru, evaluasi pembelajaran dapat dilakukan dimana dan kapan saja (*time and place flexibility*), Menjangkau siswa dalam cakupan yang luas (*potential to reach a global audience*), dan mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran (*easy updating of content as well as archivable capabilities*).

Keuntungan penggunaan evaluasi pembelajaran daring adalah pembelajaran bersifat mandiri dan interaktivitas yang tinggi, mampu meningkatkan tingkat ingatan, memberikan lebih banyak pengalaman belajar, dengan teks, audio, video dan animasi yang semuanya digunakan untuk menyampaikan informasi, dan juga memberikan kemudahan menyampaikan, memperbarui isi, mengunduh, para siswa juga bisa mengirim email kepada siswa lain, mengirim komentar pada forum diskusi, memakai ruang chat untuk berkomunikasi langsung (Rosali, 2020: 23).

### Ilmu Pengetahuan Alam

Menurut Susanto, (2013: 121) Ilmu Pengetahuan Alam merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang sekolah dasar. IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapat suatu kesimpulan.

## METODE PENELITIAN

Bagian metode ini harus dapat menjelaskan tentang metode penelitian yang digunakan, termasuk tempat, waktu penelitian dan bagaimana prosedur pelaksanaannya. alat, bahan, media atau instrumen penelitian harus dijelaskan dengan baik. Jika perlu dan penting, ada lampiran mengenai kisi-kisi dari instrumen atau penggalan bahan yang digunakan sekedar memberikan contoh bagi para pembaca. Apabila ada rumus-rumus statistika yang digunakan sebagai bagian dari metode penelitian, sebaiknya rumus yang sudah umum digunakan tidak ditulis. Misalnya ada ketentuan spesifik yang ditetapkan oleh peneliti dalam rangka mengumpulkan dan menganalisis data penelitian dapat dijelaskan pada bagian metode ini. Penulis disarankan menyampaikan sumber rujukan atas metode yang digunakan.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2019: 17), metode penelitian kuantitatif digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Penelitian ini menggunakan metode *Quasi Experimental Design (pretest-posttest control group design)*, karena jenis eksperimen ini merupakan bentuk eksperimen yang melakukan penelitian terhadap dua kelompok kelas (kelas kontrol dan kelas eksperimen) dengan memberikan *pretest* (O) terlebih dahulu untuk mengetahui keadaan awalnya. Selama penelitian, kelompok eksperimen diberikan soal tes menggunakan *google form* dengan papan angka (X), dan pada kelas kontrol diberikan soal tes menggunakan *quizizz*. Kemudian di akhir penelitian, kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan *posttest* (O) untuk melihat hasil penelitian. Model desain penelitian ini sebagai berikut:

**Tabel 1.** Pretes-Posttest Control Grup Design

Kelompok	Tes Awal	Tindakan	Tes Akhir
A	O <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>	O <sub>2</sub>
B	O <sub>1</sub>	X <sub>0</sub>	O <sub>2</sub>

Sugiyono, (2019: 120)

Keterangan:

A = Kelas Eksperimen

B = Kelas Kontrol

O<sub>1</sub> = *Pretest*

O<sub>2</sub> = *Posttest*

X<sub>1</sub> = Perlakuan kelas eksperimen dengan *platform Quizizz*

X<sub>0</sub> = Perlakuan kelas kontrol dengan *platform Google form*

Penelitian ini dilakukan di sekolah MI Al Ihsan Damarsi Buduran Sidoarjo. Subjek yang diteliti adalah siswa kelas IV A dengan jumlah siswa 48 sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas IV B dengan jumlah siswa 47 sebagai kelas kontrol. Penelitian ini dibagi menjadi empat tahapan, yaitu: persiapan penelitian, pelaksanaan penelitian, pengolahan data penelitian, dan kesimpulan penelitian

Data dikumpulkan menggunakan validitas butir soal dan tes. Validitas butir soal adalah salah satu bentuk validasi terhadap instrumen yang mana dalam penelitian ini dalam bentuk tes soal hasil belajar. Tes digunakan untuk mencari data terkait hasil evaluasi terhadap penggunaan aplikasi *quizizz* pada kegiatan pembelajaran daring, tes terdiri dari test awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*).

Teknik analisis data menggunakan uji validitas untuk mengetahui kevalidan dari soal-soal yang dibuat. Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di MI Al Ihsan Damarsi Buduran Sidoarjo. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas IV tahun pelajaran 2020/2021. Pengambilan sampel yang digunakan adalah Kelas IV A sebagai kelas eksperimen (menggunakan *platform Quizizz*) dan kelas IV B sebagai kelas kontrol (menggunakan *platform Google Form*).

#### Validitas Butir Soal

Validitas butir soal IPA materi macam-macam gaya kelas IV MI ini validator ahli di bidangnya dengan aspek penilaian butir soal. Validasi butir soal digunakan untuk melihat kelayakan soal yang akan diberikan kepada siswa kelas IV MI Al Ihsan Damarsi. Hasil validasi butir soal oleh validator ahli disajikan pada tabel 2.

**Tabel 2.** Validitas Butir Soal

No Aspek	Nomor Soal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Butir 1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Butir 2	3	3	5	5	5	3	5	5	4	4	3	5	3	5	5	3	5	5	5	4
Butir 3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Butir 4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5
Butir 5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Butir 6	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	4	5	5	3	5	5	5	4	3
Butir 7	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5
Butir 8	5	5	5	5	5	5	3	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Butir 9	4	3	5	3	3	5	5	4	5	5	3	5	5	4	5	5	5	3	5	5
Butir 10	5	5	3	5	5	3	5	4	5	5	5	4	3	4	5	4	3	5	5	5
Butir 11	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Butir 12	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui bahwa aspek kelayakan soal dari 20 butir soal penilaian memperoleh jumlah 1.666 dari skor maksimal 1.800 memperoleh nilai persentase 92,5% dengan kategori “Sangat Layak”.

#### Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data masing-masing kelas berdistribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas yaitu pada tabel 3.

**Tabel 3.** Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N	20	
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	,0000000
	Std. Deviation	14,35427419
	Absolute	,125



Most Differences	Extreme	Positive	,117
		Negative	-,125
Test Statistic			,125
Asymp. Sig. (2-tailed)			,200 <sup>c,d</sup>

Sumber: *Output SPSS*

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui bahwa nilai sig.  $0,200 > 0,05$ . Jadi dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

### Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui varians kedua kelas yaitu antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Jika kedua kelas mempunyai varians yang tidak jauh berbeda maka kedua kelas dikatakan homogen. Hasil uji homogenitas yaitu pada tabel 4.

**Tabel 4.** Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil evaluasi belajar	Based on Mean	,005	1	38	,947
	Based on Median	,003	1	38	,960
	Based on Median and with adjusted df	,003	1	37,691	,960
	Based on trimmed mean	,004	1	38	,952

Sumber: *Output SPSS*

Berdasarkan tabel 4 dapat diketahui nilai signifikansi sebesar  $0,947 > 0,05$ . Jadi dapat disimpulkan bahwa data bersifat homogen.

### Hasil Uji Hipotesis

Pada penelitian ini data dianalisis menggunakan uji hipotesis dengan uji-t untuk sampel independen. Hasil uji t yaitu pada table 5.

**Tabel 5.** Hasil Uji t

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	12,671	4,762		2,661	,016
	Quizizz	,954	,069	,956	13,758	,000

Sumber: *Output SPSS*

Berdasarkan tabel 5 bahwa hasil uji t adalah adanya pengaruh penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap keefektifan evaluasi pembelajaran IPA. Dari data hasil uji t, diperoleh nilai  $T_{hitung}$  sebesar  $13,758 > T_{tabel}$  sebesar  $2,086$  dan nilai sig. sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa siswa menggunakan aplikasi *Quizizz* membuat evaluasi pembelajaran IPA menjadi efektif. Jadi  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Hasil uji t yaitu nilai  $t_{hitung}$   $13,758 > t_{tabel}$  sebesar  $2,086$  dan dengan nilai signifikansi sebesar

0,000 < 0,05, sehingga dapat disimpulkan siswa menggunakan aplikasi *Quizizz* membuat evaluasi pembelajaran IPA menjadi efektif. Dengan demikian hipotesis yang menyatakan bahwa siswa menggunakan aplikasi *Quizizz* maka evaluasi pembelajaran IPA menjadi efektif diterima. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian-penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Permata (2020), Anggraeni (2020) dan Syaifulloh (2020) yang menunjukkan bahwa siswa menggunakan aplikasi *Quizizz* maka evaluasi pembelajaran menjadi efektif. Menurut Salsabila et al., (2020) penggunaan aplikasi *Quizizz* merupakan strategi yang dapat digunakan dalam melibatkan partisipasi aktif siswa. Karena *Quizizz* merupakan media evaluasi pembelajaran yang baik digunakan serta menyenangkan tanpa kehilangan makna dari pembelajaran itu sendiri. Selain itu, dalam penelitian relevan yang dilakukan oleh (Citra & Rosy, 2020) mendapatkan hasil bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *Quizizz* efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

Peneliti memilih media evaluasi pembelajaran *Quizizz* dikarenakan aplikasi *Quizizz* mudah diakses dan tampilannya lebih menarik. Melalui aplikasi ini pendidik dapat menciptakan evaluasi pembelajaran yang menyenangkan dan siswa bisa merasakan mengerjakan latihan soal dengan cara yang berbeda. Pemanfaatan aplikasi *Quizizz* diharapkan mampu memberikan motivasi kepada siswa dalam mengikuti proses evaluasi pembelajaran, tidak terkecuali pada saat mata pelajaran IPA. Mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang berisi tentang Ilmu Pengetahuan Alam.

Motivasi belajar siswa dapat dipengaruhi oleh faktor penggunaan media atau alat pembelajaran yang cocok untuk menunjang evaluasi pembelajaran. Dengan berkembangnya teknologi, banyak alat pembelajaran *online* yang menarik untuk dimanfaatkan. Aplikasi *Quizizz* merupakan media evaluasi pembelajaran berbasis kuis. Dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* evaluasi pembelajaran daring lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Aplikasi yang dilengkapi dengan berbagai macam fitur dan warna ini dapat menarik perhatian siswa. Salah satu fiturnya yakni, skor dan peringkat, mampu membuat siswa semangat dan termotivasi dalam belajar.

Hasil analisis di atas menunjukkan bahwa dengan menggunakan media evaluasi pembelajaran berbasis *game* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa selama evaluasi pembelajaran. Hal ini dikarenakan aplikasi *Quizizz* memiliki fitur yang sangat menarik, seperti audio, gambar, musik, dan berbagai jenis *game* yang seru. *Game* edukasi mampu menarik minat belajar siswa dan membuat evaluasi pembelajaran lebih menyenangkan. Penerapan aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa untuk lebih giat dalam belajar. Motivasi belajar menjadi salah satu faktor penting dalam mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik perlu menggunakan media yang interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan media evaluasi pembelajaran dalam proses belajar mengajar membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar pada siswa. Faktor pendukung penggunaan aplikasi *Quizizz* adalah adanya minat yang tinggi siswa terhadap pembelajaran yang disertai teknologi dan *game* sehingga saat evaluasi pembelajaran berlangsung siswa antusias untuk mengerjakan. Sedangkan faktor penghambat penggunaan aplikasi *Quizizz* adalah sinyal. Sinyal kuat yang dibutuhkan saat menggunakan aplikasi ini sehingga siswa harus mempunyai jaringan data yang cukup. Kontrol pun perlu dilakukan oleh pendamping agar siswa tetap mengikuti pembelajaran dan tidak membuka tab atau jendela lain pada *handphone*.

## SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi *quizizz* dalam evaluasi pembelajaran daring Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada materi macam-macam gaya kelas IV MI Al Ihsan Damarsi. Berdasarkan latar belakang situasi pembelajaran pada pembelajaran daring ini sangat sedikit pemahaman bagi siswa oleh sebab itu peneliti tertarik untuk

menggunakan aplikasi *Quizizz* agar siswa lebih mudah untuk mengikuti pembelajaran. Hasil uji validasi 0,702 di kategorikan valid. Hasil uji realibilitas dalam penelitian ini memiliki nilai 0,883 dalam artian nilai sangat tinggi dan dapat digunakan. Hasil uji normalitas  $0,200 > 0,05$  dalam artian normal masih bisa digunakan dan hasil uji homogenitas pada penelitian ini yaitu  $0,947 > 0,05$ . Jadi dapat disimpulkan bahwa data bersifat homogen.

Hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penggunaan Aplikasi *Quizizz* terhadap keefektifan evaluasi pembelajaran IPA. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji t yaitu nilai  $T_{hitung} 13,758 > T_{tabel}$  sebesar 2,086 dan dengan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ .

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, Seyla. (2020). *Penerapan Alat Evaluasi Online Quizizz Berpendekatan STEM untuk Mengukur Keterampilan dan Literasi Peserta Didik SMP*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang. Retrived from <http://lib.unnes.ac.id/40698/>
- Anugraha, Andri (2020). Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 oleh Guru Sekolah Dasar. *SCHOLARIA: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3), 282-289. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p282-289>.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Desyana, L. V. (2019). *Efektivitas Penggunaan Media Kahoot pada Kegiatan Penutup Pembelajaran Matematika Materi Aturan Sinus dan Cosinus di Kelas X MIPA 4 SMA Stella Duce 1 Yogyakarta*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma. Retrived from <https://repository.usd.ac.id/35394/>.
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak Covid-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55-61. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.89>.
- Faizin, Ahmad dan David Efendi. (2020). *Membaca Korona: Esai-esai Tentang Manusia, Wabah, Dan Dunia*. Gresik: Caremedia Communication.
- Jihad, Asep dan Abdul Haris. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Kusuma, Yoselia Alvi. (2020). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring (Online) Fisika Pada Materi Usaha dan Energi Kelas X MIPA di SMA Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma. Retived from <https://repository.usd.ac.id/37682/>.
- Nurkhasanah, N. (2020). *Pembelajaran Sains Di Era Akselerasi Digital*. Semarang: Universitas Islam Negeri Walisongo. Retrived from <http://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/13165/>.
- Permata, Clara Ayu Mia. (2020). *Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Melalui Kahoot dan Quizizz Pada Materi Turunan Fungsi Aljabar Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Hasil Belajar Siswa*. Skripsi. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pengetahuan, Universitas Sanata Dharma. Retrived from <https://repository.usd.ac.id/37475/>
- Pusparani, Herlina. (2020). Media Quizizz Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Kelas VI di SDN Guntur Kota Cirebon. *Tunas Nusantara: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2(2), 269-279. <https://doi.org/10.34001/jtn.v2i2.1496>.
- Riduwan. (2012). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rosali, E. S. (2020). Aktifitas Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Jurusan Pendidikan Geografi Universitas Siliwangi Tasikmalaya. *GEOSEE: Geography Science Education Explore Journal*, 1(1), 21-30.



- 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*, 4(2), 163-172. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>.
- Sani, Ridwan Abdullah. (2015). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Syaifulloh, Mohammad. (2020). *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran IPS Terpadu Kelas VII di MTs Negeri 7 Malang*. Skripsi. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Retrived from <http://etheses.uin-malang.ac.id/17757/>
- Wahyudi., Rufiana, I. S., & Nurhidayah, D. A. (2020). Quizizz: Alternatif Penilaian di Masa Pandemi Covid-19. *SOULTMATH: Jurnal Edukasi Pendidikan Matematika*, 8(2), 95-108. <https://doi.org/10.25139/smj.v8i2.3062>
- Wibawa, R. P., Astuti, R. I., & Pangestu, B.A. (2019). Smartphone-Based Application “quizizz” as a Learning Media. *Jurnal Dinamika Pendidikan*. 14(2), 244-253. <https://doi.org/10.15294/dp.v14i2.23359>.
- Windhiyana, E. (2020). The Impact of Covid-19 on Online Learning Activities of a Christian University in Indonesia. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 34(1), 1-8. <https://doi.org/10.21009/PIP.341.1>