

## Evaluasi Pengalaman Ulangan Harian menggunakan Quizizz dengan Model CIPP (Studi Kasus: SDN Madiopuro Jombang)

Novia Tri Rahmawati<sup>1</sup>, Intan Sartika Eris Maghfiroh<sup>2</sup>, Admaja Dwi Herlambang<sup>3</sup>

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Brawijaya  
Email: <sup>1</sup>noviarahma@student.ub.ac.id, <sup>2</sup>intansartika@ub.ac.id, <sup>3</sup>herlambang@ub.ac.id

### Abstrak

Sekolah Dasar termasuk kategori pendidikan yang harus diperhatikan kualitasnya, karena pembelajaran pada tingkat dasar merupakan pondasi awal sebelum siswa beralih ke jenjang selanjutnya. Namun akibat adanya pandemi COVID-19 membuat proses pembelajaran tidak maksimal. Proses pembelajaran sebelum pandemi dilaksanakan secara tatap muka, akan tetapi pembelajaran saat ini terpaksa harus beralih secara daring (dalam jaringan). Dampak dari penerapan pembelajaran online membuat siswa merasa bosan, semangat belajar menurun, bahkan nilai siswa juga semakin menurun. Menanggapi hal tersebut kepala sekolah SDN Madiopuro menerapkan penggunaan Quizizz yang diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Sejauh ini penerapan tersebut hanya dilakukan pada satu kelas, karena diperlukan data valid terkait informasi penerapan Quizizz yang telah dilaksanakan. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui bagaimana pengalaman siswa dan guru dalam menggunakan Quizizz. Selain itu penelitian ini akan menganalisis nilai sebelum dan setelah menggunakan Quizizz. Untuk mengetahui perbandingan data diperlukan data pada kelas yang tidak menggunakan Quizizz. Oleh karena itu penelitian ini bersifat komparatif yang membandingkan antara kelas yang menggunakan dan tidak menggunakan Quizizz. Hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa kelas yang menggunakan Quizizz mendapatkan rata-rata nilai lebih baik, dan semua siswa pada kelas tersebut setuju jika Quizizz mudah digunakan dan menyenangkan.

**Kata kunci:** pendidikan sekolah dasar, pandemi COVID-19, pembelajaran daring, semangat belajar siswa, Quizizz.

### Abstract

*Elementary school is an education category that must be considered for its quality, because learning at the elementary level is the initial foundation before students move on to the next level. However, due to the COVID-19 pandemic, the learning process is not optimal. The learning process before the pandemic was carried out face-to-face, but learning is currently forced to switch online (on a network). The impact of the application of online learning makes students feel bored, their enthusiasm for learning decreases, and even students' grades are also decreasing. In response to this, the principal of SDN Madiopuro implemented the use of Quizizz which was expected to increase students' enthusiasm for learning. So far, the application has only been carried out in one class, because valid data is needed regarding information on the Quizizz implementation that has been implemented. The purpose of this study was to find out how the experiences of students and teachers in using Quizizz. In addition, this study will analyze the value before and after using Quizizz. To find out the comparison of data, data is needed for classes that do not use Quizizz. Therefore, this study is a comparative study comparing classes that use and do not use Quizizz. The results of this study indicate that the class that uses Quizizz gets a better average score, and all students in the class agree that Quizizz is easy to use and fun.*

**Keywords:** elementary school, pandemic COVID-19, online learning, student enthusiasm for learning, Quizizz.

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan dengan kualitas baik dapat diketahui dengan terciptanya sumber daya

manusia yang berkompeten. Tingkat pendidikan dasar (SD) memiliki peran yang sangat krusial untuk menentukan kesuksesan dijenjang berikutnya. Dalam Undang-Undang No. 1 Pasal 1 Tahun 2013 membahas tentang sistem

pendidikan yang mempunyai tujuan untuk meningkatkan potensi diri siswa, mencetak generasi bangsa yang memiliki pengetahuan tinggi, religius, dan akhlak terpuji sebagai bekal kehidupan bermasyarakat. Kegiatan pembelajaran saat ini terpaksa dilaksanakan secara daring melalui *video conference*, *classroom*, dan media penunjang pembelajaran lainnya. Hal tersebut disebabkan adanya pandemi COVID-19 yang melanda. Peningkatan masyarakat yang terinfeksi COVID-19 menyebabkan pemerintah dengan tegas mengeluarkan surat edaran tentang pembatasan sosial berskala besar (PSBB). menanggapi hal tersebut pemerintah dinas pendidikan juga mengharuskan pembelajaran siswa dilaksanakan secara daring. Tujuan dari pelaksanaan pembelajaran daring untuk mengurangi preventif COVID-19 dikalangan siswa dan guru, selain itu sebagai upaya memberikan hak siswa untuk mendapatkan pendidikan walaupun dimasa pandemi.

Salah satu sekolah yang menerapkan pembelajaran daring yaitu SDN Madiopuro. Penerapan pembelajaran daring di SDN Madiopuro menimbulkan masalah baru yang dihadapi siswa. Salah satu penyebabnya adalah semangat belajar siswa yang menurun diakibatkan rasa bosan. Hal tersebut tentu berdampak pada nilai siswa yang juga semakin menurun. Mengetahui masalah tersebut, pihak sekolah langsung menindaklanjuti dengan memberikan inovasi baru berupa program penerapan media pembelajaran Quizizz berbasis gamifikasi yang diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Penerapan program tersebut belum dapat diimplementasikan lebih luas dikarenakan pihak sekolah ingin memastikan bahwa penerapan tersebut berdampak positif bagi siswa. Untuk dapat mengetahui persepsi siswa mengenai penerapan Quizizz diperlukan penelitian secara mendalam dengan melakukan observasi, wawancara, studi dokumen kepada siswa dan guru. Tujuan dari penelitian tersebut agar mendapatkan data mengenai pengalaman siswa dalam menggunakan Quizizz, bagaimana tingkat semangat siswa, dan bagaimana nilai siswa setelah menggunakan Quizizz.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Kualitatif Deskriptif

Penelitian kualitatif digunakan untuk menemukan dan menggambarkan secara naratif

tentang kegiatan yang dilakukan dan dampak dari tindakan suatu fenomena (Anggito, 2018). Tujuan dari penelitian deskriptif untuk mengetahui sifat, gambaran, dan fakta apa adanya dari fenomena yang sedang diteliti.

### 2.2 Pembelajaran Daring

Pembelajaran merupakan kegiatan memberi informasi kepada satu orang atau lebih tentang ilmu pengetahuan baru dengan tujuan untuk perubahan lebih baik dari sebelumnya (Sunhaji, 2014). Daring berasal dari kalimat “Dalam Jaringan” yang mana dapat menghubungkan orang lain tanpa harus bertemu secara langsung. Untuk dapat berkomunikasi secara daring memerlukan perangkat seperti *smartphone*, laptop dan jaringan internet yang stabil. Pembelajaran daring merupakan kegiatan belajar mengajar antara guru dan murid melalui perangkat tertentu untuk tetap memberikan hak siswa ditengah wabah COVID-19.

### 2.2 Ulangan Harian

Ulangan harian dapat diartikan sebagai media untuk mengevaluasi atau mengetahui pemahaman siswa terkait materi pembelajaran yang telah diberikan (Asrul et, al., 2014). Tujuan dari ulangan harian untuk mengukur ketercapaian materi antara siswa satu dengan lainnya sehingga dapat mengetahui kekurangan-kekurangan untuk memberikan yang terbaik kedepannya. Selain itu ulangan harian digunakan untuk membandingkan hasil siswa dengan standart nilai yang telah ditentukan oleh sekolah.

### 2.3 Quizizz

Quizizz merupakan salah satu media pembelajaran *online* yang memungkinkan beberapa orang bergabung dalam satu *room* meskipun jarak masing-masing orang berjauhan. Quizizz telah dirancang khusus untuk membantu pendidikan dengan menerapkan gamifikasi untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Peran Quizizz dalam penelitian ini digunakan untuk ulangan harian. Diharapkan dengan menggunakan Quizizz dapat memberikan pengalaman baru yang menyenangkan pada siswa.

### 2.4 Pengalaman Siswa

Pengalaman berarti kegiatan yang pernah dialami, dilihat, dan dirasakan oleh seseorang (Saparwati, 2012). Pengalaman siswa pada

penelitian ini digunakan untuk mengetahui bagaimana tanggapan atau persepsi siswa selama melakukan ulangan harian menggunakan Quizizz.

**2.5 CIPP (Context Input Process Product)**

Program CIPP (*Context, Input, Process, Product*) merupakan salah satu evaluasi yang menggunakan pendekatan manajemen dengan tujuan untuk meningkatkan suatu program yang telah dijalankan dalam sebuah organisasi. Model CIPP digunakan untuk membantu pemangku kepentingan mengenai saran, perbaikan dan permasalahan yang sedang terjadi sehingga dapat segera dilakukan tindakan penanganan. Perbedaan model evaluasi CIPP dibanding model lainnya yaitu adanya keunikan pada setiap langkah evaluasinya sehingga dapat membantu mengetahui lebih dalam terkait perencanaan dan pelaksanaan program, semakin banyak langkah evaluasi yang dilakukan sehingga diharapkan mendapatkan data sebanyak-banyaknya dan dapat membantu seorang evaluator untuk memperoleh data yang berkualitas. Berikut merupakan penjelasan dari setiap model CIPP:

1. Evaluasi *Context*

Evaluasi *context* dilakukan untuk mengidentifikasi masalah, kekurangan, dan kelebihan dari program tersebut. Selain itu, evaluasi *context* digunakan untuk mengetahui peluang dan menilai kebutuhan organisasi (Stufflebeam, 2002). Hasil dari evaluasi dapat membantu seorang evaluator untuk menyarankan kepada pemimpin organisasi agar dapat memberikan keputusan yang tepat.

2. Evaluasi *Input*

Evaluasi *input* digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan, persiapan, dan sumber daya organisasi. Tujuan dari evaluasi input untuk mengetahui keberhasilan dari sumber daya pendukung program tersebut.

3. Evaluasi *Process*

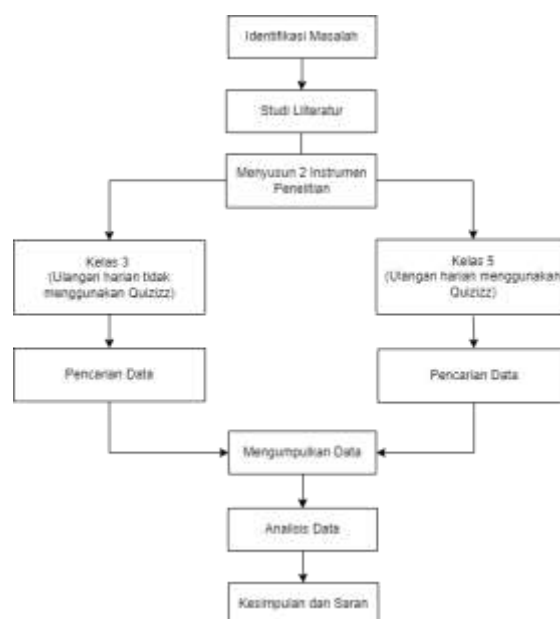
Evaluasi *process* berfokus pada pelaksanaan program tersebut. Pada penelitian ini mengidentifikasi bagaimana pelaksanaan ulangan harian pada kelas yang menggunakan dan tidak menggunakan Quizizz. Selain itu, untuk mengetahui keadaan yang dirasakan oleh dewan guru.

Tujuan dari evaluasi *process* untuk mengetahui keadaan sebenarnya saat program tersebut dilaksanakan.

4. Evaluasi *Product*

Evaluasi *product* digunakan untuk mengetahui hasil akhir dari program tersebut. Dalam penelitian ini, hasil akhir didapatkan dari nilai yang diperoleh siswa dan bagaimana perbandingan dari nilai kelas yang menggunakan dan tidak menggunakan Quizizz.

**3. METODOLOGI**



Gambar 1 Diagram Alir Metodologi Penelitian

Identifikasi masalah yang dilakukan dengan menganalisis secara mendalam tentang permasalahan awal yang terjadi di SDN Madiopuro selama pembelajaran pada masa pandemi COVID-19. Selanjutnya melakukan kajian mendalam mengenai keadaan, tantangan, permasalahan dan kelebihan dari proses pembelajaran daring. Tahap studi literatur dengan melakukan analisis mendalam dari buku, jurnal, penelitian sebelumnya, dan sumber lainnya yang masih relevan dengan tema penelitian. Beberapa tema yang dianalisis seperti pengertian, manfaat, kekurangan pembelajaran daring, penggunaan Quizizz untuk media kuis siswa SD, dan penerapan evaluasi program dengan menggunakan model CIPP.

Penyusunan instrument yaitu menyiapkan beberapa dokumen untuk memudahkan peneliti dalam mencari data. Beberapa persiapan yang

dilakukan yaitu dengan membuat pedoman observasi dan wawancara, menyusun pertanyaan wawancara, membuat kuesioner dengan pertanyaan yang sama tetapi pilihan jawaban yang berbeda. Dalam menyusun instrument dibagi menjadi dua, yaitu instrument pada kelas yang menggunakan dan tidak menggunakan Quizizz dengan tetap memperhatikan kriteria evaluasi menggunakan model CIPP.

Pencarian data merupakan langkah setelah penyusunan instrument. proses pengambilan data pada penelitian ini dengan melakukan observasi, wawancara, analisis dokumen, dan kuesioner kepada siswa kelas 3 dan 5, serta dewan guru yang dapat memperkuat hasil penelitian. Observasi dilakukan dengan mendatangi langsung ke kelas 3 dan 5 saat sedang melakukan ulangan harian. Proses wawancara dengan menggunakan semi terstruktur dan pemelihan narasumber dengan *purposive* sampling dengan tujuan agar mendapatkan data yang beragam.

Data dari kelas yang menggunakan dan tidak menggunakan Quizizz kemudian dikumpulkan dan dilakukan analisis menggunakan model Miles dan Huberman (2014). Model analisis Miles dan Huberman terdapat 4 langkah yaitu mulai dari pengumpulan data, penyajian data, reduksi data, dan penarikan kesimpulan. Kelebihan dari model tersebut dapat diulang langkahnya selama proses pengambilan data terus dilakukan. Kemudian langkah terakhir yaitu penarikan kesimpulan dan saran dari akhir proses penelitian.

### 3.1 Subjek Penelitian

Terdapat 2 subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas 3 dan siswa kelas 5. Perbedaan subjek keduanya dikarenakan program ulangan harian yang dilakukan. Pada kelas 3 pelaksanaan ulangan harian dilakukan secara konvensional atau ulangan secara luring. Sedangkan pada kelas 5 menggunakan Quizizz saat ulangan harian. Subjek penelitian ini juga melibatkan kepala sekolah, dan dewan guru dari kedua kelas tersebut.

### 3.2 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data didapatkan dengan melakukan observasi, wawancara, dan studi dokumen. Proses observasi dilakukan paling utama, dikarenakan agar peneliti tidak mengetahui gambaran jawaban informan,

sehingga data yang didapatkan benar-benar murni. Karena tipe penelitian ini termasuk kategori deskriptif, maka data paling banyak didapatkan dari proses wawancara.

### 3.3 Metode Analisis Data

Proses analisis data dilakukan secara mendalam dengan model Miles dan Huberman. Analisis data pada penelitian ini dengan mengikuti langkah-langkah pada model tersebut. Adapun langkahnya yaitu pengeumpulan, reduksi, penyajian data, dan kesimpulan. Selain itu, untuk memudahkan peneliti dalam mengambil kesimpulan, maka data-data yang telah dikumpulkan akan direkap dan dilakukan coding data.

### 3.4 Validasi Data

Validasi data digunakan untuk mengetahui kredibilitas data yang telah didapatkan. Pada penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi data. Triangulasi sumber dilakukan dengan mencocokkan data dari beberapa informan seperti kepala sekolah, dewan guru, dan siswa. Apabila data-data tersebut memiliki kesamaan, maka dapat dipastikan data tersebut memiliki kredibilitas tinggi. Selain itu, triangulasi teknik juga digunakan dalam penelitian ini dengan melakukan observasi, wawancara, dan kuesioner kepada informan yang sama dengan teknik yang berbeda.

## 4. HASIL

Setelah mendapatkan data, langkah selanjutnya mengelola data dan melakukan pembahasan dengan variabel yang telah ditentukan sebelumnya.

### 4.1 Evaluasi Context

Evaluasi *context* difokuskan untuk menggali data lebih dalam terkait pedoman sekolah, dasar hukum, dan peraturan sekolah dalam melaksanakan ulangan harian. Hasil dari proses observasi, wawancara, studi dokumen, dan kuesioner menunjukkan kejelasan tentang pelaksanaan ulangan harian di SDN Madiopuro. Hal yang dimaksud yaitu pihak sekolah telah menyusun kriteria pelaksanaan ulangan harian, nilai minimal siswa, dan beberapa peraturan ulangan harian telah disusun secara rinci. Tujuan adanya pedoman ulangan harian untuk memudahkan guru dalam mengadakan ulangan harian sehingga kegiatan ulangan dapat



dilaksanakan dengan lancar.

#### 4.2 Evaluasi *Input*

Evaluasi *input* terdiri dari beberapa indikator seperti prosedur, perencanaan pelaksanaan ulangan harian, dan sumber daya. Hasil dari pencarian data menyimpulkan bahwa persiapan ulangan harian di SDN Madiopuro telah dilaksanakan dengan baik. Sebelum mengadakan ulangan, terlebih dahulu dewan guru memberi informasi kepada siswa mengenai hari dan tanggal pelaksanaan ulangan harian, serta beberapa peralatan yang diperlukan. Dewan guru juga menyiapkan soal sesuai dengan teknis yang telah dipilih. Pada kelas yang menggunakan Quizizz soal dibuat dalam bentuk digital dan sebelumnya dewan guru telah membuat room ulangan harian. Pada kelas yang tidak menggunakan Quizizz soal dicetak pada kertas secara manual. Sarana dan prasarana sekolah sudah baik, semua kebutuhan untuk ulangan harian daring maupun luring dapat dimaksimalkan, akan tetapi masih terdapat terkendala jaringan wifi yang lemah dan belum dapat menjangkau secara luas.

#### 4.3 Evaluasi *Process*

Evaluasi *process* membahas tentang pelaksanaan ulangan harian di SDN Madiopuro, kendala yang dihadapi, dan mafaat dari program tersebut. Pelaksanaan ulangan harian berjalan dengan lancar. Pada kelas yang tidak menggunakan Quizizz kegiatan ulangan harian berjalan secara normal dengan guru membagikan kertas ulangan dan siswa dipersilahkan menjawab. Terdapat beberapa siswa yang melakukan kecurangan dan suasana kelas yang tegang membuat siswa kurang tenang dalam mengerjakan. Berbeda dengan kelas yang menggunakan Quizizz, keadaan kelas tenang dan siswa sangat antusias dalam melaksanakan ulangan harian.

#### 4.3 Evaluasi *Product*

Pada evaluasi *product* membahas tentang nilai dan perbandingan antara kelas yang menggunakan dan tidak menggunakan Quizizz. Hasil kelas tidak menggunakan Quizizz menunjukkan adanya sedikit penurunan. Berbeda dengan kelas yang tidak menggunakan Quizizz menunjukkan adanya peningkatan nilai 8-12%. Semua siswa setuju bahwa Quizizz mudah digunakan dan menyenangkan. Wali kelas yang menggunakan Quizizz juga senang apabila nilai siswa semakin naik, dan tentunya

juga terbantu dengan perekapan nilai secara otomatis.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil penelitian dengan membandingkan antara kelas yang menggunakan dan tidak menggunakan Quizizz sebagai berikut:

1. Pengalaman siswa pada kelas yang menggunakan Quizizz dalam melaksanakan ulangan harian di masa pandemi cukup menyenangkan. Semua siswa kelas 5 sepakat apabila Quizizz selalu digunakan untuk melaksanakan ulangan harian. Selain itu Quizizz dapat meningkatkan semangat belajar siswa yang diketahui dengan keinginan siswa yang tinggi untuk menduduki peringkat pertama pada fitur *leaderboard* dan termasuk *platform* yang mudah digunakan serta mengasikkan. Berbeda dengan kelas yang tidak menggunakan Quizizz. Suasana kelas menjadi tegang saat ulangan harian, dan terdapat beberapa siswa yang melanggar peraturan dengan mencontek temannya.
2. Pemahaman materi siswa cukup berbeda antara kelas yang menggunakan dan tidak menggunakan Quizizz. Pada kelas yang tidak menggunakan Quizizz terdapat 3-11 siswa yang harus mengikuti remidi. Akan tetapi hanya terdapat 2-5 siswa yang harus remidi pada kelas yang menggunakan Quizizz. Jadi dapat dipastikan pemahaman materi pada kelas yang menggunakan Quizizz lebih baik.
3. Nilai pada kelas yang menggunakan Quizizz meningkat 9-12% dengan rata-rata nilai 83, 97. Sedangkan pada kelas yang tidak menggunakan Quizizz menurun 3,5% dengan nilai rata-rata 71.52.

Dapat disimpulkan penggunaan Quizizz sebagai media ulangan harian berdampak positif untuk semangat belajar dan nilai siswa. Hal ini dapat digunakan sebagai pertimbangan untuk pemangku kepentingan sekolah dalam memutuskan program pembelajaran yang efektif dan interaktif.

### 5.2 Saran

Agar pemanfaatan Quizizz dapat lebih

optimal, sekolah dapat mengadakan pelatihan untuk guru dan siswa secara keseluruhan terkait pemanfaatan Quizizz agar lebih menunjang dalam proses pembelajaran di SDN Madiopuro.

*Journal of Islamic Education Management*, 2(1), 113–124.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

- Aziz, S., Mahmood, M., & Rehman, Z. 2018. Implementation of CIPP Model for Quality Evaluation at School Level: A Case Study. *Journal of Education and Educational Development*, 5(1), 189–206.
- Choiriyah, A. 2016. Model Pembelajaran Pengalaman secara Langsung Guna Meningkatkan Nilai Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. *Jurnal TheGIST*, 3(2).
- Citra, C. A., & 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.
- Darmawan, A. 2020. Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Mata kuliah Vocabulary Building: Masalah dan Solusi. *Jurnal TheGIST*, 3(2).
- Diniaty, A. 2017. Dukungan Orangtua terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Al-Taujih*, 3(1), 90–100.
- Junanto, S., & Kusna, N. A. A. 2018. Evaluasi Program Pembelajaran di PAUD Inklusi dengan Model Context, Input, Process, and Product (CIPP). *INKLUSI Journal of Disability Studies*, 5(2), 179–194.
- Muryadi, D. A. 2017. Model Evaluasi Program Dalam Penelitian Evaluasi.
- Purnama, I. M. 2016. Pengaruh Kecerdasan Emosional dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika di SMAN Jakarta Selatan. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(3), 234809.
- Sunhaji, S. 2014. Konsep Manajemen Kelas Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Kependidikan IAIN Purwokerto*, 2(2), 30–46.
- Werdiningsih, W. 2021. Manajemen Sumber Daya Manusia dalam Meningkatkan Kompetensi Guru Melaksanakan Pembelajaran Daring. *Southeast Asian*