

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Obyek Penelitian

Penelitian ini melibatkan segenap aktivitas MAN 1 PATI yang sudah berakreditasi “A”. Sekolah ini berada di desa Dadirejo, Jl.Panglima Sudirman Km.3, Kecamatan Margorejo Kabupaten Pati. Banyak sekali prestasi yang telah diraihinya, seperti ajang perlombaan dari bidang akademik maupun non akademik. Pada tahun 2020 saja, sekolah ini sudah bisa meraih banyak juara seperti, juara 3 ajang perlombaan POSI (Pelatihan Olimpiade Sains Indonesia) Tahun 2020 pada mata pelajaran Biologi, juara 2 Musabaqoh Tilawatil Qur’an di Universitas Muhammadiyah Semarang Tahun 2020, juara 1 lomba Da’I Tingkat Nasional di Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, juara 1 lomba vlog Pemanfaatan Alam Tingkat Nasional Tadris Biologi Institut Agama Islam Negeri Kudus, dan masih banyak lainnya.

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas XI MIA 6 yang berjumlah 29 anak, dan guru Biologi bernama Hj.Woro Paringsih, S. Pd., yang terfokus terhadap pemanfaatan aplikasi Quizizz secara daring sebagai alternatif pembelajaran Biologi di era pandemi. Peneliti mengambil data melalui wawancara secara daring yaitu Videocall, Telephon atau Chatt di akun Watshapp. MAN 1 PATI adalah madrasah yang sudah menjalankan pembelajaran daring. Pembelajaran daring ini ditetapkan oleh Kepala sekolah MAN 1 PATI yaitu Bapak Mohammad Kodri, S. Pd pada tanggal 14 Maret 2020 sampai sekarang. Banyak sekali keluhan yang dialami guru dan peserta didik selama pembelajaran daring, seperti kendala sinyal dan guru berusaha dalam memberikan inovasi terbaru terkait media pembelajaran online agar pembelajaran daring tetap berjalan dengan lancar dan menyenangkan. Adapun aplikasi-aplikasi yang digunakan MAN 1 PATI dalam menunjang kelancaran pembelajaran daring yaitu Watshapp, Google meet, Zoom, Classrom, Quizizz dan *e-learning*. MAN 1 PATI mewajibkan untuk menggunakan aplikasi *e-learning* karena aplikasi ini adalah produk dari pemerintah yang ditawarkan oleh Kementrian Agama pusat. Akan tetapi, kepala sekolah MAN 1 PATI juga memberikan kebebasan dalam menggunakan media online lainnya guna menunjang keberhasilan dalam pembelajaran daring seperti sekarang ini.

Salah satu aplikasi yang menarik dan bisa digunakan guru yaitu Quizizz. Namun, tidak semua guru menerapkan aplikasi ini dalam semua kelas selama pembelajaran daring, hal tersebut dikarenakan kurangnya pemahaman guru dalam bidang teknologi informasi. Salah satu guru yang sudah menerapkan aplikasi ini adalah Hj.Woro Paringsih, S. Pd pada pembelajaran Biologi materi sel kelas XI MIA 6. Hal tersebut dikarenakan guru Biologi cukup menguasai dalam hal teknologi. Kelas XI MIA 6 sudah diterapkan aplikasi Quizizz karena termasuk kelas yang aktif dan *feedback* yang diberikan cukup baik. Selain itu, kelas XI MIA 6 juga selalu memberikan kritikan terkait media yang sudah sering digunakan, sehingga guru harus pandai-pandai dalam memberikan inovasi terbaru. Dengan demikian, guru menerapkan aplikasi Quizizz sebagai alat media online ketika peserta didik sudah mulai bosan. Aplikasi Quizizz biasanya digunakan untuk evaluasi terkait materi yang diajarkan.

B. Deskripsi Data Penelitian

1. Data tentang Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Biologi di Era Pandemi

Berdasarkan hasil wawancara secara daring pada peserta didik XI MIA 6 dan guru terkait PJJ (sebelum penggunaan Quizizz) mengalami beberapa dampak seperti yang diutarakan narasumber Hj.Woro Paringsih, S. Pd, bahwasanya pembelajaran jarak jauh tentu memiliki dua dampak yaitu dampak positif dan negatif. Adapun dampak negatifnya sangat banyak seperti, guru tidak mengerti apakah peserta didik paham atau tidak terkait materi yang disampaikan, sulitnya berkomunikasi secara verbal terhadap peserta didik sehingga respon dari peserta didik sulit diketahui secara langsung oleh guru. Data tersebut dapat diperkuat dengan hasil wawancara secara daring oleh peserta didik XI MIA 6, sebagian besar beranggapan bahwa pembelajaran jarak jauh berupa daring memang kurang efektif, hal ini karena sulit dalam memahami materi yang disampaikan.

Pada dasarnya pemahaman dari masing-masing peserta didik sangat berbeda, masing-masing peserta didik memiliki daya ingat yang berbeda pula dalam mempelajari materi Biologi pada sel. Dengan demikian, pemahaman peserta didik terjadi apabila adanya kontak langsung dengan guru seperti pembelajaran tatap muka seperti tahun sebelumnya. Namun, selama pandemi peserta didik dan guru harus bisa bekerjasama guna menunjang kelancaran pembelajaran daring. Selain itu, selama pembelajaran

daring motivasi dari diri peserta didik juga mengalami penurunan karena merasa bosan dengan media pembelajaran online yang sering digunakan. Hal tersebut dapat diperkuat kembali dengan narasumber Hj.Woro Paringsih, S. Pd, yang berpendapat bahwa banyak peserta didik yang memberikan komplain terhadap media pembelajaran daring yang digunakan guru, sehingga guru merasa kesusahan untuk memberikan media. Sementara dampak positifnya yakni materi dapat selesai dengan cepat, peserta didik menjadi tertantang untuk mencoba berlatih menguasai terkait teknologi informasi.

Berdasarkan dampak positif dan negatif tersebut, guru berusaha mencari media alternatif guna menunjang kelancaran pembelajaran selama pandemi yaitu dengan aplikasi Quizizz. Hal ini sesuai hasil data Wawancara guru dan peserta didik terkait pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Biologi di era pandemi. Narasumber Hj.Woro Paringsih, S. Pd, berpendapat bahwa aplikasi Quizizz adalah aplikasi yang cocok digunakan sebagai alternatif pembelajaran daring terutama pada pembelajaran Biologi terkhusus materi sel. Bahwasanya pembelajaran Biologi cukup sulit dipahami karena banyak sekali bacaan yang harus dimengerti, seperti pada materi sel. Penyampaian materi biasanya guru menggunakan aplikasi Zoom, Google meet dan Watshapp. Akan tetapi, peserta didik juga perlu adanya selingan atau media lain yang menarik, dan mampu meningkatkan motivasi, dengan demikian guru menerapkan aplikasi Quizizz untuk mengerjakan soal-soal. Namun, tidak semua guru menerapkan aplikasi ini di setiap kelas, hanya kelas XI MIA 6 dengan guru pengampu Hj.Woro Paringsih, S. Pd. Hal ini didasari atas guru tersebut mampu menguasai teknologi seperti media online, dan kelas XI MIA 6 merupakan kelas yang aktif memberikan kritikan dan saran yang dapat dijadikan bahan evaluasi bagi guru. Dengan demikian, guru terus belajar menguasai teknologi guna kelancaran selama pembelajaran daring.

Menurut narasumber Hj. Woro Paringsih, S.Pd, Aplikasi Quizizz adalah aplikasi yang berisi soal-soal dikemas dengan sangat menarik, disertai musik, gambar dan ketika menghadapi soal tersebut tidak merasa tegang seperti menghadapi soal pada umumnya. Aplikasi Quizizz sesuai dengan tujuan pembelajaran yakni memahamkan sekaligus meningkatkan keahlian dalam memanfaatkan teknologi. Aplikasi Quizizz praktis digunakan

karena dalam pengoprasionalnya sangat fleksibel. Aplikasi ini berisi banyak soal yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Jadi, guru selama pembelajaran 2 jam untuk menyampaikan materi, sedangkan pemberian soal diberikan pada saat sore atau malam hari. Aplikasi Quizizz hanya diterapkan untuk latihan soal atau ulangan setelah penyampaian materi bukan untuk pemberian tugas UTS dan UAS.

Aplikasi ini dapat diakses melalui dua cara yaitu dapat menggunakan link atau aplikasi. Guru Biologi sebagai narasumber penelitian ini menggunakan link Quizizz, tidak perlu menginstal aplikasi terutama HP yang tidak cukup ruang. Sedangkan untuk pemakaiannya terdapat dua peran yaitu admin dan peserta. Guru biasanya menjadi admin dengan membuat soal sendiri atau menggunakan langsung soal yang telah ada. Peserta didik juga dapat menjadi admin ketika ingin belajar secara mandiri di rumah, seperti berlatih soal-soal. Hasil data dapat diperkuat dengan wawancara daring dari peserta didik XI MIA 6, sebagian besar beranggapan bahwa pembelajaran daring dengan aplikasi Quizizz sangat mengasikkan karena saat mengerjakan soal seperti bermain game, jadi menambah motivasi dalam belajar, tidak merasa tegang dan tidak merasa bosan. Akan tetapi, dalam pemanfaatannya terdapat beberapa kendala yang dialami guru dan peserta didik yaitu terkait masalah sinyal. Sinyal sangat berpengaruh selama pembelajaran daring terutama saat menggunakan aplikasi Quizizz.

Peserta didik selama mengerjakan soal dengan aplikasi ini sangat antusias dan gerak cepat guna mengumpulkan banyak point. Kecepatan saat menentukan jawaban berpengaruh terhadap skor permainan dan nilai akhir peserta didik. Apabila peserta didik mengalami masalah sinyal, maka peserta didik tersebut harus mengikuti susulan. Selain itu, terdapat kelebihan dalam menggunakan aplikasi ini seperti hasil wawancara dari narasumber Hj. Woro Paringsih, S. Pd, yang menganggap bahwa aplikasi ini efektif digunakan karena memudahkan guru dalam mengakses nilai. Aplikasi ini langsung menginput nilai dari masing-masing peserta didik dan mudah mengetahui aktivitas peserta didik ketika mengerjakan tugas. Sedangkan kelebihan yang dirasakan peserta didik XI MIA 6 hasil dari wawancara daring yaitu mampu menumbuhkan minat pada diri peserta didik dan dapat memberikan pemahaman. Hal ini karena di aplikasi Quizizz terdapat jawaban yang benar ketika pilihan jawaban

salah serta terdapat waktu pengulangan soal. Akan tetapi terdapat kekurangan terkait tidak adanya penjelasan materi. Namun, jika sering berlatih soal-soal maka pemahaman yang diperoleh juga semakin meningkat.

2. Data tentang Respon Peserta Didik terhadap Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Alternatif Pembelajaran Biologi di Era Pandemi

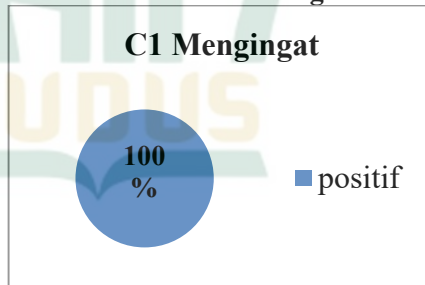
Setelah mengerjakan soal-soal Biologi materi sel dengan aplikasi Quizizz terdapat respon dari diri peserta didik terkait pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai alternatif pembelajaran Biologi di Era pandemi. Respon tersebut dapat dilihat dari hasil yang diperoleh peneliti melalui wawancara secara daring kepada peserta didik berjumlah 29 anak. Adapun aspek yang diteliti mencangkung tiga bagian, yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotorik sesuai dengan Kata Kerja Operasional (KKO) Taksonomi Bloom. Adapun respon peserta didik dari ke tiga aspek tersebut dapat dilihat sesuai hasil data sebagai berikut:

a. Aspek Kognitif

Respon peserta didik dari aspek kognitif merupakan tanggapan yang disampaikan peserta didik berkaitan dengan pengetahuan dan pemahaman. Aspek kognitif meliputi C1-C6 yang dapat dilihat dari hasil data sebagai berikut:

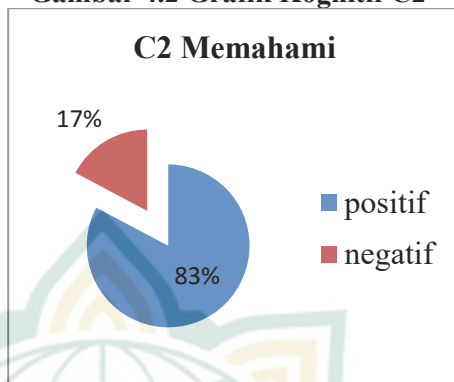
1) Mengingat C1

Gambar 4.1 Grafik Kognitif C1



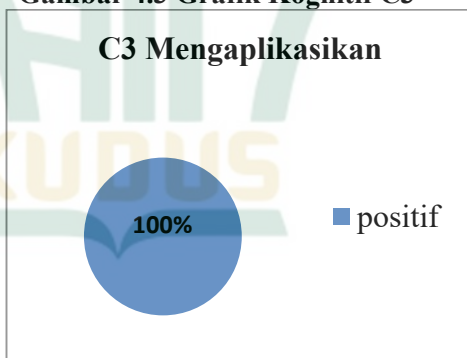
Pada aspek "Mengingat" C1 memperoleh hasil 100% dikarenakan 29 anak merespon baik. Hal ini peserta didik XI MIA 6 dapat mengingat aplikasi Quizizz beserta cara penggunaannya, karena sudah terbiasa menggunakan selama pembelajaran daring.

2) Memahami C2

Gambar 4.2 Grafik Kognitif C2

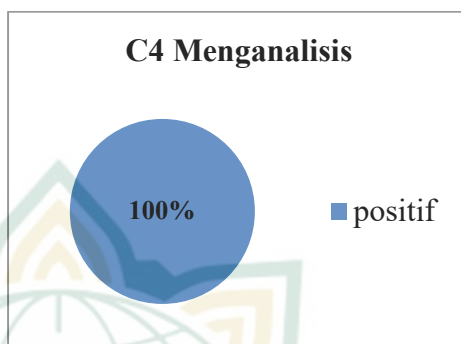
Respon peserta didik pada bagian “Memahami” C2 memperoleh dua respon yaitu, 83% menjawab positif dengan jumlah 24 anak. Seperti respon salah satu peserta didik Muhammad Noor yang merasa bahwa aplikasi Quizizz dapat memahami materi sel. Sedangkan 17% menjawab negatif dengan jumlah 5 anak yang merasa belum terbantu karena tidak adanya penjelasan materi sehingga pemahaman peserta didik kurang.

3) Mengaplikasikan C3

Gambar 4.3 Grafik Kognitif C3

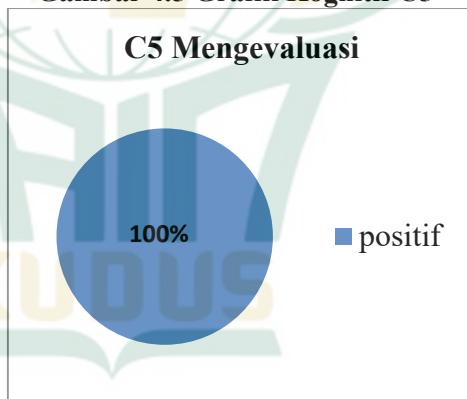
Peserta didik pada aspek ini memberikan respon 100% baik, dengan jumlah 29 anak. Peserta didik XI MIA 6 menganggap aplikasi Quizizz dapat melatih diri dalam mengerjakan soal-soal.

4) Menganalisis C4

Gambar 4.4 Grafik Kognitif C4

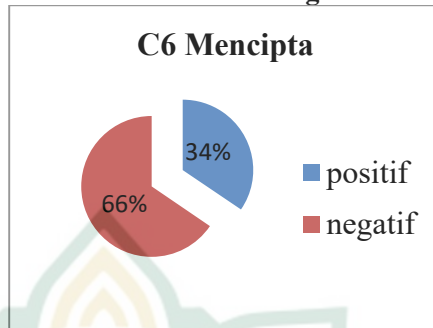
Peserta didik pada aspek ini memberikan respon 100% baik dengan jumlah 29 anak. Peserta didik XI MIA 6 merasa bahwa aplikasi Quizizz dapat membantu peserta didik dalam menganalisis butir soal dengan materi sel.

5) Mengevaluasi C5

Gambar 4.5 Grafik Kognitif C5

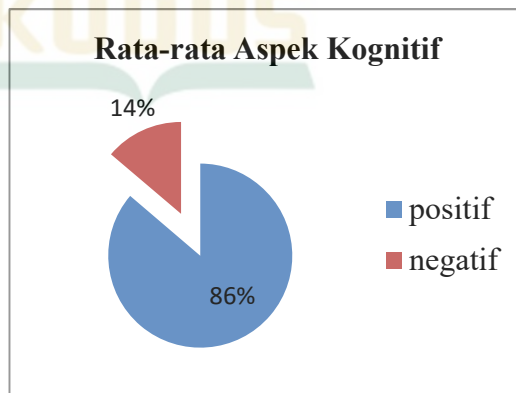
Pada bagian ini, peneliti memperoleh hasil 100% merespon positif dengan jumlah 29 anak. Hal ini bahwasanya peserta didik XI MIA 6 dapat mengevaluasi kemampuannya melalui aplikasi Quizizz dengan cara melihat hasil nilai yang diperoleh saat ulangan mengerjakan soal-soal.

6) Mencipta C6

Gambar 4.6 Grafik Kognitif C6

Respon yang diberikan pada aspek ini memperoleh dua argumen yaitu, 34% dengan jumlah 10 anak merespon baik. Hal ini sesuai argumen dari salah satu peserta didik Chalfin Fadhila, bahwa peserta didik dapat membuat soal dari segi pengetahuannya. Soal yang dibuat biasanya berupa pilihan ganda dengan jumlah 5-10 soal. Sedangkan 66% dengan jumlah 19 anak, seperti yang disampaikan peserta didik Ayu Kusuma memberikan respon negatif karena peserta didik belum bisa menyusun soal materi sel dikarenakan belum pernah mencoba.

Berdasarkan hasil data dari aspek kognitif C1-C6 yang sudah peneliti peroleh melalui wawancara daring, maka dapat diperoleh hasil rata-rata sebagai berikut:

Gambar 4.7 Grafik Rata-rata Aspek Kognitif

Respon positif dengan presentase 86% yang berarti sebagian besar peserta didik XI MIA 6 merasa terbantu

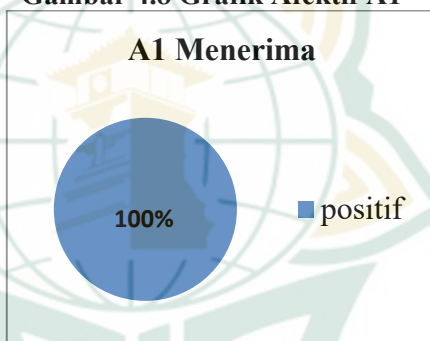
dengan adanya aplikasi Quizizz yang memberikan dampak positif dari segi pengetahuan dalam belajar yakni dapat membantu peserta didik dalam memahami materi sel. Akan tetapi respon negatif dengan presentase 14% yang berarti beberapa peserta didik merasa belum terbantu karena tidak adanya penjelasan materi.

b. Aspek Afektif

Aspek afektif merupakan respon dari diri peserta didik yang meliputi emosi, sikap setelah melakukan sesuatu. Adapun aspek yang diteliti pada bagian ini mencangkung A1-A5 dengan hasil sebagai berikut:

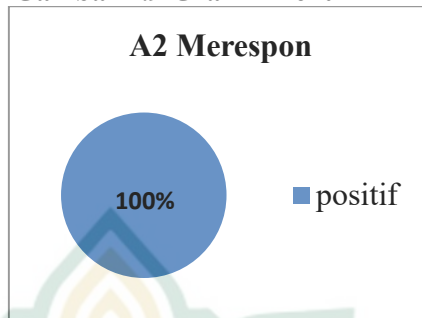
1) Menerima A1

Gambar 4.8 Grafik Afektif A1



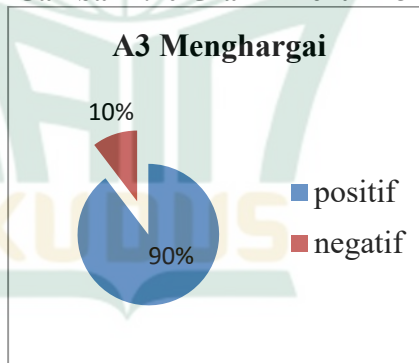
Pada bagian ini memperoleh presentase 100% dengan jumlah 29 anak merespon positif. Peserta didik XI MIA 6 menganggap dengan menggunakan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan minat dalam belajar. Aplikasi ini sangat menarik karena disertai musik, gambar, dan model dalam mengerjakan soal seperti bermain game, jadi tetap rileks ketika menghadapi soal dan merasa bersemangat.

2) Merespon A2

Gambar 4.9 Grafik Afektif A2

Hasil wawancara daring yang diperoleh peneliti yaitu 100% dengan jumlah 29 anak memberikan respon positif. Peserta didik XI MIA 6 merasa dengan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan keaktifan dalam mempelajari materi sel. Aplikasi Quizizz terdapat banyak gambar dan disertai musik dikemas dengan sangat menarik, sehingga dapat merangsang minat belajar yang menyebabkan aktif mengikuti pembelajaran daring.

3) Menghargai A3

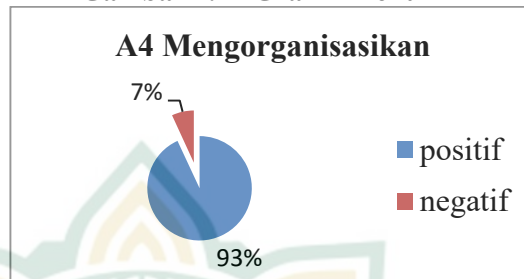
Gambar 4.10 Grafik Afektif A3

Peneliti memperoleh hasil berupa dua respon yakni positif dan negatif. Respon positif yang dihasilkan berupa 90% dengan jumlah 26 anak. Hal ini seperti pendapat dari salah satu peserta didik bernama Kukuh Satrya Perdana, bahwa peserta didik merasa yakin terkait pemahaman yang dimiliki ketika menggunakan aplikasi Quizizz. Namun, 10% dari 3 anak merespon negatif dengan argumen bahwa peserta didik merasa belum bisa meyakini pemahamannya dikarenakan peserta didik merasa

kesusahan saat memahami materi. Hal tersebut argumen dari salah satu peserta didik Ayu Kusuma.

4) Mengorganisasikan A4

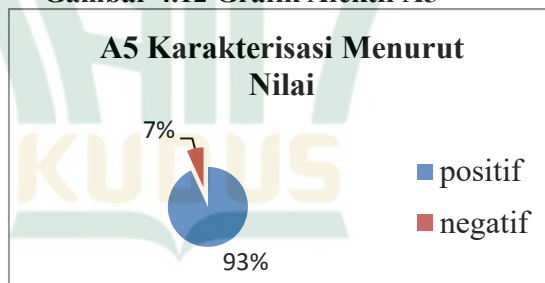
Gambar 4.11 Grafik Afektif A4



Peneliti memperoleh hasil dua respon yaitu positif dan negatif. Respon positif dengan presentase 93% berjumlah 27 anak yang memberikan argumen bahwa aplikasi Quizizz dapat menumbuhkan sikap teliti dalam mengerjakan soal materi sel. Akan tetapi berbeda dengan respon dengan presentase 7% berjumlah 2 anak yang menganggap bahwa peserta didik kurang teliti saat mengerjakan tugas dengan aplikasi Quizizz karena terdapat durasi waktu.

5) Karakterisasi Menurut Nilai A5

Gambar 4.12 Grafik Afektif A5

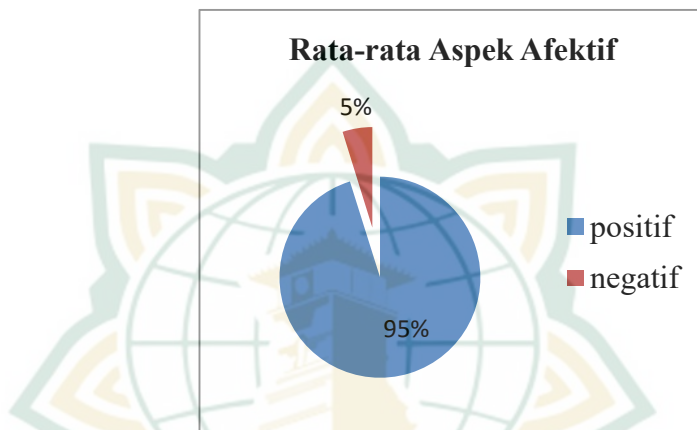


Peneliti memperoleh hasil dua respon yaitu positif dan negatif. Respon positif dengan presentase 93% berjumlah 27 anak memberikan argumen bahwa dengan aplikasi Quizizz dapat membuktikan pemahamannya dalam menjawab soal dengan benar. Hal tersebut adalah salah satu argumen dari salah satu peserta didik bernama Rihan Yusuf Oktavia. Namun, 7% berjumlah 2 anak merespon negatif dengan alasan bahwa peserta didik

belum bisa membuktikan pemahamannya dalam menjawab soal dengan benar.

Dengan demikian, dapat diambil rata-rata dari aspek afektif A1-A5 dengan jumlah presentase sebagai berikut:

Gambar 4.13 Grafik Rata-rata Aspek Afektif

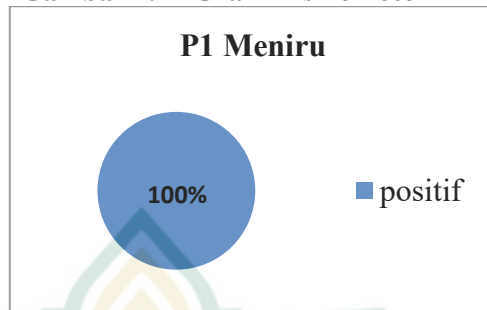


Hasil rata-rata pada aspek afektif A1-A5 memperoleh hasil respon positif dengan presentase lebih besar yaitu 95%. Sebagian besar peserta didik XI MIA 6 merasa tertarik dengan aplikasi Quizizz karena tampilan yang menarik. Sehingga dapat membentuk prasaan atau emosi yang mempengaruhi kinerja dalam belajar. Akan tetapi respon negatif yang diberikan sedikit dengan presentase 5%. Hal ini karena beberapa peserta didik merasa belum terbantu karena prasaan yang timbul ketika menggunakan aplikasi Quizizz sesuai dengan pribadi masing-masing peserta didik.

c. Aspek Psikomotorik

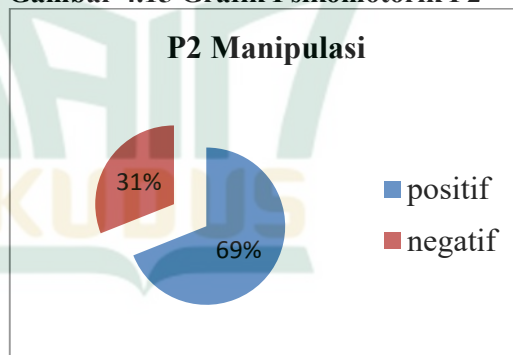
Aspek ini berhubungan dengan koordinasi dan ketrampilan motorik dari diri peserta didik. Adapun aspek yang diteliti meliputi P1-P5 dengan hasil data sebagai berikut:

1) Meniru P1

Gambar 4.14 Grafik Psikomotorik P1

Pada bagian ini memperoleh hasil dengan presentase 100% berjumlah 29 anak merespon positif. Peserta didik dapat mengikuti pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi Quizizz karena penggunaanya yang mudah. Akan tetapi, tentu mengalami kendala sinyal, sehingga terkadang loading terlalu lama namun masih dapat mengikuti pembelajaran daring tersebut.

2) Manipulasi P2

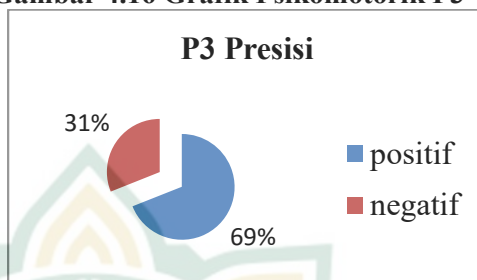
Gambar 4.15 Grafik Psikomotorik P2

Respon positif dengan presentase 69% berjumlah 20 anak. Peserta didik dapat mengoperasikan kembali aplikasi Quizizz di luar pelajaran. Hal tersebut sesuai hasil argumen salah satu peserta didik bernama Afifah Paramitha. Biasanya aplikasi ini digunakan untuk berlatih soal secara mandiri ataupun kelompok di rumah. Akan tetapi peserta didik dengan presentase 31% berjumlah 9 anak menjelaskan bahwa peserta

didik belum mengetahui cara penggunaannya jika digunakan di luar jam pelajaran.

3) Presisi P3

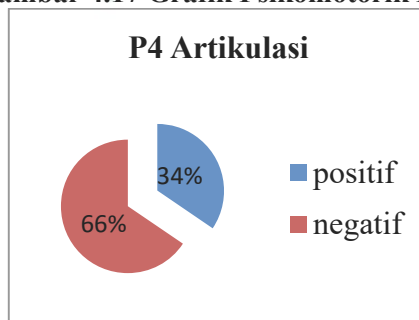
Gambar 4.16 Grafik Psikomotorik P3



Aspek ini, peneliti memperoleh dua hasil respon yaitu respon positif dan negatif. Peserta didik yang memberikan respon positif dengan presentase 69% berjumlah 20 anak. Salah satu argumen dari peserta didik bernama Sella Wati, selama menggunakan aplikasi Quizizz di jam pelajaran atau di luar jam pelajaran dapat berjalan lancar karena sudah memahami langkah-langkah penggunaannya. Kendala sinyal terkadang terjadi tanpa disadari, namun masih bisa mengikuti. Akan tetapi, dengan presentase 31% berjumlah 9 anak memberikan respon negatif karena dalam mengoperasikan aplikasi Quizizz di luar jam pelajaran tidak lancar karena belum mengetahui petunjuk dan kendala sinyal. Hal ini sesuai penjelasan dari peserta didik bernama Muhammad Haider.

4) Artikulasi P4

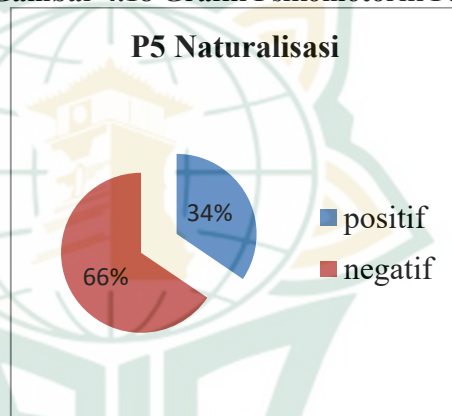
Gambar 4.17 Grafik Psikomotorik P4



Peneliti memperoleh hasil data respon positif dan negatif. Presentase respon positif 34% dengan jumlah peserta didik 10 anak. Peserta didik tersebut dapat membuat soal dengan aplikasi Quizizz terkait materi sel, karena petunjuk pembuatan soal sudah dipahami. Namun, sebagian peserta didik belum bisa membuatnya yakni 19 anak dengan presentase 66%. Seperti hasil penjelasan dari Ayu Kusuma, peserta didik hanya dapat membuat soal saja, akan tetapi jika membuat soal dengan aplikasi Quizizz belum sepenuhnya mengerti.

5) Naturalisasi P5

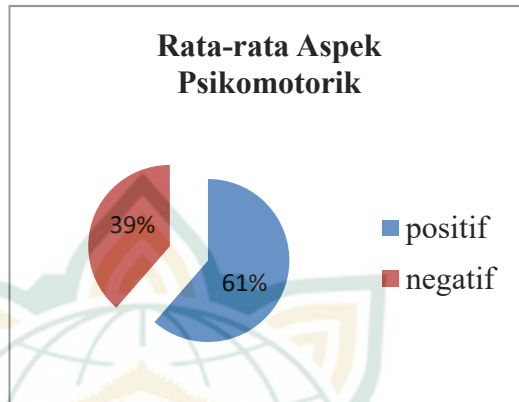
Gambar 4.18 Grafik Psikomotorik P5



Pada aspek ini, peneliti memperoleh hasil respon positif dan negatif. Aspek positif dengan presentase 34% berjumlah 10 anak memberikan argumen bahwa peserta didik tersebut dapat membuat soal materi yang lain dengan menggunakan aplikasi Quizizz. Hal ini dengan alasan bahwa peserta didik tersebut dapat melakukannya karena sudah pernah mencoba, sesuai penjelasan dari Chalfin Fadhila. Akan tetapi respon dengan presentase 66% berjumlah 19 anak memberikan penjelasan bahwa belum bisa membuat soal materi lain dan belum bisa menerapkannya di aplikasi Quizizz. Ada pula yang dapat mendesain soal materi lain tetapi tidak bisa menerapkan soal-soal tersebut di aplikasi Quizizz.

Dengan demikian, aspek psikomotorik P1-P5 dapat diperoleh rata-rata sebagai berikut:

Gambar 4.19 Grafik Rata-rata Aspek Psikomotorik



Hasil rata-rata pada aspek afektif P1-P5 memperoleh hasil respon positif dengan presentase 61%. Sebagian besar peserta didik XI MIA 6 merasa terbantu karena aplikasi Quizizz dapat melatih kinerja otak dan anggota gerak karena peserta didik melakukan gerakan mengerjakan maupun menyusun soal secara online. Sedangkan presentase 39%, sebagian kecil peserta didik merasa belum terbantu karena kurangnya pengetahuan ilmu teknologi sehingga mempengaruhi kinerja belajar ketika menggunakan aplikasi Quizizz.

C. Analisis Data Penelitian

1. Analisis Data tentang Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Biologi di Era Pandemi

Berdasarkan hasil data yang sudah diperoleh peneliti melalui teknik wawancara secara daring terkait pembelajaran jarak jauh atau PJJ (sebelum menggunakan aplikasi Quizizz) terdapat dampak positif maupun negatif yang dirasakan guru dan peserta didik. Dampak negatif yang dirasakan guru yaitu tidak dapat mengajar apabila tidak melihat peserta didik, karena berjauhan dan masalah sinyal. Pada dasarnya adanya tatap muka dapat menjadi bahan evaluasi apakah peserta didik menyukai performen dari guru tersebut atau tidak. Hal tersebut senada dengan pendapat Winaria Lubis: 2020, bahwa jaringan internet adalah salah satu kendala yang berdampak pada peserta didik ketika melakukan pembelajaran daring. Salah satu faktornya

adalah ketersediaan sinyal yang kurang bagus diberbagai daerah terutama peserta didik yang berada di daera pedalaman susah mengakses sinyal, sehingga harus dengan cara manual seperti mengirim materi di grub kelas.³¹

Terkadang saat penyampaian materi terdapat masalah sinyal, peserta didik tiba-tiba keluar sendiri dari forum kelas, hal ini dapat mengganggu konsentrasi guru ketika penyampaian materi berlangsung, sehingga guru tidak dapat mengetahui pemahaman materi yang didapat peserta didik. Hal ini sependapat dengan Nindi Taradisa, dkk: 2021, kurangnya pemahaman peserta didik ketika proses belajar daring dikarenakan peserta didik kurang paham dengan materi pembelajaran yang diajarkan guru karena tidak bertatap muka secara langsung. Guru juga merasa kesulitan untuk memantau perkembangan belajar peserta didik.³²

Selain itu, guru merasa sulit berkomunikasi secara verbal atau langsung terhadap peserta didik. Bahwasanya, komunikasi dalam proses pembelajaran akan berjalan dengan baik apabila bertatap muka satu dengan lainnya. Akan tetapi, hal ini berbeda karena situasi pandemi yang mengaruskan untuk komunikasi tidak langsung. sehingga respon peserta didik tidak dapat diketahui oleh guru. Hal tersebut senada dengan pendapat Redjeki Agoestyowati: 2020, komunikasi antar guru dan peserta didik atau peserta didik satu dengan lainnya kurang terjalin karena tidak bertatap muka secara langsung.³³

³¹ Winaria Lubis, “Analisis Efektivitas Belajar pada Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di Masa Pandemi Covid-19”, *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Vol.5 No.1*, (2020), 137, diakses tanggal 24 Februari 2021, <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/Bahastra>.

³² Nindia Taradisa, dkk, “Kendala yang Dihadapi Guru Mengajar Daring pada Masa Pandemi Covid-19 di MIN 5 Banda Aceh”, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, Darussalam Banda Aceh, 8, diakses tanggal 24 Februari 2021, https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/14083/1/jurnal_Nindi%2520Taradisa%2520160209063%252C%2520FTK%252C%2520PGMI%252C%2520082283525253.pdf&ved=2ahUKEwi_1Oa13YLvAhXXZCsKHZWIDWYQFJAAegQIAHAC&usq=AOvVaw0nF6QrBQ59mx9p7d2Cb94.

³³ Redjeki Agoestyowati, “Dampak Positif dan Negatif Tentang Pembelajaran Online Saat Pandemi Covid-19 Melanda (April, Mei, Juni 2020) di Institut STIAMI Jakarta”, *Jurnal Aksara Public Vo.4 No.3*. (2020), 121, diakses tanggal 24 Februari 2021, <http://www.aksarapublic.com/index.php/home/article/view/436>.

Selain itu, banyak sekali peserta didik yang memberikan kritikan terkait gaya, model dan media pembelajaran online yang digunakan guru. Hal tersebut menjadikan guru bingung terkait media online apa saja yang dapat digunakan. Hal ini sesuai artikel Satariyah: 2020 yang menjelaskan bahwa penguasaan teknologi informasi seorang guru dalam menyampaikan materi sangat berbeda dengan biasanya, merupakan hal yang penting untuk diketahui. Adapun penguasaan yang dilakukan guru seperti penguasaan dalam menggunakan laptop, HP dan berbagai jenis media lain yang dapat digunakan untuk pembelajaran daring.³⁴ Dengan demikian, guru diharapkan untuk terus belajar terkait teknologi informasi atau IT sebagai penunjang kelancaran pembelajaran selama pandemi.

Hal tersebut diperkuat bahwa menurut peserta didik pembelajaran selama daring kurang efektif karena sulit memahami materi dan pengeluaran yang cukup banyak untuk membeli kuota. Sependapat dengan Meinanda Putri Zalsabella, dkk. Pembelajaran jarak jauh atau PJJ kurang efektif dikarenakan beberapa peserta didik atau sebagian guru hanya memberikan materi tanpa menjelaskan, setiap peserta didik yang bertanya guru tidak merespon dengan cepat, dan setiap pembelajaran berlangsung terkendala oleh sinyal sehingga sulit untuk memahami materi dalam pembelajaran.³⁵

Dampak positif yang dirasakan guru dan peserta didik antara lain, peserta didik serta guru merasa tertantang terkait penggunaan berbagai aplikasi online untuk pembelajaran daring berlangsung. Hal tersebut diketahui biasanya selama pembelajaran secara klasikal hanya dengan cara ceramah dan menggunakan media pembelajaran yang mungkin sudah berkali-kali digunakan. Akan tetapi, seiring perkembangan zaman dan adanya masa pandemi, guru dan peserta didik diharuskan dapat menguasai teknologi seperti cara penggunaan media online berbagai aplikasi. Hal tersebut sependapat dengan artikel Rina Puspitasari: 2020, adanya PJJ mampu memberikan dampak

³⁴ Satariyah. "Tantangan Guru Gagap Teknologi pada Pembelajaran Jarak Jauh", BDK Jakarta Kementerian Agama RI, 2020, Diakses tanggal 21 Januari 2021, <https://bdkjakarta.kemenag.go.id/berita/tantangan-guru-gagap-teknologi-pada-pembelajaran-jarak-jauh>.

³⁵ Meinanda Putri Zalsabella, dkk, "Dampak Pembelajaran Jauh Terhadap Perasaan Tertekan pada Siswa Kelas Tujuh SMP Saat Memahami Konsep Matematika", *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran Vol.3 No.2*, (2020), 297, diakses tanggal 24 Februari 2021, <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>.

positif yakni meningkatkan kesadaran untuk menguasai kemajuan teknologi dan mengatasi permasalahan proses pendidikan di Indonesia.³⁶

Selain itu, dampak positif yang dirasakan guru yakni materi cepat selesai. Guru membuat materi secara ringkas dengan maksud agar peserta didik dapat memahaminya. Dalam proses belajar dibatasi materi dan waktu. Guru harus pandai mengolah materi agar mudah dipahami. Bahwasanya materi seharusnya disampaikan secara detail apabila pembelajaran berlangsung di kelas terutama pembelajaran Biologi materi sel yang memang banyak sekali pembahasannya, namun adanya pandemi seperti sekarang materi hanya disampaikan intinya saja. Selama pembelajaran daring guru hanya diberikan waktu 2 jam selama satu minggu untuk mata pelajaran Biologi. Hal ini apabila dibandingkan dengan pembelajaran tatap muka untuk pembelajaran Biologi diberikan waktu 4 jam selama satu minggu. Hal ini sependapat dengan Andri Anugrahana: 2020, bahwa dampak positif selama pembelajaran daring yaitu guru merasa lebih cepat dalam menyampaikan informasi terkait materi dan bisa menjangkau banyak peserta didik melalui grup kelas online seperti Whatsapp.³⁷

Salah satu aplikasi yang digunakan MAN 1 PATI sebagai alternatif pembelajaran daring yakni aplikasi Quizizz. Dalam pemanfaatan aplikasi ini, terdapat respon dari guru dan peserta didik. Aplikasi Quizizz merupakan aplikasi pendidikan berbasis game yang mengaitkan peserta didik dan pendidik untuk bergabung ke ruang kelas online sehingga proses pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Aplikasi ini menjadikan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, karena peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran. Selain itu, aplikasi Quizizz sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan aplikasi ini adalah salah satu aplikasi yang dapat

³⁶ Rina Puspitasari, "Hikmah Pandemi Covid-19 Bagi Pendidikan di Indonesia", Institut Agama Islam Negeri Surakarta, 2020. Diakses tanggal 25 Februari 2021, <https://iain-surakarta.ac.id/hikmah-pandemi-covid-19-bagi-pendidikan-di-indonesia/>.

³⁷ Andri Anugrahana, "Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar," PGSD Universitas Sanata Dharma, (2020), 287, diakses tanggal 25 Februari 2021, <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/download/4033/1527/&ved=2ahUKewirqdmhioTvAhXAzTgGHZRMaJsQFJAAegQIARAC&usq=AOvVaw3qBBcCBkLnI7AJ6F473EjK>.

digunakan agar tujuan pembelajaran tercapai, terutama saat pandemi sekarang ini. Adapun tujuan pembelajaran diantaranya dapat meningkatkan pemahaman, pengetahuan dan penguasaan teknologi sesuai dengan pedoman guru mata pelajaran kurikulum 2013.


Pemanfaatan aplikasi Quizizz di MAN 1 PATI bukan sebagai ruang kelas online, dan tidak digunakan untuk pemberian tugas UTS maupun UAS. Akan tetapi, digunakan untuk pemberian tugas berupa latihan soal-soal, ulangan harian secara langsung setelah penyampaian materi. Hal tersebut dengan maksud mengikuti anjuran dari kepala sekolah yang mewajibkan *e-learning* sebagai ruang kelas online sekaligus pemberian ujian kenaikan kelas. Akan tetapi, guna menunjang pembelajaran daring kepala sekolah memberikan kebebasan untuk memanfaatkan aplikasi lainnya guna sebagai pemberian tugas. Tidak semua guru menerapkan aplikasi ini di kelas, disebabkan karena kurangnya pemahaman dan penggunaan teknologi informasi seperti media pembelajaran online. Hal ini sesuai dengan jurnal Asmuni: 2020, bahwasanya problematika yang dihadapi selama pembelajaran daring yaitu kurangnya pemahaman teknologi informasi oleh guru dan peserta didik.³⁸ Namun, salah satu kelas yang sudah diterapkan aplikasi Quizizz adalah XI MIA 6 dalam pembelajaran Biologi materi Sel. Hal ini disebabkan karena kelas XI MIA 6 merupakan kelas yang aktif dan selalu memberikan kritikan terkait media yang sudah sering digunakan dan guru Biologi sebagai sumber penelitian ini memiliki penguasaan teknologi yang baik pula.

Aplikasi Quizizz sangat praktis dari segi penggunaannya. Hal tersebut dikarenakan dapat diakses melalui jenis perangkat browser, laptop, tablet, HP/Smartphone. Guru Biologi sebagai narasumber penelitian ini memanfaatkan media pembelajaran online melalui HP/Smartphone dengan membagikan link Quizizz, dikarenakan tidak perlu mendownload aplikasi. Sehingga tidak memenuhi ruang penyimpanan pada HP/Smartphone. Aplikasi Quizizz berisi soal-soal yang dapat dimanfaatkan guru sebagai bahan evaluasi dari masing-masing peserta didik. Dalam penggunaannya aplikasi ini memiliki dua peran yaitu admin dan

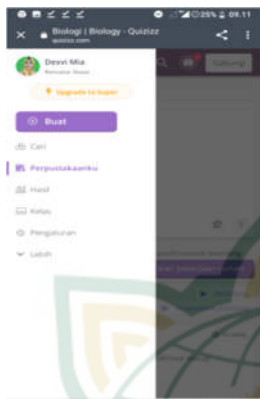
³⁸ Asmuni. "Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dan Solusi Pemecahannya", *Jurnal Pedagogy: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, (2020), 284, Diakses tanggal 21 Januari 2021, <http://ojs.ikipmataram.ac.id/index.php/pedagogy/index>.

peserta. Adapun langkah-langkah pemanfaatan aplikasi yang digunakan guru Biologi dan peserta didik XI MIA 6 adalah sebagai berikut:

Tabel. 4.1 Petunjuk Penggunaan Aplikasi Quizizz

<p>1) Langkah-langkah Penggunaan Aplikasi Quizizz Untuk Admin</p>	
<p data-bbox="209 447 612 513">Gambar 4.20 Link dan Aplikasi Quizizz</p>  <p>The image shows a screenshot of the Quizizz admin interface. At the top, it says 'quizizz.com/admin'. Below that, it reads 'Quizizz Search for Quizzes - Quizizz Free gamified quizzes on every subject that students play in class and at home. Pick an existing quiz or create your own for review, formative assessment, and more.' The main part of the screenshot features a colorful illustration of four diverse students (two girls and two boys) standing in front of a sign that says 'QUIZIZZ'. Below the screenshot is the Quizizz logo, which consists of a purple square with a white 'Q' and the word 'QUIZIZZ' in a stylized, colorful font.</p>	<p data-bbox="718 447 1026 578">a) Downlod aplikasi Quizizz atau menggunakan link untuk admin.</p>

Gambar 4.21 Tampilan Awal Menyusun Soal



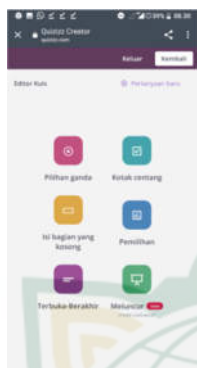
b) Selanjutnya klik garis tiga dipojok kiri atas pilih "buat".

Gambar 4.22 Tampilan Menyusun Soal



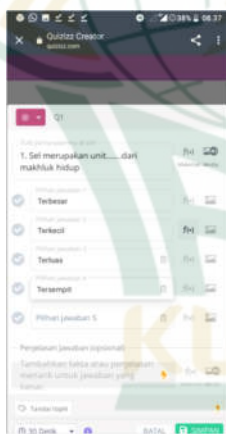
c) Setelah itu, sebelum melanjutkan membuat pertanyaan soal terlebih dahulu mengisi "nama quiz dan pilih subjek relevan sesuai mapel yang akan dikerjakan". Kemudian klik "selanjutnya."

Gambar 4.23 Tampilan Pemilihan Model Soal

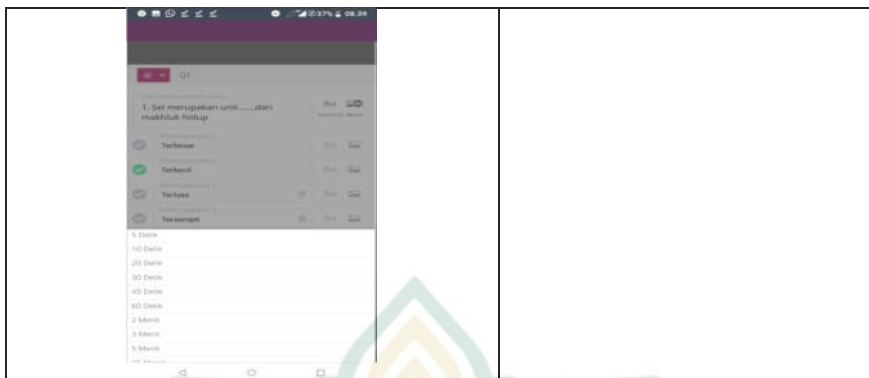


d) Kemudian, pilih model soal yang diinginkan. Misalnya soal dalam bentuk pilihan ganda.

Gambar 4.24 Tampilan Soal Pilihan Ganda

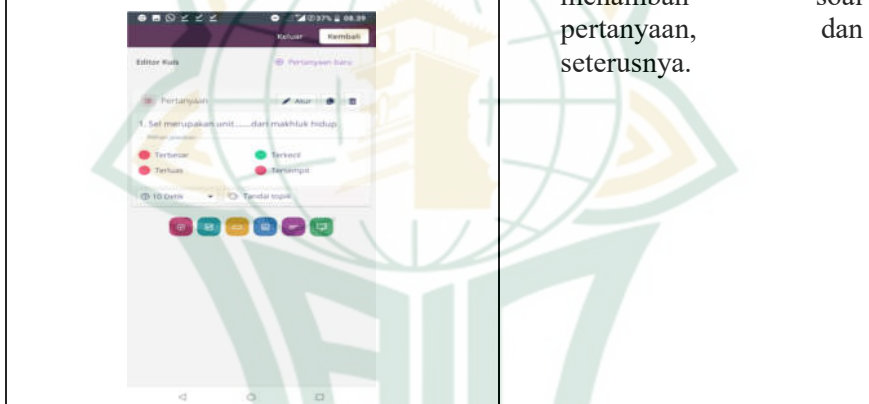


e) Selanjutnya tulis pertanyaan di kolom pertanyaandan dan tuliskan jawaban di kolom jawaban. Jika sudah selesai, maka pilih jawaban yang benar sebagai tanda kunci jawaban. Kemudian, pilih jangka waktu dalam mengerjakan soal tersebut di bagian kanan bawah. Misalnya 10 detik. Setelah itu, klik menu "simpan".



Gambar 4.25 Tampilan Menyusun Pertanyaan Baru

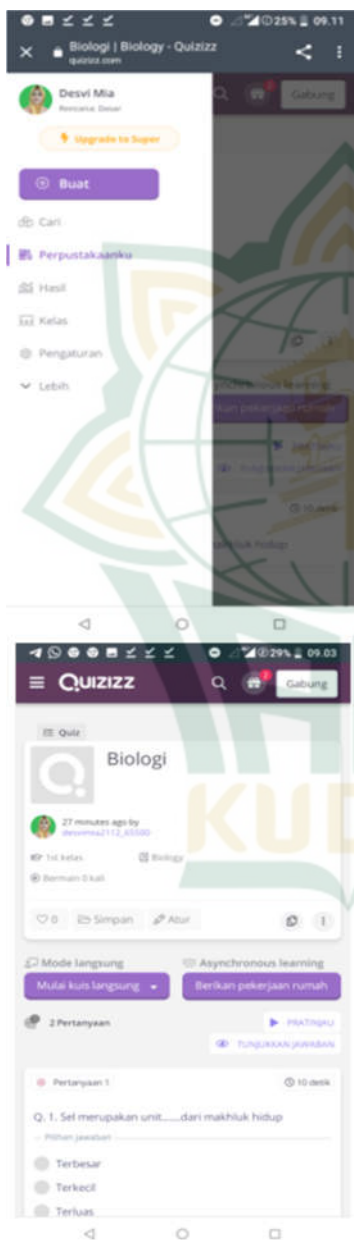
f) Klik bagian " pertanyaan baru" jika ingin menambah soal dan seterusnya.




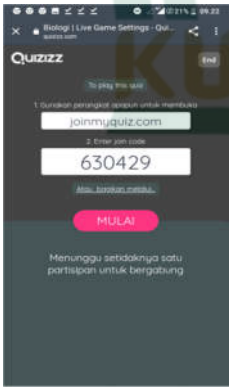
Gambar 4.26 Tampilan Soal Yang Telah Disusun

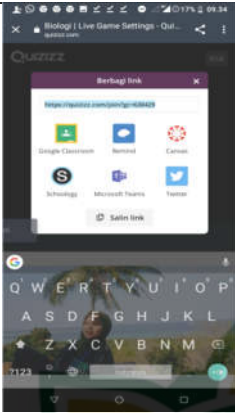

g) Selanjutnya klik "kembali" pada bagian pojok kanan atas. Tambahkan judul gambar apabila ingin disertai gambar. Pilih bahasa, misalnya bahasa indonesia. Kemudian pilih kelas 1 st dan mengisi bagian kolom ke 4. Misal "pilih publik terlihat oleh semua orang". Setelah itu, klik "simpan" dan klik "kembali".

Gambar 4.27 Tampilan Untuk Melihat Soal Yang Telah Dibuat



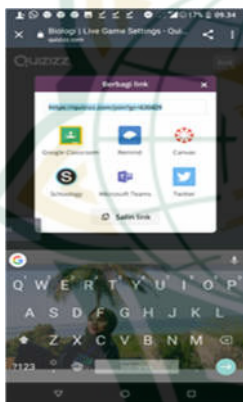
h) Setelah soal ditulis. Maka yang harus dilakukan selanjutnya yaitu pilih "perpustakaan ku". Bagian tersebut terdapat dua pilihan. Jika soal tersebut digunakan secara langsung dengan waktu yang sama dan peserta didik dalam keadaan online maka pilih "mulai kuis langsung". Pada kolom ini juga terdapat dua pilihan "klasik dan instruktur cepat". Admin dapat memilih salah satu dari ke dua pilihan tersebut sesuai dengan keinginan. Apabila soal tersebut dijadikan pekerjaan rumah, maka pilih "berikan pekerjaan rumah", kemudian berikan rentan waktu pengumpulan.

<p>Gambar 4.28 Tampilan Meneruskan Soal</p> 	<p>i) Setelah itu, klik "selanjutnya" untuk meneruskan.</p>
<p>Gambar 4.29 Tampilan Kode Kuis/Soal</p> 	<p>j) Setelah itu, kode kuis telah muncul. Kode tersebut dapat langsung dikirim atau copi link ke grub kelas WA, Classroom atau lainnya. Dengan demikian kode tersebut dapat langsung digunakan peserta didik untuk mengikuti kuis.</p>

	
<p>Gambar 4.30 Kode Kuis</p> 	<p>k) Setelah peserta didik sudah masuk semua ke kelas ujian, maka admin dapat memulai permainan kuisnya dengan mengeklik "star".</p>

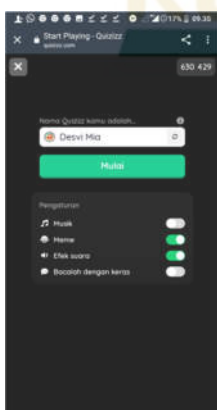
2) Langkah-langkah Penggunaan Aplikasi Quizizz Untuk Pemain Atau Peserta

Gambar 4.31 Tampilan Link Soal Untuk Peserta



a) Buka link yang diberikan admin atau membuka aplikasi Quizizz.

Gambar 4.32 Tampilan Pengisian Kode dan Nama Peserta



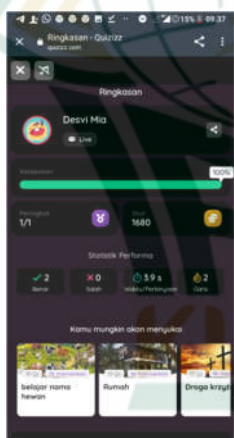
b) Kemudian masukkan kode kuis dan nama peserta.

Gambar 4.33 Tampilan Soal

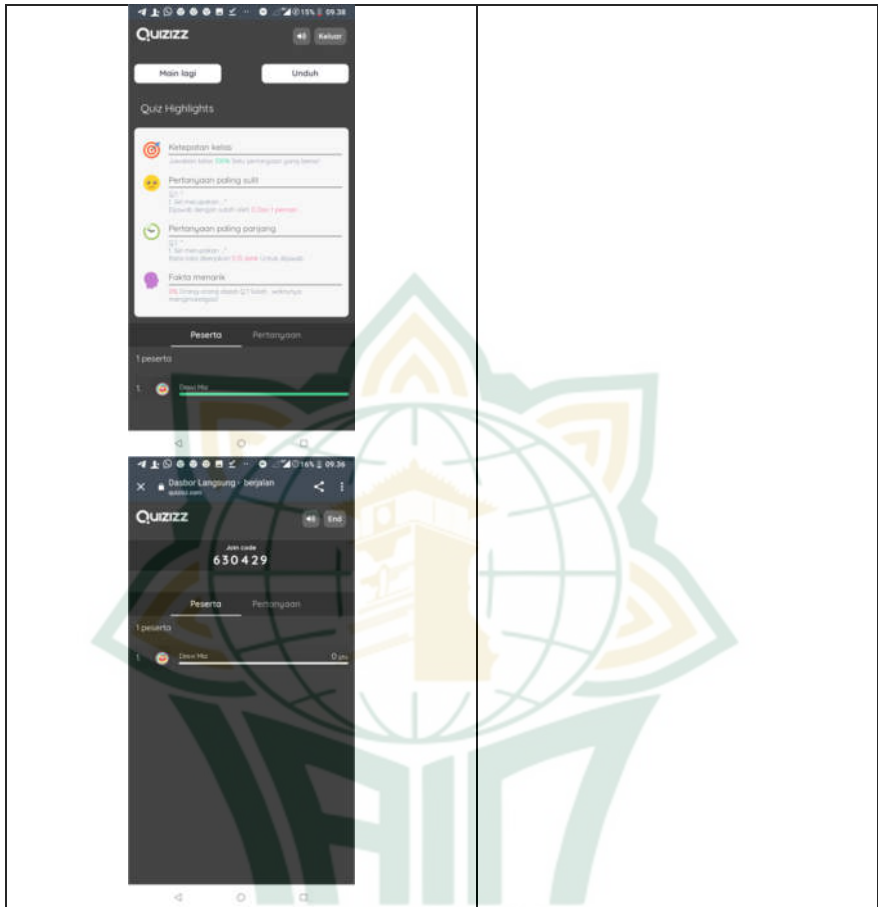


c) Selanjutnya, klik tombol "mulai" untuk mengikuti kuis tersebut. Peserta didik sudah bisa mengisi kuis yang diberikan sesuai dengan waktu yang telah dibuat admin.

Gambar 4.34 Tampilan Skor dan Peringkat

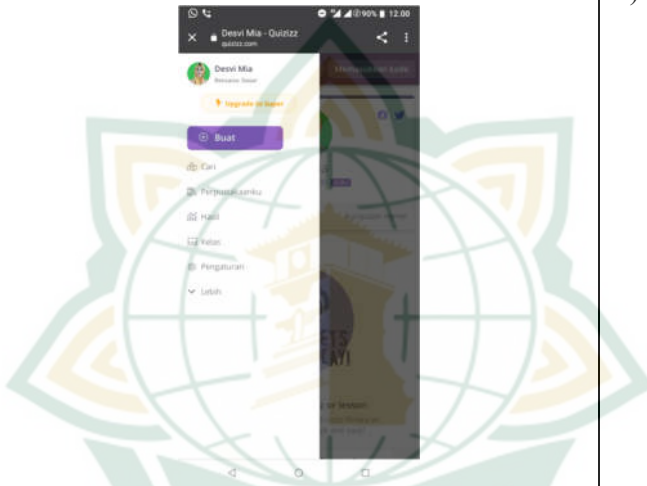


d) Jika peserta didik telah selesai mengerjakan kuis tersebut, peserta didik dapat melihat skor, peringkat dan jumlah soal yang salah dan benar. Sedangkan admin dapat menghendel pekerjaan peserta didik dari mulai awal hingga berakhirnya kuis.



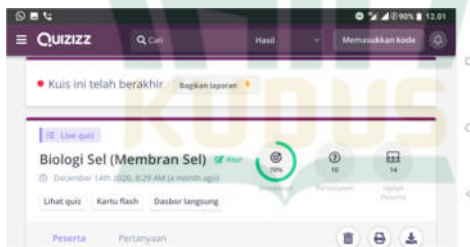
3) Langkah-langkah Menginput Nilai

Gambar 4.35 Tampilan awal Quizizz

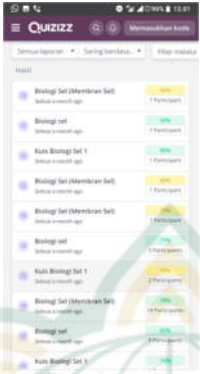



a) Pilih bagian hasil pada tampilan Quizizz

Gambar 4.36 Pengunduhan Nilai



b) Pilih gambar pengunduhan untuk menginput hasil nilai

<p style="text-align: center;">Gambar 4.37 Dokumen Nilai</p> 	<p>c) Pilihlah salah satu dokumen nilai yang diinginkan</p>
<p style="text-align: center;">Gambar 4.38 Tampilan Nilai berupa Mcs. Excel</p> 	<p>d) Tampilan nilai excel</p>

Pemanfaatan aplikasi yang mudah dalam petunjuk penggunaannya, ternyata guru Biologi tersebut mengalami kendala yaitu pada awalan memperkenalkan aplikasi Quizizz. Beberapa peserta didik XI MIA 6 belum mengetahui aplikasi Quizizz, karena memang aplikasi Quizizz adalah aplikasi yang dipublikasikan tahun 2015. Hal ini disebabkan kurangnya pengetahuan IT pada diri peserta didik. Namun, dengan adanya kemampuan penguasaan IT pada guru Biologi tersebut mampu memudahkan peserta didik dalam menggunakan aplikasi Quizizz.

Aplikasi Quizizz dalam pemanfaatannya tentu memiliki kelebihan maupun kekurangan. Adapun kelebihanya yaitu, aplikasi Quizizz sangat menyenangkan, santai dan tidak seperti soal pada umumnya yang tegang, karena aplikasi ini disertai alunan musik, gambar dan lainnya yang membuat peserta didik

menjadi tenang saat mengerjakan soal. Peserta didik ketika menjawab soal biasanya tegang, tetapi dengan aplikasi ini peserta didik akan merasa santai dan peserta didik yang memperoleh nilai buruk tidak merasa nilainya buruk atau merasa percaya diri pada kemampuan yang dimiliki. Hal ini sependapat dengan Sri Mulyati dan Haniv Evendi: 2006 yang berpendapat tentang penggunaan game pendidikan seperti Quizizz dapat menghibur serta memberikan latihan soal untuk memecahkan masalah dan logika.³⁹

Hal tersebut diketahui bahwa emosional diri peserta didik dapat terlihat ketika mengerjakan soal, biasanya ketika mengerjakan soal di kertas emosional peserta didik akan terlihat ketika soal sulit. Akan tetapi hal ini berbeda ketika mengerjakan soal dengan aplikasi Quizizz, pertanyaan muncul di layar masing-masing peserta didik sehingga peserta didik dapat menjawab pertanyaan dengan langkah dan kecepatan masing-masing. Selain itu, emosional anak tidak begitu terlihat ketika mengerjakan soal sulit karena aplikasi ini memang dapat membuat suasana menjadi tidak tegang seperti halnya memainkan sebuah game. Dengan demikian, peserta didik dapat mengingat materi yang telah diajarkan guru. Selain itu juga, dengan aplikasi ini peserta didik tidak ada kesempatan untuk mencontek satu sama lain. Karena setiap soal yang diberikan telah diacak.

Namun, aplikasi ini memiliki kekurangan yaitu tidak adanya penjelasan soal terkait materi yang bersangkutan. Pengetahuan dan pemahaman peserta didik dapat bertambah jika dalam mengerjakan soal terdapat penjelasan terkait materi. Diketahui bahwasanya pemahaman dari peserta didik berbeda-beda, ada yang paham materi melalui penjelasan secara langsung dan ada yang paham jika hanya diberikan penjelasan atau materi secara online. Aplikasi Quizizz berkaitan dengan adanya sinyal, sehingga kapan saja dapat terjadi *disconnect*. Apabila peserta didik terkendala sinyal ketika mengerjakan soal, maka harus mengikuti susulan dengan materi yang sama dengan waktu kondisional.

Pemanfaatan aplikasi ini cukup efektif digunakan, karena dalam penggunaannya cukup sederhana dan waktu yang digunakan sesuai keinginan. Guru selama waktu pembelajaran 2

³⁹ Sri Mulyati dan Haniv Evendi, "Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara", *Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol.03 No.01 (2020): 66, Diakses Pada 29 Agustus 2020, <http://dx.doi.org/10.30.656//9au55.v3il.2127>.

jam digunakan untuk penyampaian materi, sedangkan pemberian soal-soal diberikan waktu malam hari. Hal ini dilakukan guna untuk pengulangan materi dan keaktifan dari diri peserta didik. Jadi memang dalam pemanfaatan aplikasi Quizizz ini fleksibel sesuai kemauan dari pengguna. Aplikasi ini sangat cocok digunakan untuk membuat soal dan menerapkan soal tersebut kepada peserta didik. Aplikasi ini berisi berbagai soal-soal mulai jenjang SD-SMA yang sesuai dengan materi yang diajarkan, sehingga dapat dimanfaatkan untuk belajar. Guru yang mengajar tentu memiliki banyak bank soal, sehingga aplikasi ini dapat digunakan untuk sarana menyimpan soal dan menganalisis soal tersebut. Dengan demikian, guru dapat membuat soal yang valid, reliabel dan memiliki daya beda serta memiliki tingkat kesukaran yang baik. Sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan. Namun, guru Biologi Hj.Woro Paringsih, S. Pd yang menjadi narasumber penelitian ini lebih suka menyusun soal sendiri 1 pertemuan, karena soal di aplikasi Quizizz tidak mencakup keseluruhan materi tetapi hanya per sub bab materi saja.

Aplikasi Quizizz dapat digunakan oleh guru guna mengetahui sejauh mana pemahaman dari peserta didik dalam belajar. Penggunaan yang mudah dan hasil yang cepat dalam proses penilaiannya menjadikan aplikasi Quizizz layak digunakan sebagai aplikasi pembelajaran yang mendukung revolusi pembelajaran 4.0.⁴⁰ Dengan demikian, peserta didik memiliki minat dan motivasi yang kuat dalam belajar. Guru dengan mudah mengakses nilai, karena aplikasi ini sudah tersetting skor per item soal, sehingga guru dapat mendownload hasil nilai dalam bentuk Ms. Excel. Sistem penilaian dalam aplikasi ini terdapat dua jenis yaitu persekoran untuk kecepatan game dan penilaian untuk hasil akhir. Misalnya, peserta didik bernama Chalfin Fadhila mengerjakan soal Biologi Sel dengan jumlah 15 soal campuran pernyataan dan pertanyaan. Peserta didik tersebut dapat menjawab 14 soal. Sistem penilaian dapat dianalisa no.1 soal pernyataan “sel berdasarkan jumlah dibagi menjadi 3 yaitu uniseluler, multiseluler dan monoseluler.” Jawaban dari soal tersebut yakni “salah”. Peserta didik dapat menjawabnya, sehingga memperoleh skor permainan 930, durasi

⁴⁰ Sri Mulyati dan Haniv Evendi, "Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizziz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara", *Jurnal Pendidikan Matematika. Vol.03 No.01* (2020): 66, Diakses Pada 29 Agustus 2020, <http://dx.doi.org/10.30.656//9au55.v3il.2127>.

waktu 19 detik. Kemudian dilanjutkan mengerjakan soal no.2 dengan durasi 23, yang menjadikan skor menurun menjadi 800. Namun, jawaban yang dipilih benar. Pada dasarnya maksimal persekoran adalah 1000 lebih, dan durasi waktu dibuat sesuai dengan kemauan yang membuat, seperti 20-45 detik. Dengan demikian, kecepatan dalam menentukan jawaban berpengaruh terhadap perskoran permainan dan jumlah nilai akademiknya. Nilai maksimal akademik seperti persekoran pada umumnya yaitu 100 apabila dapat menjawab soal dengan benar.

Perbedaan pembuatan soal secara klasikal dan dengan menggunakan aplikasi Quizizz sangat berbeda, karena soal dengan cara klasikal seperti soal berbasis kertas harus menyediakan kisi-kisi, membuat soal, analisis soal dan persekoran per item soal. Sedangkan pembuatan soal dengan aplikasi Quizizz hanya memperhatikan pembuatan kisi-kisi dari pengembangan soal, analisis soal diabaikan karena tujuan target utama dari guru adalah mengetahui pemahaman peserta didik terkait materi yang diajarkan seperti pada materi sel. Biasanya guru membuat soal pada sore hari, kemudian diterapkan pada malam hari, jadi peserta didik dalam posisi yang santai belajar sambil bermain. Penggunaan aplikasi ini diberikan kepada peserta didik bertujuan untuk merangsang motivasi agar mampu meningkatkan daya saing antar peserta didik. Sesuai dengan pendapat Halimatus Sholikhah: 2019 yaitu aplikasi Quizizz layak diterapkan dalam pembelajaran karena mempermudah guru dalam menyampaikan materi, dan memberikan motivasi yang kuat bagi peserta didik.⁴¹ Dalam pemanfaatannya tentu memberikan pengaruh pada masing-masing peserta didik yang disampaikan dalam bentuk respon.

⁴¹ Halimatus Solikhah, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020", Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya", (2019): 7, Diakses tanggal 22 Januari 2021. <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/34508&ved=2ahUKEwjazOXoo9fuAhVGOSsKHY6SCF0QFjABegQIARAB&usq=AOvVaw2qZMQGnDSe0DExHwjaBfWC>.

2. Analisis Data tentang Respon Peserta Didik terhadap Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Alternatif Pembelajaran Biologi di Era Pandemi

Berdasarkan hasil yang sudah diperoleh peneliti melalui teknik wawancara secara daring terkait respon peserta didik dari aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Maka hasil data tersebut dapat dianalisis sebagai berikut:

Aspek Kognitif C1-C6

Aspek kognitif merupakan tanggapan yang disampaikan oleh peserta didik yang berkaitan dengan pengetahuannya dan pemahaman terhadap materi sel dengan aplikasi Quizizz. Pada penelitian ini, peneliti melakukan penelitian aspek kognitif mencakup C1-C6 sesuai dengan kata kerja operasional (KKO) revisi taksonomi bloom. Respon kognitif C1 dengan kata kerja operasional “Mengingat” merupakan tingkatan kemampuan mengingat kembali pada diri peserta didik terkait pemanfaatan aplikasi Quizizz. Pada bagian ini dengan presentase 100% memperoleh respon yang baik. peserta didik XI MIA 6 dengan mudah mengingat aplikasi Quizizz, karena peserta didik sudah terbiasa menggunakannya selama pembelajaran daring pada mata pelajaran Biologi sel. Aplikasi Quizizz merupakan aplikasi online yang dapat digunakan guru untuk mengetahui kemampuan pemahaman dengan melihat hasil nilai dari peserta didik. Aplikasi ini berbeda dengan aplikasi pembelajaran yang lain karena tampilan pada aplikasi Quizizz menarik dan tidak membosankan. Berisikannya soal-soal tersebut, peserta didik dapat bermain sambil belajar karena aplikasi ini dimodifikasi seperti game yang mengharuskan peserta didik untuk aktif dan tanggap.

Peserta didik merasa bahwa aplikasi Quizizz lebih mudah dalam mengerjakan soal dibandingkan cara klasikal seperti berbasis kertas. Perbedaan tersebut dilihat ketika menggunakan aplikasi Quizizz saat memilih jawaban langsung dan hasilnya telah tersedia di layar HP masing-masing. Sedangkan mengerjakan soal dengan cara klasikal membutuhkan banyak waktu dan tenaga. Peserta didik mengerjakan soal secara manual di kertas, memfoto tugas kemudian dikirim lewat grup kelas. Hal ini sesuai dengan pendapat Mohammad Syaifulloh: 2020, aplikasi Quizizz dalam penggunaannya sangat praktis, tidak memerlukan kertas, tidak membutuhkan waktu penilaian yang

lama serta dapat memacu semangat peserta didik dalam melaksanakan evaluasi.⁴²

Aspek yang diteliti pada bagian kognitif C2 kata kerja operasional “Memahami” yaitu kemampuan peserta didik dalam memahami materi sel melalui aplikasi Quizizz. Bagian aspek C2 memperoleh dua respon. Jumlah presentase 83% memberikan respon positif, karena peserta didik merasa terbantu adanya aplikasi ini. Pada dasarnya pemahaman dari diri peserta didik berbeda-beda, ada yang dengan mudah menangkap penjelasan materi, dan ada pula yang mengalami kesulitan. Oleh karena itu, guru harus sabar dan telaten dalam membimbing peserta didiknya.

Salah satu yang dapat digunakan untuk merangsang pemahaman peserta didik yaitu pemberian soal dengan aplikasi Quizizz. Peserta didik tidak hanya paham dengan teori, akan tetapi peserta didik juga butuh latihan soal agar bisa memperoleh nilai terbaik. Seringnya berlatih soal tentu akan memberikan dampak baik bagi peserta didik guna mengukur sejauh mana pemahamannya terhadap materi yang telah diajarkan. Secara teori peserta didik sudah paham dan mengenal isi materi sel, maka latihan soal dapat membuat peserta didik mengerti tentang penerapan dari teori sel yang telah diajarkan tersebut. Hal ini sesuai dengan pendapat Sri Mulyati, dan Haniv Efendi: 2020, aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran online yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman dan konsentrasi dalam belajar.⁴³ Tampilan yang menarik dan tidak membosankan menjadikan peserta didik dapat belajar dimanapun dan kapanpun.

Dilain sisi, aplikasi Quizizz terdapat kekurangan yang menjadikan respon dengan jumlah presentase 17% merasa belum terbantu karena kurangnya pemahaman akibat tidak ada penjelasan terkait materi sel. Aplikasi Quizizz hanya menyediakan soal dan kunci jawaban, apabila jawaban yang dipilih salah, maka pemberitahuan jawaban benar akan terlihat.

⁴² Muhammad Syaifulloh, “Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran IPS Terpadu Kelas VII di MTS Negeri 7 Malang”, Skripsi Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, (2020): 93, Diakses tanggal 22 Januari 2021.

⁴³ Sri Mulyati dan Haniv Evendi, "Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara", *Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol.03 No.01 (2020): 67, Diakses Pada 29 Agustus 2020, <http://dx.doi.org/10.30.656//9au55.v3il.2127>.

Pemahaman akan berkembang luas jika disertai penjelasan per item soal. Jadi, sebagian besar peserta didik XI MIA 6 dapat memahami materi sel melalui aplikasi Quizizz.

Analisis data aspek kognitif C3 dengan kata kerja operasional “Mengaplikasikan” adalah aspek kognitif yang memicu pada tingkat kemampuan peserta didik dalam menerapkan konsep dalam situasi yang baru. Presentase 100% respon positif menjadikan peserta didik merasa bahwa aplikasi Quizizz dapat melatih mengerjakan soal-soal Biologi terkhusus materi sel. Aplikasi Quizizz berisi banyak soal-soal yang dapat digunakan untuk latihan secara individual atau kelompok. Hal ini sependapat dengan Lasia Agustina dan Indra Martha Rusmana: 2019, tampilan aplikasi Quizizz berupa soal dalam bentuk gambar dan suara.⁴⁴ Sehingga kebutuhan guru dan peserta didik dalam memanfaatkan aplikasi ini dapat ditunjang dengan baik. Peserta didik yang sering berlatih soal menyebabkan kepercayaan diri akan meningkat. Ketika menemukan soal yang sama, maka akan terbiasa menghadapi soal jenis lainnya. Faktanya soal yang diadakan sekolah tidak hanya soal ujian tengah semester dan soal ujian akhir semester saja, melainkan dapat berupa ujian nasional dan latihan-latihan soal setelah penyampaian materi. Dengan demikian, peserta didik memiliki sikap yang positif saat menghadapi soal evaluasi pembelajaran. Sebelum menentukan jawaban tentu harus memahami terlebih dahulu maksud dari soal tersebut.

Aspek kognitif C4 dengan kata kerja operasional “Menganalisis”, merupakan kemampuan dari diri peserta didik dalam menguraikan materi menjadi bagian-bagiannya. Jumlah respon peserta didik dengan presentase 100% menganggap aplikasi Quizizz dapat membantu peserta didik menganalisis butir soal dengan materi yang telah diajarkan. Peserta didik XI MIA 6 sudah terbiasa menggunakan aplikasi Quizizz untuk berlatih mengerjakan soal materi sel maupun soal tipe lainnya. Akan tetapi, dalam proses mengerjakannya tentu memperhatikan soal yang ditanyakan. Apabila dilihat dari kepraktisan penggunaannya, aplikasi ini dapat menganalisis soal secara

⁴⁴ Lasia Agustina dan Indra Martha Rusmana, “Pembelajaran Matematika Menyenangkan dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz”, Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Universitas Indraprasta PGRI Jakarta Indonesia, (2019): 6, diakses tanggal 25 Januari 2021, <http://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika>.

sistematis yang dapat diunduh berupa file excel. Sedangkan dari segi pengetahuan, peserta didik dapat berlatih untuk menganalisis, memahami maksud dari per butir soal terkait materi yang telah diajarkan. Aplikasi ini terdapat durasi waktu yang mengharuskan peserta didik untuk menganalisis dengan kemampuan berpikir cepat, tanggap sesuai daya ingat materi yang bersangkutan. Apabila dalam mengerjakan soal tanpa teknik analisis maka akan berdampak buruk pada hasil akhir. Hal ini sependapat dengan Stevani Armita Murwati, dkk: 2020, kesalahan yang dilakukan peserta didik dalam menjawab soal disebabkan karena sudah terbiasa menggunakan prosedur secara langsung tanpa berpikir atau menganalisa terlebih dahulu.⁴⁵

Respon peserta didik dari aspek kognitif C5 dengan kata kerja operasional “Mengevaluasi” yaitu kemampuan penilaian terhadap diri peserta didik setelah belajar menggunakan aplikasi Quizizz. persentase 100% memperoleh respon baik. Melalui bantuan aplikasi Quizizz, peserta didik XI MIA 6 dapat mengevaluasi kemampuannya. Hal ini dapat dilihat ketika mengerjakan soal materi sel. Bentuk evaluasi yang dapat diketahui yaitu dapat tidak nya peserta didik dalam menjawab soal. Salah satu yang berkaitan dengan dapat tidaknya menjawab soal yaitu tingkat kesulitan pada soal itu sendiri. Apabila peserta didik dapat menjawab soal dengan benar, maka tingkat soal yang dihadapi peserta didik tersebut dapat dilampaui melalui daya ingat terkait materi sel yang telah diajarkan. Adapun sebaliknya, apabila peserta didik menjawab soal salah maka kemungkinan dapat dipengaruhi berbagai faktor seperti kurangnya pemahaman terkait materi sel, kurangnya sikap teliti karena tergesa-gesa atau faktor lainnya. Kebenaran dan Kesalahan dalam menjawab soal dapat terlihat secara langsung di aplikasi Quizizz, apabila jawaban yang dipilih salah maka akan terlihat pemberitahuan jawaban yang benar. Ovrina Resti Arisandi: 2020, menjelaskan bahwa aplikasi Quizizz memiliki kelebihan yaitu peserta didik tidak memiliki kesempatan untuk mencontek teman sesamanya, karena soal yang diberikan peserta didik satu dengan yang lain

⁴⁵ Stevani Armita Murwati, dkk, “Analisa Kesalahan Siswa Dalam Mengerjakan Soal Cerita di Topik Geometri dan Faktor-faktor Penyebabnya”, PRISMA Prosiding Seminar Nasional Matematika, (2020), 368, Diakses tanggal 21 Januari 2021. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prima/>.

telah diacak.⁴⁶ Tidak hanya itu, peserta didik juga mengetahui soal dan jawaban benar dari soal yang telah dikerjakan.

Aspek kognitif C6 dengan kata kerja operasional “Mencipta” merupakan tingkat kemampuan peserta didik dalam menciptakan sesuatu dari hasil pengetahuannya. Peserta didik dengan presentase 34% dapat membuat soal yang sama seperti soal yang ada di aplikasi Quizizz. Peserta didik membuat soal berjumlah 5-10 dalam bentuk pilihan ganda, hal ini dikarenakan lebih mudah dan setiap soal memiliki satu jawaban benar. Namun, hasil presentase 66% peserta didik belum dapat membuat soal, dikarenakan membuat soal cukup sulit, perlu adanya ketelitian dan memang belum pernah mencoba membuatnya. Biasanya, peserta didik yang sudah pernah mencoba, tentu terbiasa membuat soal walaupun memang kurang sebaik buatan guru. Hal ini sependapat dengan Dawai: 2019, dalam membuat soal yang baik, terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu menguasai materi yang ingin dijadikan bahan pembuatan soal. Misalnya, materi sel. Membuat kisi-kisi terkait materi sel sesuai dengan indikator, menyusun soal, membuat kunci jawaban atau memberi skor untuk soal bentuk esai dan bahasa dalam penulisan soal harus jelas dan mudah dipahami.⁴⁷ Dapat tidaknya membuat soal tergantung pada kemauan dari diri peserta didik. Jadi, pada aspek C6 sebagian kecil peserta didik XI MIA 6 dapat membuat soal materi sel dari segi pengetahuannya.

Dengan demikian, aspek kognitif C1-C6 dapat dihasilkan rata-rata sebesar 86% respon positif dan 14% respon negatif. Respon positif yang diberikan menunjukkan bahwa aplikasi Quizizz dapat membantu mempermudah dalam memahami materi sel. Sedangkan respon negatif yang disampaikan peserta didik bahwasanya aplikasi Quizizz belum membantu dalam belajar.

⁴⁶Ovrina Resti Arisandi, “Belajar Asyik dengan Quizizz di Tengah Pandemi Covid-19”, Bengkulu: Kemdikbud, 2020, Diakses tanggal 25 Januari 2021. <http://lmpbengkulu.kemdikbud.go.id/blog/belajar-asyik-dngan-Quizizz-di-tengah-pandemi-covid-19>.

⁴⁷ Dawai, “Bentuk dan Syarat Penyusunan Soal untuk Peserta Didik”, 2019, dikases tanggal 19 Januari 2021, https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://www.dawainews.com/%3Fp%3D3122&ved=2ahUKEwiysLGgg9juAhUHcCsKHS9ECt0QFjABegQIAhAE&usg=AOvVaw0UZAr-6m_n-x3_7P_fN-3-&cshid=1612709585762.

Aspek Afektif A1-A5

Selain respon aspek kognitif, peneliti juga melakukan penelitian dengan peserta didik XI MIA 6 terkait aspek afektif yang mencakup A1-A5. Adapun analisis terkait respon aspek afektif A1 dengan kata kerja operasional “Menerima”, merupakan kepekaan dari diri peserta didik terhadap rangsangan. Pada bagian ini dengan presentase 100% memberikan respon positif. Peserta didik merasa bahwa aplikasi Quizizz dapat meningkatkan minat belajar. Minat belajar merupakan keinginan melakukan tindakan untuk mencapai tujuan tertentu. Rasa senang timbul terhadap suatu pembelajaran, maka akan mendorong minat peserta didik untuk terus belajar sehingga dapat memberikan dampak baik pada diri peserta didik. Hal ini sesuai pendapat dari Halimatus Sholikhah: 2020, membuat suasana pembelajaran daring menjadi menyenangkan dan menggunakan media pembelajaran online yang menarik berpotensi dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik, sehingga materi yang diajarkan akan lebih mudah dipahami dan dipelajari oleh peserta didik.⁴⁸

Aplikasi Quizizz adalah pilihan yang digunakan guru untuk merangsang minat atau motivasi peserta didik agar tercipta daya saing tinggi antar sesama. Aplikasi Quizizz merupakan platform berbasis kuis yang dikombinasikan dalam bentuk permainan dan dapat digunakan untuk pembelajaran. Aplikasi Quizizz dianggap sebagai media pembelajaran yang menarik, karena memberikan suasana baru, mempermudah dalam memahami materi dan terdapat fitur yang dapat meningkatkan minat peserta didik. Adapun fitur-fitur tersebut yaitu, adanya hitungan waktu mundur dalam mengerjakan soal, adanya meme berkarakter ketika peserta didik kurang tepat dalam menjawab soal, adanya penghargaan yang bersifat acak saat peserta didik menjawab benar, serta adanya sistem peringkat yang menjadikan peserta didik termotivasi untuk mengerjakan soal dengan cepat, benar dan teliti. Apabila minat pada diri peserta didik sudah

⁴⁸ Halimatus Sholikhah, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020”, Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya”, (2019): 6, Diakses tanggal 22 Januari 2021, <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/34508&ved=2ahUKEwjazOXoo9fuAhVGOsKHY6SCF0QFjABegQIARAB&usq=AOvVaw2qZMQGnDSe0DExHwjaBfWC>.

terbentuk maka, ketika sudah bergabung dan mengerjakan soal-soal di aplikasi Quizizz peserta didik akan semakin aktif dalam belajar.

Penelitian aspek afektif A2 dengan kata kerja operasional “Merespon”, merupakan kemampuan peserta didik setelah menggunakan aplikasi Quizizz. Jumlah presentase 100% memperoleh respon yang baik, karena aplikasi Quizizz dapat menjadikan diri peserta didik lebih aktif dalam belajar materi sel. Soal di aplikasi Quizizz mendorong lebih aktif untuk bersaing dengan teman. Sesuai dengan pendapat Halimatus Sholikhah: 2020, adanya sistem peringkat yang ditampilkan dalam layar HP, mendorong peserta didik untuk menjadi pemain terbaik dalam mengerjakan soal.⁴⁹ Peserta didik merasa tertantang dan berlomba-lomba memberikan pilihan jawaban terbaik, meskipun terkadang bermasalah karena jaringan internet, akan tetapi hal tersebut tidak menurunkan semangat untuk menjadi pemain terbaik dalam kuis.

Dengan demikian, dapat mendorong peserta didik lebih aktif dalam belajar materi sel dan berkeinginan untuk mencoba berkali-kali. Keaktifan tersebut dapat meningkatkan kinerja dalam berpikir dan cekatan saat proses mengerjakan soal. Pada saat aktif mengerjakan soal di aplikasi Quizizz, peserta didik merasakan ada tidaknya keyakinan yang timbul ketika menghadapi soal tersebut. Hal ini sesuai dengan respon peserta didik aspek Afektif A3 dengan kata kerja operasional “Menghargai”, merupakan tahap konsistensi peserta didik dalam meyakini pemahamannya terkait materi sel dengan menggunakan aplikasi Quizizz.

Keyakinan peserta didik dalam memahami materi sel tentu dirasakan oleh dirinya sendiri. Respon peserta didik dengan presentase 90% memperoleh respon positif, bahwa keyakinan pemahaman terhadap materi merupakan perasaan yang timbul ketika mengerjakan soal-soal. Keyakinan tersebut dapat dibuktikan ketika peserta didik memilih jawaban sesuai dengan

⁴⁹ Halimatus Sholikhah, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020”, Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya”, (2019): 7, Diakses tanggal 22 Januari 2021, <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/34508&ved=2ahUKEwjazOXoo9fuAhVGOSsKHY6SCF0QFjABegQIARAB&usq=AOvVaw2qZMQGnDSe0DExHwjaBfWC>.

keyakinanya dalam memahami materi sel yang telah dipelajari. Akan tetapi, presentase 10% memberikan respon negatif, karena peserta didik masih bingung dan belum sepenuhnya paham materi sel sehingga ketika mengerjakan soal, belum bisa yakin terhadap kemampuan yang dimiliki. Hal tersebut sependapat dengan Ika Gita Nurliana, dkk: 2020.⁵⁰ Keyakinan pada diri peserta didik merupakan salah satu aspek penting dalam dimensi afektif. Keyakinan diri adalah perasaan individu akan kemampuannya mengerjakan tugas. Keyakinan diri peserta didik tinggi akan mencapai prestasi belajar maksimal, apabila peserta didik memiliki keyakinan diri rendah akan kesulitan mencapai prestasi belajar maksimal. Keyakinan pemahaman materi sel pada diri peserta didik turut mempengaruhi tinggi rendahnya prestasi belajar yang dicapai. Jadi, sebagian besar kelas XI MIA 6 dapat meyakini pemahaman dalam mempelajari materi sel.

Aspek afektif A4 dengan kata kerja operasional “Mengorganisasikan”, merupakan kemampuan yang mengacu pada penyatuan sikap dari diri peserta didik seperti sikap teliti. Peserta didik memberikan respon positif dengan presentase 93%. peserta didik merasa bahwa aplikasi Quizizz dapat meningkatkan ketelitian saat mengerjakan soal. Bahwasanya aplikasi Quizizz berisi banyak soal-soal yang dapat digunakan untuk latihan. Semakin sering mengerjakan soal materi sel di aplikasi Quizizz, maka sikap ketelitian akan semakin terbentuk. Dalam mengerjakan soal dibutuhkan konsentrasi dan ketelitian soal.

Pada dasarnya peserta didik yang memiliki tingkat kecerdasan baik, tanpa adanya sikap teliti ketika menjawab soal akan berdampak buruk pada hasil nilai. Hal ini bahwasanya perasaan teliti merupakan sesuatu yang dilakukan secara berhati-hati dan terarah sehingga dapat memperoleh hasil yang maksimal. Aplikasi Quizizz berisi soal tes yang bertujuan untuk mengukur tingkat kecermatan atau ketelitian seseorang. Akan tetapi, sering kali ketelitian ketika mengerjakan soal terganggu karena beberapa faktor diantaranya ketidaksiapan mental, tergesa-gesa karena durasi waktu, dan faktor lainnya. Seperti hal

⁵⁰ Ika Gita Nurliana Putri, dkk, “Pengaruh Keyakinan Diri (Self Belief) Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA”, (2020): 2 Diakses tanggal 25 Januari 2021,

https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/download/4120/2977&ved=2ahUKEwjJ6teVlftuAhV39nMBHTdPBxQQFjABegQIAhAF&usq=AOvVaw2LnfDAS3vmOGrZK_P-2d68.

nya aplikasi Quizizz yang menjadikan 7% respon peserta didik ini merasa kurang teliti saat mengerjakan soal karena merasa tergesa-gesa. Dengan demikian, ketelitian tergantung dari diri peserta didik. Apabila keyakinan dan ketelitian dalam diri peserta didik sudah diterapkan maka kemungkinan besar dapat menjawab soal dengan benar. Jadi, sebagian besar peserta didik dapat meningkatkan rasa ketelitian dengan bantuan aplikasi Quizizz.

Respon yang dianalisis selanjutnya yaitu aspek afektif yang terakhir A5 dengan kata kerja operasional “Karakterisasi Menurut Nilai”, merupakan kemampuan yang sudah terbentuk pada diri peserta didik terkait penggunaan aplikasi Quizizz. Presentase respon positif yang diperoleh peneliti yakni 93%. Peserta didik merasa terbantu adanya aplikasi Quizizz yang dapat membuktikan pemahaman dalam menjawab soal dengan benar. Kemampuan menjawab soal dengan benar apabila peserta didik yakin terhadap kemampuan memahami materi sel, sering berlatih mengerjakan soal-soal dan disertai dengan sikap teliti. Hal ini sesuai dengan pendapat Fadli Hafizulhaq: 2020, hubungan antara latihan soal dan prestasi peserta didik bukanlah teori semata. Latihan soal dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik.⁵¹ Namun, respon 7% memberikan respon negatif dengan penjelasan bahwa peserta didik merasa sudah yakin terhadap pemahamannya, tetapi sikap teliti belum terbentuk akibat durasi waktu dan kurangnya persiapan mental, maka akan berpengaruh terhadap hasil kinerja saat menjawab soal.

Dengan demikian, rata-rata dari aspek afektif A1-A5 memperoleh presentase sebesar 95% respon positif, bahwa sebagian besar peserta didik merasa tertarik dengan aplikasi Quizizz karena tampilan yang menarik, sehingga dapat merangsang perasaan atau emosi yang mempengaruhi kinerja dalam belajar. Sedangkan respon negatif dengan presentase 5% memperoleh hasil analisa bahwa peserta didik merasa belum terbantu, karena prasaan yang timbul ketika menggunakan aplikasi Quizizz sesuai dengan pribadi masing-masing.

⁵¹ Fadli Hafizulhaq, “Paham Teori Saja Tidak Cukup, Anak Juga Butuh Latihan Soal.” 2020. Blog.kejarcita.id. Diakses tanggal 27 Januari 2021. <http://www.google.com/amp/s/blog.kejarcita.id/paham-teori-saja-tidak-cukup-anak-juga-butuh-latihan-soal/amp/>.

Aspek Psikomotorik P1-P5

Aspek yang diteliti selanjutnya yaitu psikomotorik. Aspek psikomotorik merupakan ranah yang meliputi koordinasi jasmani ketrampilan motorik dan kemampuan fisik dari diri peserta didik. Ketrampilan yang akan berkembang apabila sering dipraktikkan. Adapun aspek psikomotorik yang dianalisis P1-P5 sebagai berikut:

Analisis hasil data psikomotorik P1 dengan kata kerja “Meniru”, merupakan tahap kemampuan yang dilakukan peserta didik mengamati suatu gerakan kemudian meniru. Dengan presentase 100%, peserta didik XI MIA 6 dapat mengikuti pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi Quizizz. Dari segi penggunaannya, aplikasi Quizizz sangat mudah dan tidak membutuhkan banyak waktu maupun tenaga, serta berbeda dari aplikasi-aplikasi lainnya. Biasanya aplikasi ini diterapkan untuk ulangan harian dan latihan-latihan soal. Guru tinggal mengirimkan link soal Quizizz, peserta didik tinggal menekan link tersebut untuk bergabung. Adapun langkah-langkah penggunaannya dapat dilihat pada tabel 4.5 “Petunjuk Penggunaan aplikasi Quizizz”.

Akan tetapi, aplikasi ini sangat bergantung pada kondisi jaringan, sehingga beberapa peserta didik mengalami kendala ketika bergabung untuk pembelajaran daring. Apabila sinyal mendukung maka kemungkinan besar mengerjakan soal dengan aplikasi tersebut lancar, atau sebaliknya apabila kondisi sinyal buruk maka peserta didik ketika mengerjakan soal akan terganggu. Hal ini tergantung pada jenis kuota yang digunakan dan letak tempat tinggal dari masing-masing peserta didik. Selain digunakan di waktu jam pelajaran, aplikasi Quizizz juga dapat digunakan di luar jam pelajaran. Sesuai pendapat Yulia Isratul Aini: 2019, aplikasi Quizizz bersifat online yang artinya dapat digunakan apabila terdapat dukungan internet yang memadai.⁵² Hal tersebut jika dikaitkan dengan P2 maka saling berhubungan.

⁵² Yulia Israrul Aini, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu. Kependidikan Vol.2, No.25, (2019): 2 , diakses tanggal 27 Januari 2021, <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://jurnal.umb.ac.id/index.php/index/search/authors/view%3FfirstName%3DYulia%26middleName%3DIsratul%26lastName%3DAini%26affiliation%3D%26Country%3DID&ved=2ahUKwi3jJfbs9XuAhWTbisKHQYZC5QQFjAAegQIBBAC&usg=AOvVaw01fGC9Hsw2-YUIRp2TQ6rw>.

Aspek psikomotorik P2 dengan kata kerja operasional “Manipulasi”, merupakan kemampuan dari peserta didik dalam mengikuti gerakan melalui latihan. Dengan presentase 69% memperoleh respon positif, peserta didik dapat mengoperasikan aplikasi Quizizz di luar jam pelajaran. Biasanya aplikasi ini digunakan untuk latihan soal di rumah secara individual ataupun kelompok. Peserta didik merasa terbantu dengan aplikasi ini, karena dapat belajar berlatih mengerjakan soal-soal sesuai dengan keinginannya. Peserta didik dapat menggunakan aplikasi Quizizz di luar jam pelajaran karena berlatih tata cara melalui Youtub dan Google. Sependapat dengan Yoselia Alvi Kusuma: 2020, aplikasi Quizizz telah ada sejak tahun 2015 dan merupakan sebuah permainan kuis multiplayer yang dapat digunakan peserta didik di dalam maupun di luar kelas. Aplikasi ini sudah terdapat koleksi kuis, peserta didik dengan mudah mengaksesnya.⁵³ Akan tetapi, tidak semua peserta didik dapat mengoperasikan aplikasi ini di luar jam pelajaran. 31% memberikan respon negatif, dikarenakan beberapa peserta didik merasa bahwa belum mengetahui cara penggunaannya apabila digunakan di luar jam pelajaran. Dengan demikian, sebagian besar peserta didik tidak hanya bisa menggunakan aplikasi Quizizz waktu jam pelajaran saja. Akan tetapi, dapat mengoperasikan aplikasi tersebut di luar jam pelajaran.

Aspek psikomotorik P3 dengan kata kerja operasional “Presisi”, merupakan kemampuan kecermatan dari diri peserta didik ketika memanfaatkan aplikasi Quizizz. Dengan presentase 69% memperoleh respon positif. Peserta didik dapat mengoperasikan aplikasi Quizizz dengan lancar di jam pelajaran atau di luar jam pelajaran dari segi penggunaannya. Pada dasarnya aplikasi ini terdapat dua peran yaitu admin dan peserta. Aplikasi ini dapat diakses melalui aplikasi atau berupa link. Guru dan peserta didik XI MIA 6 memanfaatkan aplikasi ini melalui link, masing-masing link memiliki peran yaitu link khusus admin dan link khusus peserta. Apabila aplikasi ini digunakan guru untuk mengetahui pemahaman melalui nilai, maka guru tersebut

⁵³ Yoselia Alvi Kusuma, “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Daring (Online) Fisika pada Materi Usaha dan Energi Kelas X MIPA di SMA Masehi Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020,” Skripsi Program Studi Pendidikan Fisika Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, (2020): 12 , Diakses tanggal 27 Januari 2021.

menggunakan link admin guna membuat atau mencari soal. Sedangkan peserta didik yang ingin berlatih soal secara individual maka dapat menggunakan link peserta.

Apabila peserta didik ingin menggunakan untuk belajar bersama rekan maka menggunakan link admin, karena salah satu harus ada yang menghendal untuk kelancaran pembelajaran dengan aplikasi tersebut. Adapun langkah penggunaannya dapat dilihat pada Tabel. 4.5 “Petunjuk Penggunaan Aplikasi Quizizz”. Meskipun sebagian besar mengalami kelancaran pengoprasian aplikasi Quizizz, ternyata beberapa peserta didik mengalami ketidaktahuan pengoprasian ketika diluar jam pelajaran sesuai hasil presentase 31% yang diperoleh peneliti, dikarenakan ketidaktahuan dalam penggunaannya.

Ketidaktahuan penggunaan aplikasi Quizizz disebabkan karena kurangnya pengetahuan peserta didik dalam menguasai IT. Dengan demikian, peserta didik diharapkan dapat menguasai ilmu teknologi, seperti petunjuk penggunaan aplikasi pendidikan selama pembelajaran daring. Sependapat dengan Saad Fajrul: 2019, penguasaan teknologi dapat menjadi salah satu jalan untuk meningkatkan kualitas pendidikan.⁵⁴ Penguasaan teknologi dapat memudahkan pendidik dalam proses mengajar. Selain itu, dapat dimanfaatkan peserta didik untuk menggali lebih banyak ilmu pengetahuan. Jika dari pihak pendidik dan peserta didik mampu menggunakan teknologi dengan baik, maka kualitas pendidikan akan semakin membaik. Akan tetapi, penggunaan aplikasi ini sering terganggu adanya jaringan sehingga terkadang terjadi *disconnect*. Aplikasi Quizizz harus berada pada kondisi yang kuat sinyal apabila ingin proses penggunaannya berjalan lancar.

Selain dapat mengoprasikan aplikasi Quizizz di luar jam pelajaran, peserta didik juga dapat membuat soal dengan aplikasi tersebut. Sesuai dengan aspek psikomotorik P4 dengan kata kerja operasional “Artikulasi”, merupakan kemampuan yang menekankan pada koordinasi gerakan dari diri peserta didik secara tepat. Hasil presentase 34% memperoleh respon positif. Peserta didik dapat membuat soal terkait materi sel dengan menggunakan aplikasi Quizizz. Peserta didik dapat melakukannya karena kemauan secara pribadi untuk belajar di Youtub dan Google. Biasanya peserta didik membuat soal tipe

⁵⁴ Saad Fajrul, “Bagaimana Teknologi dapat Berperan dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Kita”, 2019, Diakses tanggal 17 Januari 2021, <http://www.zenius.net/blog/23192/peran-teknologi-dalam-pendidikan>.

pilihan ganda berjumlah 5-10 soal yang hanya menentukan satu jawaban benar, dan beberapa soal disertai gambar. Pemilihan model pilihan ganda dikarenakan cara penggunaannya yang mudah dan sudah umum digunakan.. Hal ini sesuai dengan Yulia Isratul Aini: 2019, media pembelajaran dengan aplikasi Quizizz dari segi pembuatan soal sangat mudah yaitu dengan terlebih dahulu menyiapkan materi dalam bentuk pertanyaan dan alternatif jawaban dalam aplikasi online Quizizz.⁵⁵ Jadi, peserta didik tidak hanya dapat membuat soal dari segi pengetahuannya saja, melainkan dapat menerapkan soal tersebut di aplikasi Quizizz.

Akan tetapi, dengan presentase 66% memperoleh respon negatif dikarenakan peserta didik belum bisa membuat soal dengan aplikasi Quizizz. Beberapa peserta didik hanya bisa membuat soal dari segi kemampuan kognitifnya saja, akan tetapi belum bisa menerapkannya di aplikasi Quizizz. Hal ini disebabkan karena belum mengetahui cara penggunaan dan belum pernah mencoba. Namun, ada pula beberapa peserta didik yang belum bisa membuat soal dari segi pengetahuan beserta cara pembuatan soal di aplikasi Quizizz, dikarenakan belum pernah mencoba dan belum mengetahui cara penggunaan untuk membuat soal. Jadi, sebagian besar peserta didik belum bisa membuat soal dengan menggunakan aplikasi Quizizz.

Beberapa peserta didik juga dapat membuat soal materi yang lain dengan aplikasi Quizizz. Sesuai dengan aspek yang diteliti psikomotorik P5 dengan kata kerja operasional “Naturalisasi”, merupakan tahap dari kemampuan peserta didik menuntut tingkah laku yang ditampilkan dengan energi fisik maupun psikis. Respon positif yang diperoleh dengan presentase 34%, peserta didik dapat mendesain soal materi lain dengan menggunakan aplikasi Quizizz. Jenis soal yang sudah pernah dicoba yaitu pada materi sel, pertumbuhan dan perkembangan tumbuhan. Tipe soal yang dibuat berupa pilihan ganda dengan jumlah 5 soal. Peserta didik mendesain soal materi lain di

⁵⁵ Yulia Isratul Aini, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu. Kependidikan Vol.2, No.25, (2019): 3, diakses tanggal 27 Januari 2021, <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://jurnal.umb.ac.id/index.php/index/search/authors/view%3FfirstName%3DYulia%26middleName%3DIsratul%26lastName%3DAini%26affiliation%3D%26Country%3DID&ved=2ahUKwi3jJfbs9XuAhWTbisKHQYZC5QQFjAAegQIBBAC&usg=AOvVaw01fGC9Hsw2-YUIRp2TQ6rw>.

aplikasi Quizizz dijadikan untuk latihan secara individual di rumah ketika waktu luang. Akan tetapi, sebagian besar peserta didik belum bisa mendesain soal materi lain dengan presentase 66% dikarenakan beberapa faktor diantaranya belum mencoba karena niat belum terbentuk, kurangnya rasa kemauan, dan kurangnya pengetahuan materi maupun petunjuk penggunaan.

Bagian ini, berkaitan dengan kinerja dari kognitif dan psikomotorik. Pada saat membuat maupun mengerjakan soal di aplikasi Quizizz kinerja dalam berpikir sangat berkaitan dengan anggota gerak tangan. Sehingga berpengaruh terhadap hasil nilai maupun hasil soal yang dibuat. Hal ini sesuai pendapat dari Muhammad Arpan, dkk: 2016.⁵⁶ Kecakapan psikomotorik peserta didik merupakan manifestasi wawasan pengetahuan dan kesadaran serta sikap mentalnya. Keterampilan pada peserta didik akan baik, jika dilakukan dengan menggunakan prinsip belajar sambil mengerjakan yang ditekankan pada aspek perkembangan motorik dan pemikiran. Dengan demikian, dapat dihasilkan rata-rata aspek psikomotorik P1-P5 sebesar 61% respon positif dan 39% respon negatif. Respon positif yang diperoleh menunjukkan bahwa peserta didik terbantu adanya aplikasi Quizizz, karena aplikasi Quizizz dapat melatih kinerja otak dan anggota gerak. Peserta didik melakukan gerakan dan berpikir ketika mengerjakan maupun menyusun soal secara online yang membutuhkan konsentrasi. Sementara respon negatif yang diperoleh menunjukkan peserta didik merasa belum terbantu karena kurangnya pengetahuan ilmu teknologi yang mempengaruhi kinerja ketika menggunakan aplikasi Quizizz.

⁵⁶ Muhammad Arpan, dkk, "Hubungan Kemampuan Kognitif dengan Kemampuan Psikomotorik Mahasiswa dalam Mempersiapkan Diri untuk Workshop Komputer Prodi PTIK", *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains Vol.5, No.1.* (2016): 86, Diakses tanggal 27 Januari 2021, <http://www.researchgate.net/publication/33710738>.