

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Lokasi/Objek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Islam Terpadu Asy-Syifa Kota Jambi dengan memiliki alamat lengkap di jalan Untung Suropati RT 15 Nomor 150 Kecamatan Alam Barajo, Kota Jambi, Provinsi Jambi. Sekolah ini tergolong Sekolah Swasta yang telah memiliki Akreditasi Predikat B. Sekolah ini mulai menggunakan *Quizizz* sejak bulan Maret 2020 yakni beberapa hari setelah pemerintah daerah mulai memberlakukan kebijakan Pembelajaran Jarak Jauh. Deskripsi Sekolah Dasar Islam Terpadu Asy-Syifa dicantumkan sebagai berikut :

Tabel 4.1 Profil Sekolah Dasar Islam Terpadu Asy-Syifa Kota

1. Identitas Sekolah						
1	Nama Sekolah	:	SD IT ASY SYIFA			
2	NPSN	:	69888878			
3	Jenjang Pendidikan	:	SD			
4	Status Sekolah	:	Swasta			
5	Alamat Sekolah	:	Jln. Untung Suropati RT. 51 No. 150			
	RT / RW	:	51	/	0	
	Kode Pos	:	36123			
	Kelurahan	:	Kenali Besar			
	Kecamatan	:	Kec. Alam Barajo			
	Kabupaten/Kota	:	Kota Jambi			
	Provinsi	:	Prov. Jambi			
	Negara	:	Indonesia			
6	Posisi Geografis	:	-1,6127933	Lintang		
		:	103,554115	Bujur		
3. Data Pelengkap						
7	SK Pendirian Sekolah	:	13 Tahun 2014			
8	Tanggal SK Pendirian	:	2014-01-17			
9	Status Kepemilikan	:	Yayasan			
10	SK Izin Operasional	:	178 Tahun 2015			
11	Tgl SK Izin Operasional	:	2015-02-16			

12	Kebutuhan Khusus Dilayani	:	
13	Nomor Rekening	:	1000199121
14	Nama Bank	:	BPD JAMBI...
15	Cabang KCP/Unit	:	BPD JAMBI CABANG SUTOMO...
16	Rekening Atas Nama	:	DNBOS2018SDITASYSYIFA...
17	MBS	:	Tidak
18	Memungut Iuran	:	Tidak
19	Nominal/siswa	:	0
20	Nama Wajib Pajak	:	
21	NPWP	:	316783547331000
3. Kontak Sekolah			
20	Nomor Telepon	:	082306673673
21	Nomor Fax	:	
22	Email	:	Asy_syifa_jambi@yahoo.com
23	Website	:	-
4. Data Periodik			
24	Waktu Penyelenggaraan	:	Sehari Penuh/5 hari
25	Bersedia Menerima Bos?	:	Ya
26	Sertifikasi ISO	:	Belum Bersertifikat
27	Sumber Listrik	:	PLN
28	Daya Listrik (watt)	:	5000
29	Akses Internet	:	Telkom Speedy
30	Akses Internet Alternatif	:	Telkomsel Flash

Sumber: Arsip SD IT Asy-Syifa Kota Jambi

4.2 Deskripsi Data dan Temuan Penelitian

Penelitian ini menunjuk wali kelas V sebagai informan penelitian. Pada saat observasi peneliti menemukan informasi bahwa wali kelas V yang pertama kali mengenalkan *Quizizz* dalam kegiatan belajar mengajar di Sekolah Dasar Islam Terpadu Asy-Syifa Kota Jambi. Wali kelas V berinisial NA, merupakan guru yang berkompeten hingga dapat memecahkan masalah dalam menilai siswa secara daring pada pembelajaran jarak jauh di sekolah dasar. Dengan keterampilan beliau, penilaian pengetahuan bisa berjalan dengan baik serta tidak menyulitkan guru ataupun siswa.

Pengambilan data dilakukan dengan melalui observasi sejak pra penelitian hingga penelitian. Untuk mempermudah proses pengambilan data terkait dengan pemanfaatan aplikasi *Quizizz* sebagai media penilaian pengetahuan berbasis daring pada pembelajaran jarak jauh, maka peneliti menggunakan instrumen observasi dibarengi dengan instrumen wawancara dan kemudian di ambil dokumentasi yang sesuai dengan kejadian dilapangan. Data temuan peneliti selama melakukan penelitian merujuk pada indikator pemanfaatan *Quizizz* sebagai media penilaian pengetahuan yang kemudian dijabarkan sebagai berikut:

4.2.1 Pemahaman Guru Tentang Aplikasi *Quizizz*

A. Kelebihan *Quizizz*

Observasi pada Senin, (19/10/2020) peneliti melihat bahwa saat praktik penggunaan *Quizizz*, guru NA dengan sangat fasih ketika mengoperasikan *Quizizz* yakni mampu dalam menggunakan semua fitur yang diberikan oleh *Quizizz*. Hal demikian menandakan bahwa guru sangat memahami penggunaan *Quizizz* sebagai media penilaian pengetahuan berbasis daring pada pembelajaran jarak jauh.

Berdasarkan wawancara pada Senin, (16/11/2020) Hal yang melatar belakangi guru NA menggunakan *Quizizz* sebagai media penilaian yang tepat untuk digunakan sebagai alat penilaian pengetahuan pada saat ini adalah karena *Quizizz* itu mudah digunakan, tidak memakan ruang penyimpanan *smartphone* yang besar, sesuai dengan usia siswa sekolah dasar.

Guru NA dalam sesi wawancara mengatakan:

“Saya memilih *Quizizz* untuk media penilaian pengetahuan, karena aplikasi ini memang diperuntukan untuk aspek pengetahuan saja. Saya memilih *Quizizz* karena mudah digunakan, untuk ukuran juga tidak terlalu besar hanya 37 *Megabyte*. Untuk sekelas *smartphone* dengan RAM 1 Gigabyte saja bisa kok menggunakan *Quizizz*. Kuota internet yang terpakai juga tidak banyak, ya lebih sedikit ketimbang tarif akses media sosial *instagram*, *youtube*, dll. Untuk dilaptop bisa diakses di situs resmi nya. Kelebihan lain juga ada, contohnya *Quizizz* itu berbentuk kuis yang

mirip-mirip dengan permainan meraih poin tertinggi. Jadi siswa lebih tertantang untuk meraih poin yang lebih tinggi dari temannya.(Guru NA,16/11/2020).

Berkaitan dengan kelebihan Quizizz dibanding dengan aplikasi penilaian daring lainnya, guru NA menyatakan bahwa:

“Jika dibanding dengan aplikasi lain seperti *edmodo*, *google form*, dan sebagainya. Quizizz lebih simpel untuk diakses baik bagi guru maupun siswa. Quizizz menyajikan tampilan yang sederhana, tidak membuat kebingungan saat mengoperasikannya baik itu saat membuat soal ataupun saat mengerjakan soal-soal ujian”(Guru NA,19/10/2020).

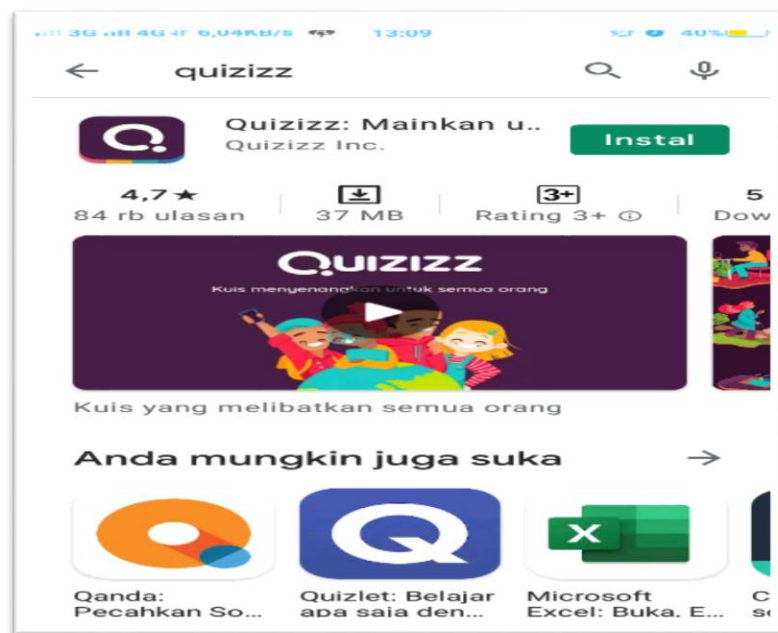
Kemudian pada wawancara minggu berikutnya Guru NA mengatakan bahwa:

“Fitur yang paling di unggulkan dalam Quizizz ini ialah soal yang disajikan berbentuk kuis dengan waktu pengerjaan yang bisa ditentukan sesuai apa yang diinginkan guru. Jadi, guru bisa menyesuaikan bobot soal dengan waktu tertentu. Lalu disaat siswa mulai mengerjakan soal kuis yang diberikan, siswa langsung dapat mengetahui peringkatnya dan berapa poin yang didapatnya. Hal seperti ini yang semakin membuat *adrenaline* siswa makin terpacu untuk giat belajar agar ketika mengerjakan Quizizz bisa lebih unggul dari temannya” (Guru NA, 24/11/2020).

B. Langkah-Langkah Mengunduh Quizizz

Sebelum menggunakan sebuah aplikasi baik itu di *smartphone*, ataupun di *laptop*. Maka langkah pertama adalah mengunduh aplikasi yang diinginkan melalui *playstore*, *microsoft store*, dan *appstore*. Di Sekolah Dasar Islam Terpadu Asy-Syifa, guru NA mengunduh Quizizz melalui *playstore* dan juga menggunakan Quizizz di situs resminya di www.Quizizz.com. Dalam proses pengunduhan Quizizz di *playstore*, guru NA menyebutkan dalam wawancara pada Senin, (23/11/2020) bahwa dalam mengunduh Quizizz dapat dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu:

“ Hal pertama yang saya lakukan adalah membuka *playstore* yang ada pada gadget saya, kemudian saya mengetik Quizizz pada kolom pencarian. Setelah pencarian selesai, saya memilih aplikasi Quizizz lalu saya *install*. Setelah proses *installing* telah selesai, aplikasi sudah bisa dibuka dan langkah terakhir adalah menyetujui akses aplikasi Quizizz di *smartphone* saya. Penggunaan Quizizz dengan *smartphone* saya terapkan jika kualitas sinyal di area sekolah lemah. Jika sinyal kuat saya lebih sering menggunakan *laptop* untuk memanfaatkan Quizizz ini sebagai media penilaian pengetahuan.”



Gambar 4.1 Tampilan Quizizz di Play Store

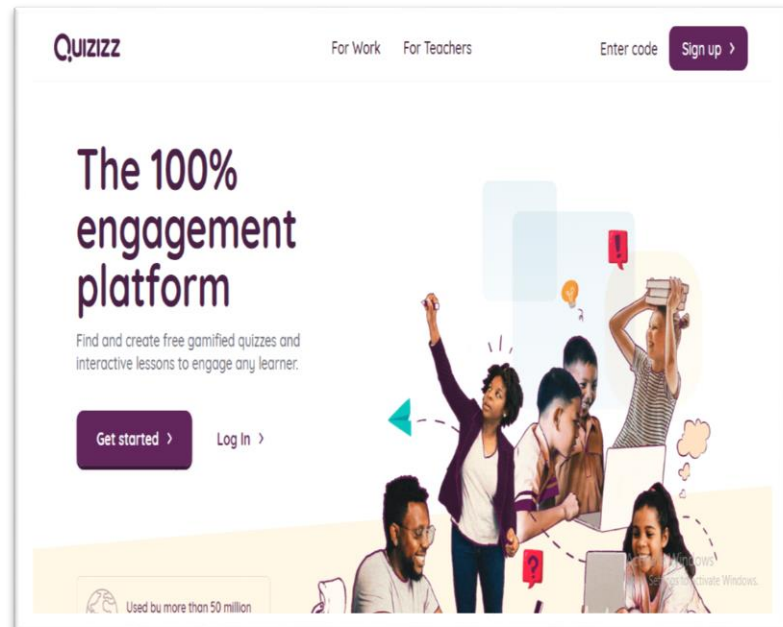


Gambar 4.2 Tampilan Quizizz di Smartphone

Kemudian untuk tahapan penggunaan melalui *website Quizizz.com*, guru NA terlebih dahulu membuka peramban internet dan langsung mengetikkan situs *Quizizz* di mesin pencari. Guru NA menyatakan :

“Penggunaan *Quizizz* bisa dilakukan dengan dua cara yang tidak jauh berbeda, pertama dengan aplikasi di *smartphone* dan yang kedua bisa melalui *Quizizz.com* di *laptop*. Siswa menggunakan *Quizizz* mereka di *handphone* kemudian guru menggunakan *Quizizz* di *handphone* dan di *laptop*. Jika jaringan internet susah

didapat maka guru lebih menggunakan handphone, dan jika jaringan internet kuat, maka guru menggunakan laptop dengan mengakses situs Quizizz”(Guru NA,23/11/2020).



Gambar 4.3 Tampilan Quizizz di laptop

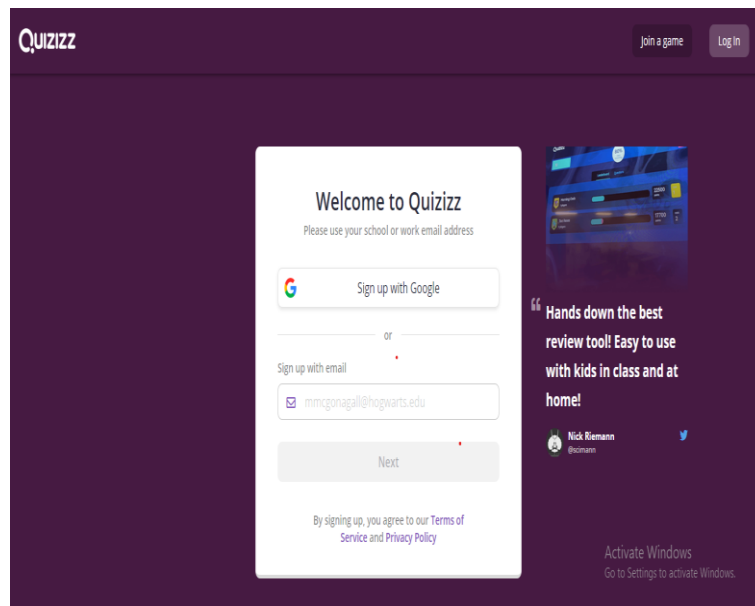
Pada Gambar 4.3 merupakan tampilan quizizz jika dibuka melalui peramban laptop, tampilan memang lebih bagus ketimbang dari tampilan pada smartphone. Hal itu yang membuat tingkat sinyal yang dibutuhkan lebih besar dari pada quizizz yang di buka melalui smarthpone. Meskipun begitu, guru lebih mengutamakan untuk memakai quizizz di laptop karena lebih maksimal untuk digunakan saat memantau nilai siswa saat ujian.

4.2.2 Persiapan Penilaian Menggunakan Quizizz

A. Pembuatan Akun Quizizz

Sebelum memanfaatkan Quizizz sebagai media penilaian pengetahuan, maka langkah setelah penginstalan adalah membuat akun yang berfungsi menjadi identitas pengguna. Sama halnya dengan guru yang harus mempunyai Nomor Induk Pendidik agar menjadi penanda khusus bagi dirinya. Dalam pemanfaatan teknologi

seperti aplikasi juga penting untuk *User* memiliki akun asli yang berisikan informasi tentang *user* tersebut. Observasi pada Kamis, (19/11/2020) Guru NA menjelaskan bahwa ada beberapa tahapan yang Guru lakukan dalam pembuatan akun *Quizizz* yang notabene tidak terlalu sulit, yaitu dengan membuka *Quizizz* baik melalui aplikasi atau dengan membuka *website Quizizz*. Tetapi yang paling utama ialah untuk pembuatan akun *Quizizz*, guru NA membuat langsung melalui *website Quizizz.com*, karena jika melalui aplikasi di *smartphone* juga nantinya otomatis akan membuka situs *Quizizz*. Kemudian setelah mengunjungi situs *Quizizz*, guru memilih pembuatan akun baru, setelahnya mengisi email yang aktif dan pembuatan akun telah selesai. Dengan demikian, guru telah membuat akun *Quizizz* yang nanti digunakan untuk melakukan penilaian daring pada pembelajaran jarak jauh di sekolah dasar.



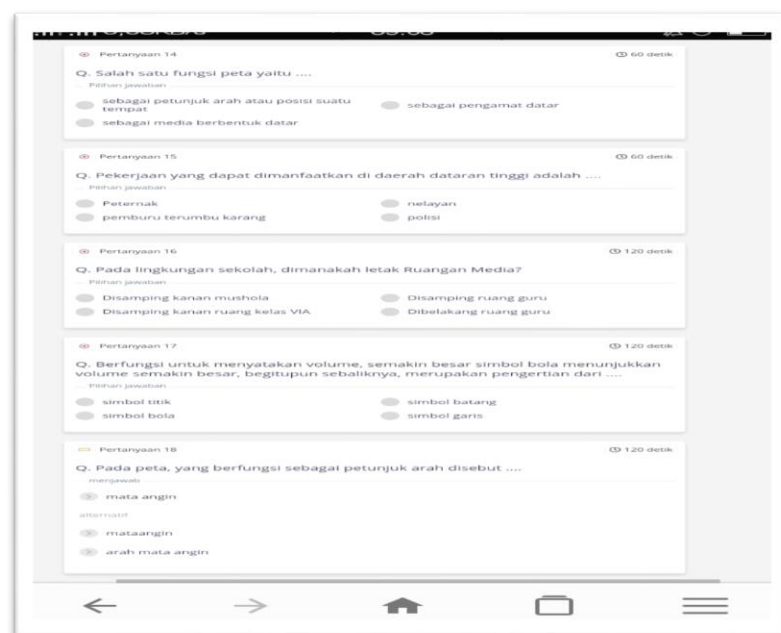
Gambar 4.4 Tampilan buat akun Quizizz

B. Pembuatan Soal-soal Ujian

Pada observasi selanjutnya pada Rabu, (25/11/2020) Guru NA menjelaskan bahwa, setelah membuat akun *Quizizz* maka langkah selanjutnya adalah membuat

soal-soal ujian sesuai dengan materi apa yang telah dipelajari sebelumnya. Untuk pembuatan soal-soal ujian di Quizizz, Guru NA menjelaskan tahapan-tahapannya yaitu diawali dengan login pada akun Quizizz, kemudian membuat pilihan “buat game” kemudian lanjut mengisi soal-soal yang akan diberikan kepada siswa.

Guru NA “Karakteristik soal juga terdapat beberapa pilihan seperti soal pilihan ganda, soal isian singkat, soal benar-salah, dan soal esai. Pada proses pembuatan masing-masing soal, saya membedakan durasi waktunya. Ini bertujuan untuk menyesuaikan kemampuan siswa dan membuat siswa mudah dalam mengerjakan soal”(Wawancara, 25/11/2020).



Gambar 4.5 Tampilan Soal pada Quizizz

Pada Gambar 4.5 menampilkan jenis soal pilihan ganda, pada saat ujian dengan Quizizz ini, siswa diminta mengerjakan soal-soal Ilmu Pengetahuan Sosial. Terdapat 4 pilihan jawaban dengan format a, b, c, dan d. Masing-masing soal diberikan waktu pengerjaan yang beragam sesuai dengan kesulitan soal. Guru NA mengatakan bahwa “durasi tiap soal berbeda untuk melatih kecepatan siswa dalam mengerjakan soal”.(Wawancara,25/11/2020).

C. Pemberian Kisi-kisi Soal Ujian.

Sama halnya dengan ujian tatap muka sebelum adanya kebijakan pembelajaran daring, Untuk memudahkan siswa dalam mengerjakan soal melalui *Quizizz*, guru NA turut memberikan kisi-kisi soal yang berisi rangkuman singkat mengenai soal yang akan muncul saat ujian berlangsung. Untuk pemberian kisi-kisi soal yang dimaksud, guru NA memberikannya melalui *Whatsapp group* dalam bentuk dokumen. Dengan demikian, siswa bisa bebas membaca kisi-kisi melalui *smartphone* atau bisa juga mencetaknya dalam bentuk *hardcopy*. Dalam wawancara pada Kamis, (26/11/2020) guru NA menyatakan “Sebelum mengerjakan soal di *Quizizz*, saya selalu memberikan kisi-kisi soal yang akan dibahas pada proses ujian nanti hal ini bertujuan untuk memudahkan siswa dalam belajar sebelum ujian”.

Dengan demikian, siswa yang mempersiapkan diri bisa belajar terlebih dahulu dengan membaca kisi-kisi soal yang diberikan oleh guru NA di grup *Whatsapp* kelas V Sekolah Dasar Islam Terpadu Asy-Syifa Kota Jambi.

D. Pembuatan Jadwal Ujian

Proses pembuatan jadwal merupakan proses terakhir yang disampaikan guru NA berdasarkan hasil observasi pada Jumat, (27/11/2020) guru NA membuat jadwal ujian yang akan dilaksanakan dengan menggunakan *Quizizz*. Adapun jadwal yang dimaksud adalah jadwal dengan menggunakan *Zoom meetings*. Guru NA mengatakan dalam wawancara:

“Aplikasi *Zoom* merupakan pilihan yang cocok buat saya untuk menjadi pendukung dalam menggunakan *Quizizz*, *Zoom* ini digunakan untuk mengamati siswa saat ujian berlangsung, sehingga ujian semakin mendekati suasana ujian tatap muka di sekolah padahal ujian dilakukan secara daring. Keuntungan lain adalah, siswa lebih senang ujian karena bertemu dengan teman-teman di ruang *Zoom*” (Guru NA, 27/11/2020).

Setelah membuat jadwal, guru NA kemudian membagikan jadwal tersebut pada grup kelas dan juga memberikan kode *Quizizz* sesuai dengan ujian yang akan dilaksanakan. (Observasi, 30/11/2020).



Gambar 4.6 Tampilan pembagian jadwal dan kode pada *whatsapp*

Gambar 4.6 menampilkan tangkapan layar percakapan guru dan siswa melalui grup *Whatsapp* kelas V. Di dalam grup tersebut, guru membagikan jadwal ujian dalam bentuk *link Zoom meetings* serta membagikan soal ujian yang telah dibuat dengan masuk melalui kode *Quizizz*.

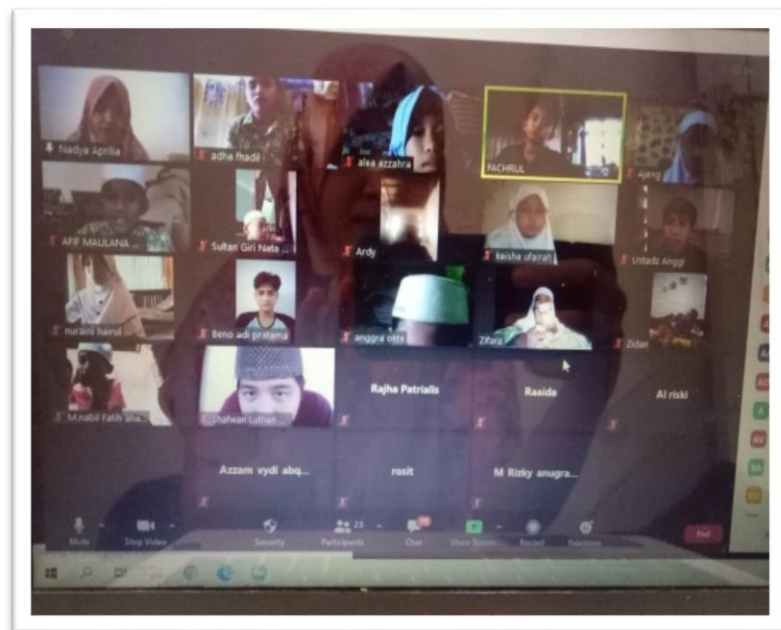
4.2.3 Pelaksanaan Penilaian Melalui *Quizizz*

A. Pembukaan Kegiatan Ujian

Melalui observasi pada Rabu, (18/11/2020) peneliti diajak oleh guru untuk melihat sekaligus mendampingi guru pada kegiatan ujian melalui *Quizizz*. Saat pengamatan, ujian yang dikerjakan siswa adalah ujian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Guru terlebih dahulu masuk dalam ruang *Zoom* sebagai *host*, kemudian meminta siswa untuk segera bergabung sebagai peserta ujian dalam *Zoom* melalui link yang telah diberikan. Setelah bergabung melalui *Zoom meetings*,

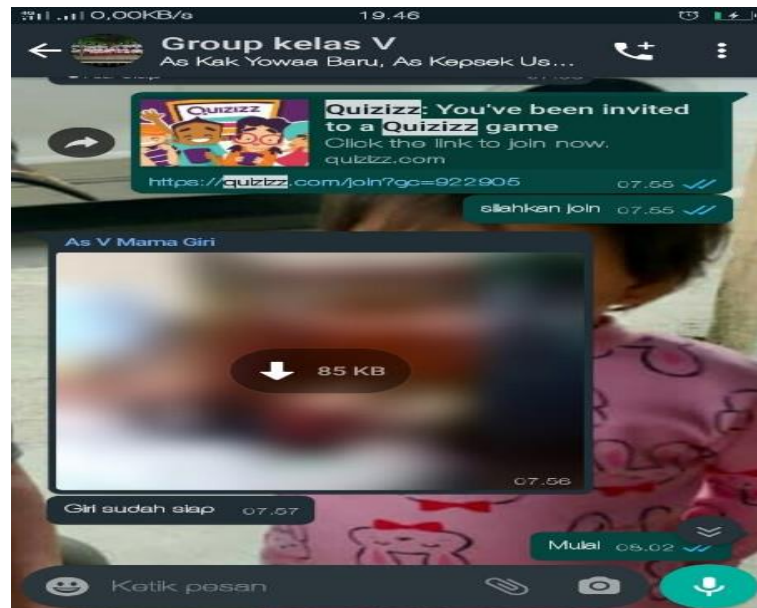
siswa dan guru saling berinteraksi untuk absen. Selanjutnya sebelum memulai ujian dengan *Quizizz*, guru NA terlebih dahulu membuka kegiatan dengan ucapan salam yang hangat kepada siswa lalu menanyakan kabar siswa dan setelahnya mulai mengarahkan siswa untuk bersiap diri untuk mengikuti ujian. Dalam sesi wawancara guru NA mengatakan bahwa:

“Kegiatan pembukaan bertujuan untuk menenangkan kondisi siswa baik dari segi mental siswa atau pikiran siswa. Hal ini dilakukan agar siswa tetap fokus dengan ujian yang akan dilaksanakan. Arahan yang tepat tentu akan membawa siswa menjadi mengerti dengan apa yang dikerjakan”(Guru NA,07/12/2020).



Gambar 4.7 Tampilan guru dan siswa memasuki *Zoom Meetings*

Setelah melakukan kegiatan pembuka, guru mengarahkan siswa untuk membuka link *Quizizz* yang telah disebar. Siswa dapat membuka *Zoom* dan *Quizizz* dengan menggunakan dua *smartphone*, satu laptop-satu *smartphone*, dan bisa satu *smartphone* saja dengan menggunakan fitur layar *split* pada *smartphone* siswa.



Gambar 4.8 Tampilan kode Quizizz pada grup Whatsapp

Gambar 4.8 menampilkan gambar tangkapan layar kode Quizizz yang telah disebar oleh guru untuk siswa yang bergabung untuk ujian. Dengan begitu, siswa tidak perlu membuat akun Quizizz, cukup meng-klik kode tersebut maka langsung masuk pada ruang ujian yang ada di Quizizz.

B. Melakukan Pengamatan Ujian Siswa Melalui Quizizz

Saat ujian berlangsung, guru melakukan pengamatan seperti saat ujian tatap muka di sekolah, berdasarkan wawancara pada Senin, (07/12/2020) guru NA mengatakan:

“Dalam ujian berlangsung, tugas guru adalah mengamati ujian siswa, karena Quizizz ini bisa memantau hasil siswa secara langsung maka tugas guru disini adalah untuk memberikan pujian bagi siswa yang memimpin peringkat dan memberikan semangat bagi siswa yang belum naik peringkatnya. Dengan adanya motivasi dari guru, siswa semakin terpacu untuk membuat dirinya lebih pintar dari temannya dan berusaha semaksimal mungkin untuk mengingat apa yang telah dipelajari sebelumnya”.

Selama proses ujian berlangsung, peneliti mengamati bahwa guru NA selalu mengajak siswa nya untuk fokus, apabila ada siswa yang lama dalam berpikir jawaban, maka guru NA yang memberikan sedikit kode yang mengisyaratkan

jawaban dari soal yang di rasa sulit oleh siswa tersebut. Hal ini merupakan cara yang tepat untuk membantu siswa mengatasi lupa materi dengan tidak memberikan jawaban langsung.



Gambar 4.9 Tampilan peneliti mengamati ujian pada Quizizz

Dalam kegiatan ujian dengan menggunakan *Quizizz*, guru dan siswa dapat melihat tampilan peringkat yang selalu update mengikuti nilai yang didapat siswa dari tiap soal yang dikerjakan. Guru dalam beberapa kesempatan melihat peringkat pada layar kemudian mengumumkannya kepada semua siswa yang sedang ujian melalui *Quizizz*.



Gambar 4.10 Tampilan peringkat pada Quizizz

Setelah ujian selesai, Guru NA memberikan ucapan selamat bagi semua siswa karena telah melaksanakan ujian dengan baik dan mengajak siswa untuk bersyukur karena ujian berjalan dengan lancar tanpa kendala apapun. Selama kegiatan ini, peneliti melihat bahwa semua siswa merasa gembira dengan kata lain bahwa tidak ada seorang pun yang memasang raut wajah murung. (Observasi, 18/11/2020).



Gambar 4.11 Tampilan guru memberikan selamat pada siswa

4.2.4 Evaluasi Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Penilaian Pengetahuan

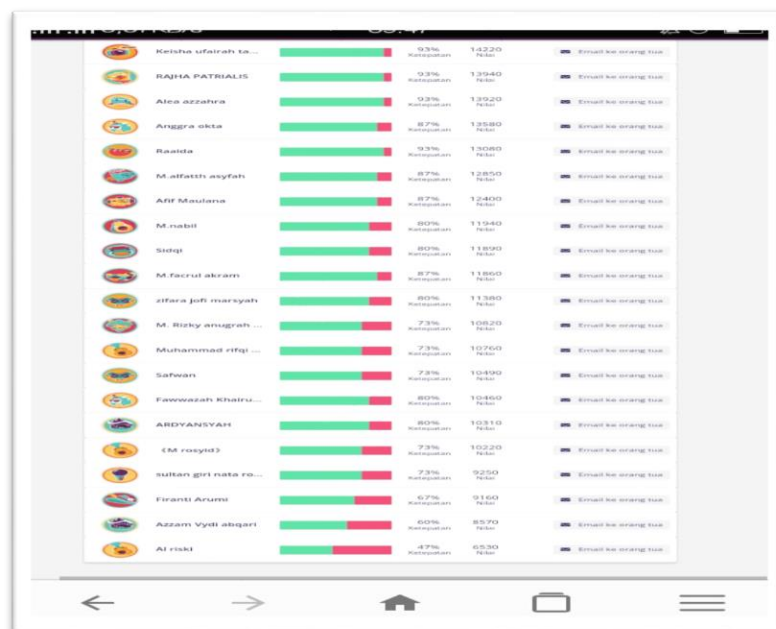
Setelah dilakukan proses pelaksanaan dalam memanfaatkan *Quizizz* sebagai media penilaian pengetahuan, Guru NA juga turut melakukan evaluasi berkaitan dengan pemanfaatan *Quizizz* tersebut. Berkaitan dengan Evaluasi Pemanfaatan *Quizizz* Guru NA mengatakan:

“Evaluasi pasca ujian melalui *Quizizz* diadakan dengan tujuan memperbaiki kekurangan yang ada pada saat pemanfaatan aplikasi *Quizizz* sebagai media penilaian pengetahuan pada pembelajaran jarak jauh. Dengan adanya evaluasi ini diharapkan guru dapat menciptakan kegiatan ujian daring yang lebih baik lagi kedepan” (Wawancara, 10/12/2020).

Observasi pada Kamis, (10/12/2020) peneliti mengamati Kegiatan evaluasi yang dilakukan oleh Guru NA yang jika dijabarkan adalah sebagai berikut :

A. Menyimpulkan Manfaat Yang Diperoleh Dalam Pemanfaatan Quizizz

Berdasarkan observasi pada Kamis, (10/12/2020) peneliti melihat dalam *Zoom meetings* bahwa semua siswa merasa senang dan bersemangat saat ujian berlangsung. Mereka jika bingung menjawab soal maka bertanya pada guru dan guru menjawab dengan penuh perhatian. Setelah ujian selesai pun tidak ada satu pun siswa yang mengeluh, mereka sesekali mengajak gurunya bercanda karena rindu untuk bertatap muka di sekolah. Hasil ujian pun juga terbilang memuaskan, serta tampak jelas peringkat masing- masing siswa dalam layar Quizizz.



Gambar 4.12 Tampilan hasil ujian siswa melalui Quizizz

Berdasarkan wawancara bersama guru NA ada beberapa manfaat yang diperoleh siswa dan guru dalam pelaksanaan ujian dengan menggunakan aplikasi Quizizz yaitu sebagai berikut:

“setelah dilakukan ujian, saya bersama siswa menyimpulkan bersama tentang apa yang telah kami dapat saat ujian dengan Quizizz. *Pertama*, siswa merasa semangat bertambah karena persaingan memperbutkan peringkat dalam Quizizz. *Kedua*, siswa senang karena ujian bisa bersama-sama dengan teman. *Ketiga*, penyimpanan smartphone tidak penuh. *Keempat*, saat ujian bisa berkomunikasi dengan guru untuk menanyakan soal yang sulit. *Kelima*, tampilan quizizz yang tidak rumit sehingga siswa tidak kebingungan saat menjawab soal dan melihat peringkat bersama. *Keenam*, guru bisa mengamati siswa saat ujian meskipun ujian dilakukan secara daring. *Ketujuh*, guru mudah membuat soal yang menyesuaikan keinginan guru.

Kedelapan, guru bisa langsung merekap hasil ujian karena dengan quizizz hasil ujian dapat otomatis terkumpul dengan sistematis”(Guru NA,11/12/2020).

B. Mengatasi Kendala Dalam Proses Pemanfaatan Quizizz

Dalam pelaksanaan ujian dengan menggunakan *Quizizz*, kendala yang dihadapi siswa yang peneliti amati hingga akhir penelitian adalah tidak ditemukan kendala karena semua fasilitas yang diperlukan untuk ujian melalui *Quizizz* telah dimiliki oleh siswa. Berdasarkan wawancara pada Kamis, (10/12/2020)

Guru NA menyatakan “namun sejauh ini belum ada ditemukan kendala dari siswa, malahan guru disini yang kadang kekurangan sinyal. Untuk mengatasi hal tersebut, guru menggunakan *Quizizz* bisa dalam dua cara, yaitu jika sinyal kuat maka guru menggunakan laptop dan jika sinyal lemah maka guru menggunakan *smartphone*”.

Dengan demikian, evaluasi yang direncanakan untuk pemanfaatan *Quizizz* oleh guru NA adalah:

“Menambah bobot kesulitan soal agar siswa semakin berkembang daya ingat dan pemahaman nya tentang materi yang akan di berikan, saya juga akan mencoba fitur-fitur tipe soal yang baru dalam quizizz yakni tidak hanya memakai pilihan ganda, dan isian melainkan akan memakai tipe benar-salah dan fitur lainnya”(Guru NA,10/12/2020).

4.3 Pembahasan

Berdasarkan temuan-temuan yang telah dijabarkan diatas yang merujuk pada pemanfaatan aplikasi *Quizizz* sebagai media penilaian berbasis daring pada pembelajaran jarak jauh. Pemanfaatan tersebut dibagi menjadi beberapa tahapan yakni tahap pemahaman guru tentang *Quizizz* atau tahap pengenalan guru mengenai aplikasi yang nanti akan dipakai dalam ujian pengetahuan siswa secara daring. Pada tahap pengenalan ini, guru setidaknya paham mengenai kelebihan dari *Quizizz*, apa yang membedakan *Quizizz* dengan aplikasi penilaian lainnya. Pemahaman yang lebih penting lagi adalah bagaimana teknik dalam memanfaatkan *Quizizz* hingga bisa dapat dimanfaatkan dengan baik. Tahapan ini juga bermaksud mengetahui bagaimana tahapan guru saat mengunduh aplikasi *Quizizz* dan mengetahui

bagaimana arahan guru kepada siswa dan orang tua siswa untuk ikut mengenal aplikasi *Quizizz* ini, dengan demikian, proses kedepan yang memanfaatkan *Quizizz* sebagai aplikasi penilaian daring dapat berjalan dengan keberhasilan yang sebesar mungkin serta minimal akan hambatannya.

Tahapan selanjutnya ialah tahapan perencanaan dalam menggunakan aplikasi *Quizizz* sebagai media penilaian berbasis daring. Guru mulai membuat akun sendiri (akun *Quizizz*) untuk menjadi identitas guru dalam aplikasi *Quizizz* tersebut. Sejalan dengan Suciningsih (2020:71) “Sebelum memanfaatkan *Quizizz*, guru terlebih dahulu membuat akun dengan mengunjungi laman resmi *Quizizz.com* setelah itu mendaftar dengan *gmail* guru yang masih aktif”. Setelah itu guru mulai membuat soal-soal yang akan diujikan kepada siswa. Soal-soal yang diberikan memiliki berbagai tipe, tetapi pada semua ujian yang dilakukan menggunakan *Quizizz* ini, guru lebih memilih soal pilihan ganda untuk memudahkan siswa dalam mengerjakan soal dengan suasana yang baru yaitu pertama kali melakukan ujian daring dengan *Quizizz*. Setelah soal dibuat, guru memberikan kisi-kisi soal untuk memudahkan siswa dalam belajar sebelum ujian. “Kisi-kisi soal menjadi acuan bagi guru dalam penulisan soal hingga tidak menyimpang dari materi yang akan diujikan dalam *Quizizz*”(Suciningsih, 2020:72). Selanjutnya, guru membuat jadwal ujian yang memakai aplikasi *Zoom* sebagai tempat tatap muka secara daring. Tujuan memadukan aplikasi *Zoom* dengan *Quizizz* adalah agar tidak sepenuhnya menghilangkan suasana tatap muka secara luring walaupun dialihkan ke daring. Jadwal yang telah dibuat kemudian disebar melalui grup kelas yang memakai *Whatsapp* sebagai media nya. Jadi dalam pemanfaatan *Quizizz* ini setidaknya ada 3 aplikasi yang digunakan guru sebagai terobosan baru di Sekolah Dasar Islam

Terpadu Asy-Syifa, yakni ada *Quizizz*, *Zoom*, dan *Whatsapp*. Setelah membagikan *link Zoom meetings*, guru juga membagikan kode *Quizizz* dalam grup kelas V.

Tahapan berikutnya adalah pelaksanaan ujian dengan memanfaatkan *Quizizz*. Guru mengarahkan siswa untuk membuka *Zoom* terlebih dahulu. Kemudian guru melakukan kegiatan pembuka ujian bersama siswa. Setelahnya siswa diarahkan untuk membuka kode *Quizizz* yang langsung mengarah pada soal-soal ujian yang telah dibuat oleh guru. Siswa kemudian mengerjakan dengan teliti dan tidak membuang-buang waktu karena soal memiliki durasi waktu tertentu sesuai dengan tingkat kesukaran soal. Apabila ada siswa yang kebingungan menjawab dan lupa materi maka guru memberi penguatan pada siswa yang kesulitan. Adapun hasil *Quizizz* dapat langsung ditampilkan di layar secara langsung, dan peringkat bergantian akan naik-turun karena siswa yang bersaing menjawab untuk mendapat peringkat utama. Penentuan peringkat berdasarkan poin yang diperoleh siswa dari tiap soal yang dijawab. Tinggi poin tiap soal berdasar pada kecepatan dan jawaban yang benar.

Evaluasi merupakan tahapan terakhir dalam pemanfaatan *Quizizz* sebagai aplikasi penilaian pengetahuan berbasis daring. Dalam kegiatan evaluasi, guru menyimpulkan beberapa manfaat yang diperoleh saat memanfaatkan *Quizizz* sebagai media penilaian pengetahuan. Selanjutnya evaluasi yang dilakukan guru adalah menganalisis kendala yang dihadapi dan mencari serta menerapkan pemecahan masalah yang ada. Untuk mengatasi kendala sinyal yang dihadapi guru, maka guru menggunakan *smartphone* saat menggunakan *Quizizz*. Selanjutnya untuk rencana kedepan, guru ingin mengubah tipe soal dari pilihan ganda menjadi tipe soal yang lain atau bisa juga memadukan pilihan ganda dengan tipe soal yang lain. Hal ini

dilakukan untuk melatih siswa agar semakin tangkas dan memiliki kemampuan berpikir yang tinggi.

Guru memanfaatkan *Quizizz* dengan sangat baik, terlebih lagi informan yang pertama kali membawa terobosan ini menjadi yang pertama kali di Sekolah Dasar Islam Terpadu Asy-Syifa Kota Jambi. Teknik dalam memanfaatkan yang berkualitas telah dilakukan oleh guru. Dengan sedemikian rupa memahami penggunaan *Quizizz* dan menyusun indikator pemanfaatan yang baik sehingga masing-masing pihak yang terlibat dalam pemanfaatan ini merasa puas karena mendapat manfaat dari aplikasi *Quizizz* sebagai media yang dapat digunakan dalam melaksanakan penilaian pengetahuan berbasis daring pada pembelajaran jarak jauh di Sekolah Dasar Islam Terpadu Asy-Syifa Kota Jambi.