**Analisis Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Terhadap Evaluasi pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19 Kelas II C SDN Bandungrejosari Kota Malang**

Almanik Dyan Permatasari, Arief Rahman Hakim, Andika Gutama \*

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

almanikdyanpermatasari@gmail.com\*

**Abstract:** *This study explains that the use of the quizizz application as a class II C learning evaluation application can improve the results of the learning evaluation through quizizz as a fun learning application. Learning today is different from learning as usual this is due to the covid-19 virus that spreads throughout the world and causes face-to-face learning to become online learning (from home) or distance learning so that learning requires learning media that is fun and not boring. This study uses a phenomenological research type with a qualitative approach. The resource persons in this study were 1 teacher and class II C student at SDN Bandungrejosari 1 Malang City. The instruments used were interview guidelines, questionnaire guidelines, observation guidelines and cameras. Methods of data collection using observation techniques, interviews, questionnaires and documentation. Data analysis uses data collection, data reduction, data presentation, and the process of drawing conclusions. Checking the validity of the data using credibility analysis. The results of the study indicate that quizizz is a learning media for learning evaluation activities. There is interaction when students work on learning evaluations, so that students feel motivated to do evaluations, feel happy and don't get bored easily. The increase in learning outcomes is shown by the increase in quizizz results. All students can achieve completeness in the evaluation of learning because students are increasingly motivated to be able to do quizzz, so that students' understanding of the material increases. Online learning by using applications as learning evaluation media certainly has obstacles experienced by teachers or students.*

***Key Words:* learning evaluation, quizzz, pandemic**

**Abstrak:** *Penelitian ini menjelaskan bahwa penggunaan aplikasi quizizz sebagai aplikasi evaluasi pembelajaran kelas II C dapat meningkatkan hasil evaluasi pembelajaran melalui quizizz sebagai aplikasi pembelajaran yang menyenangkan. Belajar hari ini berbeda dengan belajar seperti biasanya hal ini dikarenakan adanya virus covid-19 yang menyebar ke seluruh dunia dan menyebabkan pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran online (dari rumah) atau pembelajaran jarak jauh sehingga pembelajaran membutuhkan media pembelajaran yang menyenangkan. dan tidak membosankan. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian fenomenologis dengan pendekatan kualitatif. Narasumber dalam penelitian ini adalah 1 orang guru dan siswa kelas II C di SDN Bandungrejosari 1 Kota Malang. Instrumen yang digunakan adalah pedoman wawancara, pedoman angket, pedoman observasi dan kamera. Metode pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Analisis data menggunakan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan proses penarikan kesimpulan. Pengecekan keabsahan data menggunakan analisis kredibilitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa quizizz merupakan media pembelajaran untuk kegiatan evaluasi pembelajaran. Terdapat interaksi ketika siswa mengerjakan evaluasi pembelajaran, sehingga siswa merasa termotivasi untuk melakukan evaluasi, merasa senang dan tidak mudah bosan. Peningkatan hasil belajar ditunjukkan dengan peningkatan hasil quizizz. Semua siswa dapat mencapai ketuntasan dalam evaluasi pembelajaran karena siswa semakin termotivasi untuk dapat mengerjakan quizzz, sehingga pemahaman siswa terhadap materi meningkat. Pembelajaran online dengan menggunakan aplikasi sebagai media evaluasi pembelajaran tentunya memiliki kendala yang dialami oleh guru atau siswa*

**Kata kunci**: **evaluasi pembelajaran, quizizz, pandemi**

Pendahuluan

Pendidikan dalam arti luas adalah pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup sedangkan dalam arti sempit pendidikan merupakan pengajaran yang diselenggarakan di sekolah sebagai lembaga pendidikan formal (Maunah, 2009:3). Sesuai paparan tersebut dapat diketahui bahwa pendidikan merupakan suatu proses penyaluran ilmu pengetahuan serta proses pengembangan keterampilan peserta didik. Selain itu, pendidikan juga memiliki tujuan untuk membentuk karakter atau kepribadian peserta didik yang sesuai dengan bangsa dan negara. Adapun pembentukan karakter peserta didik ini dimulai dari pendidikan di tingkat sekolah dasar. Pada tingkat ini, peserta didik dilatih dan dibimbing untuk mampu memahami dan mengimplementasikan pengetahuan yang diterima melalui proses pembelajaran. Akan tetapi, pada saat ini proses pembelajaran di Indonesia berjalan kurang efektif. Hal ini dikarenakan adanya penyebaran virus *Covid-19*.

Virus *Covid-19* menyebar di Indonesia sejak tahun 2020 sampai sekarang. Virus ini merupakan penyakit jenis baru yang belum pernah diidentifikasi sebelumnya pada manusia (Dewi Wahyu, A, 2020:2). Virus *Covid-19* bisa menyebabkan kematian sehingga pemerintah menerapkan peraturan *WFH (Work From Home)* guna mengurangi penyebaran virus tersebut. Peraturan WFH diterapkan pada masyarakat salah satunya pada dunia pendidikan. Pemerintah mendukung proses pembelajaran secara Daring (Dalam Jaringan) dengan cara pembelajaran dilakukan melalui media maya. Pemerintah pusat turut menjamin dengan menyediakan koneksi internet yang lancar dan stabil, subsidi kuota, bantuan perangkat digital, dan peningkatan kapasitas digital guna meminimalisir ketimpangan akses di berbagai wilayah sehingga pembelajaran Daring bisa berjalan dengan lancar (Sari et al., 2020: 3).

Media pembelajaran yang di perlukan pada saat ini yaitu media digital karena penerapan peraturan pembelajaran jarak jauh atau Daring (Dalam Jaringan). Selaras dengan hal tersebut, ada kaitannya dengan era revolusi industri 4.0 yaitu guru harus mampu berinovasi dalam penerapan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa yang berdampak pada hasil belajar (Nurhayati, 2020:146).

Hasil observasi yang pernah saya lakukan di sekolah dasar yang ada di SDN Bandungrejosari 1 Kota Malang menunjukkan bahwa semua guru menggunakan media digital, adapun media digital yang biasa di gunakan seperti  *Google Meet, Zoom Cloud Meeting,  Cisco Webex* , *Group Whatsapp*, *Google Classroom*, *Moodle*, *Quizizz, google form, Kahoot* dan aplikasi belajar online lainnya. Aplikasi *Quizizz* memiliki banyak kelebihan seperti dibagian pengerjaannya yang menyesuaikan dengan kecepatan siswa. Siswa tidak akan dinilai berdasarkan cepat tidaknya menjawab soal. Disamping itu nilai dapat di unduh dalam bentuk dokumen excel sehingga memudahkan guru dalam melakukan penilaian. Sementara itu di masa sekarang dengan peraturan WFH media digital dapat mempermudah guru dalam melakukan pembelajaran secara daring salah satunya dalam aspek penilaian terhadap kognitif siswa atau penilaian dalam evaluasi pembelajaran.

Evaluasi pembelajaran sangat dibutuhkan dalam pendidikan. Karena hal ini sangat membantu untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran peserta didik. Dalam evaluasi pembelajaran ini kita dapat menemukan kelemahan-kelemahan dalam pembelajaran tersebut sehingga pembelajaran mampu di kembangkan lebih baik lagi. Evaluasi pembelajaran daring perlu terus dilakukan sehingga pembelajaran daring memperoleh dampak signifikan pada pertumbuhan peserta didik. Evaluasi pembelajaran tentunya memiliki fungsi yang sangat penting di dalam kurikulum dan proses pembelajaran. Fungsi yang utama dari evaluasi pembelajaran yaitu untuk mengetahui sejauh mana kemajuan, perkembangan, serta keberhasilan peserta didik setelah melaksanakan proses pembelajaran dalam jangka waktu yang ditetapkan. Selanjutnya, hasil evaluasi pembelajaran dapat difungsikan dalam perbaikan cara belajar siswa. Evaluasi pembelajaran tentunya membutuhkan aplikasi canggih untuk pembelajaran daring, melainkan perencanaan, implementasi dan kendala-kendala guru dan peserta didik harus menjadi bagian evaluasi secara keseluruhan. Di masa pandemi seperti ini guru tentunya membutuhkan media digital yang bisa diaplikasikan dalam evaluasi pembelajaran salah satunya adalah aplikasi *Quizizz.*

Aplikasi *Quizizz* merupakan sebuah *web tool* untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas. Aplikasi ini juga telah digunakan dalam jenjang pendidikan Sekolah Dasar salah satunya di kelas II C SDN Bandungrejosari 1 Kota Malanag sebagai alat evaluasi pembelajaran di masa pandemi *Covid-19*. Evaluasi pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*. *Quizizz* dapat menjadi media pembelajaran yang digunakan guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang merangsang semangat minat peserta didik untuk belajar. Karena, *Quizizz* dirancang dalam sebuah konsep “permainan kuis” yang mendorong peserta didik untuk dapat berkompetisi secara sehat dalam mendapatkan hasil terbaik sebagai juara pertama dalam permainan ini sehingga dapat meningkatkan motivasi belajarnya.

Kuis interaktif yang dibuat memiliki 5 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar serta dapat ditambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan bila pembuatan kuis sudah jadi. Aplikasi *Quizizz* bukan saja pilihan ganda tapi juga ada esay. Dalam pengerjaan soal siswa dapat megetahui estimasi waktu yag sudah di berikan oleh guru setelah mengerjakan semua soal siswa juga mengetahui langsung nilai yang di dapatkan dan jawaban yang benar. Selain itu supaya semua siswa dapat mengakses aplikasi *Quizizz* kita dapat membagikan kode ke siswa agar siswa dapat login ke kuis tersebut (Agustina & Rusmana, 2019:4) salah satu kelebihan dari *Quizizz* ini tidak perlu mendownload aplikasi *Quizizz* di play store, sehingga tidak membebankan ram Hp masing-masing cukup membutuhkan jaringan yang menunjang. Pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai pemanfaatan alat evaluasi pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal. Aplikasi *Quizizz* diharapkan dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi peserta didik untuk memperoleh hasil evaluasi pembelajaran yang maksimal. Selain itu adanya aplikasi ini diharapkan mempermudah guru untuk memanfaatkan aplikasi sebagai evaluasi pembelajaran jarak jauh karena terkendala adanya virus *Covid-19*.

Berdasarkan penelitian terdahulu Nurul Fazriyah, Cartono & Rolly Maulana Awangga 2020 “Pelatihan Aplikasi Pembelajaran *Quizizz* Di Sekolah Dasar Kota Bandung” menjelaskan bahwa pembelajaran masa kini terus mengalami inovasi, di Sekolah Dasar Kota Bandung menggunakan apliaksi *Quizizz* sebagai media pembelajaran yang mudah dan gratis di masa pandemi *Covid-19* ini.

Berdasarkan paparan di atas maka dari itu penelitian ini dilakukan untuk mengetahui penggunaan plat form edukatif yang membantu guru dalam melakukan penilaian pembelajaran online terhadap siswa di masa pandemi. Sehingga peneliti tertarik mengangkat sebuah judul “Analisis Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Terhadap Evaluasi Pembelajaran Di Masa Pandemi *Covid-19* Kelas II C SDN Bandungrejosari 1 Kota Malang ”.

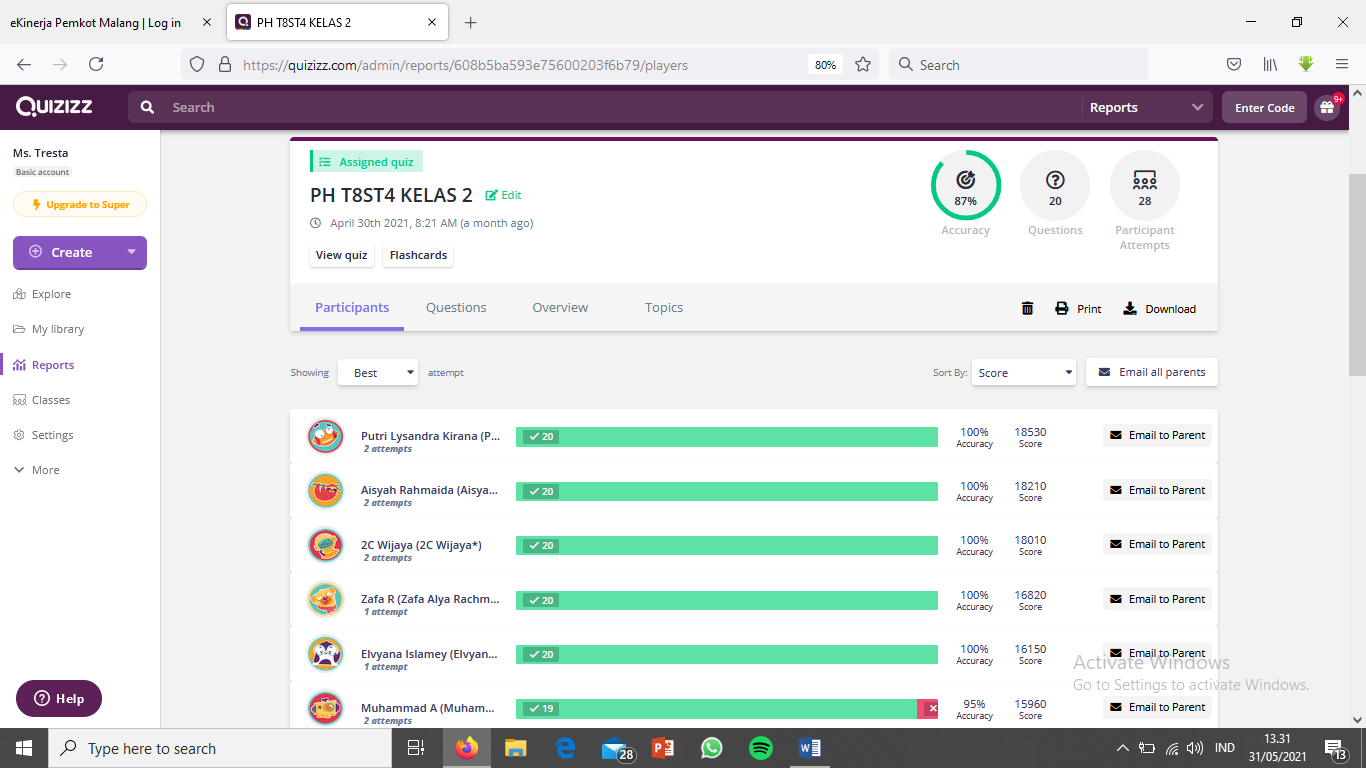
Metode

Pendekatan kualitatif merupakan pengumpulan data pada suatau latar alamiah dengan tujuan menafsirkan fenomena yang terjadi (Anggito & Setiawan, 2018:7). Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan tujuan untuk menggali informasi dan menganalisis pelaksanaan pemanfaatan *Quizizz* sebagai evaluasi pembelajaran selama pendemi *Covid-19* di SDN Bandungrejosari 1 Kota Malang. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian fenomonologi. Penelitian fenomenologi difokuskan pada menggali, memahami, dan menafsirkan arti fenomena, peristiwa, dan hubungannya dengan orang-orang biasa dalam situasi tertentu (Ismail & Sri, 2019:85). Fenomenologi mempelajari struktur literal dari pengalaman dan kesadaran yaitu persepsi seseorang, yang dirasa, dan diketahui melalui pengalaman (Neolaka, 2016:210).

Pengecekan keabsahan data dilakukan demi untuk memastikan data yang diperoleh sudah sesuai dengan yang dibutuhkan oleh peneliti tersebut. (Mardawani, 2020:43) mengatakan bahwa ada beberapa pengecekan data, yakni trianggulasi sumber, trianggulasi teknik dan trianggulasi waktu. Pada penelitian ini peneliti melakukan pengecekan data dengan menggunakan teknik pemeriksaan keabsahan data yaitu trianggulasi teknik . Triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara.

1. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Misalnya data yang diperoleh dengan wawancara, serta angket lalu dicek dengan observasi, dokumentasi. Bila dengan empat teknik pengujian kredibilitas data tersebut, menghasilkan data yang berbeda-beda,maka penulis melakuan diskusi lebih lanjut kepada sumber data (kepala sekolah dan waka kurikulum) untuk memastikan data mana yang dianggap benar. Atau mungkin semuanya benar, karena sudut pandangnya berbeda-beda



**Gambar 1. Contoh Gambar dengan Resolusi Cukup**

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian ini di peroleh dari observasi, wawancara, angket dan dokumentasi dengan guru kelas II C dan siswa kelas II C SDN Bandungrejosari 1 Kota Malang. ada empat cara proses pengumpulan data dalam penelitian ini, seperti halnya wawancara yang dilakukang sesuai dengan rumusan masalah yang di buat, observasi dengan cara peneliti terliibat secara langsung dan berinteraksi dalam kegiatan-kegiatan yang ada di lingkungan sekolah, angket untuk memperoleh data dari peserta didik kelas II C SDN Bandungrejosari 1 Kota Malang dalam pemanfataan aplikasi quizizz terhadap evaluasi pembelajaran di masa pandemi covid-19, Dan dokumentasi yang berupa gambar untuk melengkapi kevalidan data dalam penelitian.

Pada bab ini menjelaskan atau memaparkan pembahasan mengenai a) Bagaimana pemanfaatan aplikasi *Quizizz* pada evaluasi pembelajaran di masa pandemi Kelas II C di SDN Bandungrejosari 1 Kota Malang. b) Apa saja kendala yang dihadapi guru dalam pemanfaatan aplikasi *Quizizz* pada evaluasi pembelajaran di masa pandemi Kelas II C di SDN Bandungrejosari 1 Kota Malang.

1. Pemanfaatan aplikasi Quizizz pada evaluasi pembelajaran di masa pandemi kelas II C di SDN Bandungrejosari 1 Kota Malang ?

Seiring dengan perkembangan teknologi tentu memiliki Tantangan terhadap perkembangan teknologi dan informasi serta pembelajaran digital adanya hal tersebut memiliki Dampak inovatif media pembelajaran dan mendorong penggunaan yang efektif. Oleh karena itu, diperlukan materi pembelajaran digital agar dapat digunakan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa

Media pembelajaran diperlukan guru untuk menjadi alat bantu menyampaikan materi pelajaran. Indonesia yang saat ini sedang menghadapi pandemi virus covid-19, mengharuskan siswa untuk belajar di rumah, guna menghindari dan memutus rantai penyebaran virus. Guru dan siswa harus melakukan pembelajaran secara online atau tidak tatap muka di kelas seperti biasanya. Sehingga, hal ini menuntut siswa dan guru harus belajar dan melakukan pembelajaran secara online atau daring. Pembelajaran tetap harus berlangsung dengan maksimal, meski keadaan sedang mengalami transisi besar-besaran di tengah pendemi covid-19 agar generasi emas tidak ketinggalan dalam proses usaha kemajuan belajar dan tetap melakukan pembelajaran. Oleh karena itu guru harus membekali para siswa dengan pendidikan dan keterampilan yang tidak hanya meliputi keterampilan bertahan hidup tapi juga keterampilan berpikir kritis, konstruktif, inovatif dan berkarakter.Pada saat pembelajaran online (daring) , optimalisasi dalam komunikasi jarak jauh tidak terlepas dengan penggunaan handphone, tablet, atau laptop serta koneksi internet yang dapat dimanfaatkan sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran. Hal ini menjadi tantangan untuk guru agar tetap dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, menarik dan aktif dan tetap dapat mencapai tujuan pembelajaran. Mengingat akan adaptasi baru, yang mau tidak mau harus bisa di terima dengan sedemikian rupa. Salah satu media pembelajaran yang menarik, memiliki sifat interaktif yang mengutamakan kerjasama, komunikasi, dan bisa menimbulkan interaksi antar siswa adalah melalui permainan, yang mempunyai karakteristik untuk menciptakan motivasi dalam belajar, yaitu khayalan (fantasy), tantangan (challenges) dan keingintahuan

Permainan (games)sendiri merupakan segala konteks yang menimbulkan interaksi satu dengan yang lain antara pemain dengan cara mengikuti atuan-aturan yang ada serta telah ditentukan dalam mencapai sebuah tujuan**.** Banyak media pembelajaran yang telah disuguhkan, yang bisa diterapkan oleh guru, salah satunya yaitu media pembelajaran berbasis permainan,tentu juga bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi dalam proses pembelajaran yaitu untuk mengukur pemahaman siswa selama mendapatkan materi yang telah diajarkan. Quizizz sendiri, merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, Quizizz juga bisa digunakan, sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Kegiatan pembelajaran dirumah tentu dapat dengan mudah menjadi kegiatan yang membosankan bagi siswa. Sehingga, dengan adanya kemudahan akses media pembelajaran sekarang ini, Guru dapat menggunakan, kemudian mengembangkan media evaluasi melalui aplikasi Quizizz, sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan. Indonesia memiliki generasi emas yang tengah terombang-ambing akan kencangnya arus transisi pandemi. Generasi pemuda-pemudi yang kini duduk di bangku Sekolah Dasar, sungguh-sungguh membutuhkan proses pembelajaran yang fleksibel dan tentu memberikan mereka pemahaman secara konkret dari materi yang disampaikan oleh Guru. Lahirnya teknologi yang menjadi salah satu bagian dari media pembelajaran, adalah untuk memberikan kemudahan, kemudian menghasilkan media pembelajaran berupa aplikasi permainan Quizizz yang eksistensinya kian ramai di gadang-gadangkan sebagai media pembelajaran tepat di tengah pandemi, terutama siswa SD. Aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik, jelas bisa ditumbuhkan melalui suatu permainan dalam lingkup pembelajaran. Berbagai macam kajian terkait dengan pemanfaatan aplikasi Quizizz, menunjukkan kemanfaatan yang didapat, menggambarkan bahwa Quizizz bisa meningkatkan kompetensi setiap siswa dan keahlian siswa.

Pemanfaatan media pembelajaran Quizizz, adalah salah satu upaya mengakomodir permasalahan media pembelajaran di Indonesia yang tidak bisa diterapkan secara konvensional dengan pembelajaran lain yang berbasis Teknologi Informatika dan Komputer. Padahal, model pembelajaran pendidikan berbasis teknologi bisa di strategikan secara naratif yang bersifat prespektif. Sehingga, menghasilkan rumusan upaya pemecahan masalah melalui pemanfaatan aplikasi Quizizz, terutama pada siswa SD. Siswa SD yang sedang tumbuh-tumbuhnya olah sifat kekanak-kanaknan yang masih memiliki dunia bermain, terkadang bisa memperlambat proses kinerja otak, ketika sedang kegiatan proses belajar mengajar berlangsung. Untuk menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih hidup, pemanfaatan aplikasi Quizizz bisa menjadi upaya tersebut, tanpa menghilangkan esensi dari materi yang telah disampaikan oleh guru. Permainan Quizizz dapat membantu mendorong motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar. yang menyatakan, bahwa pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal peserta didik.

1. Aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran

(Salsabila, Unik Hanifah., 2020: 167 ) Media pembelajaran yang dapat dibuat dan dimanfaatkan dari aplikasi Quizizz ini bentuknya adalah multimedia interaktif. Quizizz ini memiliki kelebihan-kelebihan yang dapat dimanfaatkan sebagai bahan evaluasi pembelajaran misalnya terdapat data dan statistik kinerja peserta didik dimana hasilnya bisa menjadi bahan untuk evaluasi tindak lanjut pembelajaran. Fitur lain berupa media ini dipakai sebagai media belajar di rumah yaitu pekerjaan rumah (PR) yang dapat memberikan kesempatan siswa untuk belajar di luar kelas yaitu di kelas maya juga menjadi wadah belajar sambil bermain dengan media ini. Permainan yang kreatif, inovatif, menantang, dan menyenangkan akan menumbuhkan motivasi positif bagi keinginan belajar peserta didik. Konten-konten pembelajaran yang sudah disiapkan oleh desainer yang bisa saja para pendidik dapat mudah kita temukan di Quizizz ini, hanya saja bagi pendidik di Bengkulu dengan sajian pertanyaan dalam bahasa Inggris karena kebanyakan dibuat oleh orang luar Indonesia menjadikan media yang sudah ada ini perlu diperkaya lagi dengan yang berbahasa Indonesia. Inilah perlunya mereka mengetahuincara pembuatan media Quizizz agar dapat mereka manfaatkan untuk pembelajaran bagi perserta didiknya

1. pemanfaatan aplikasi Quizizz pada evaluasi pembelajaran di masa pandemi kelas II C di SDN Bandungrejosari 1 Kota Malang?

(Nasikh, 2021:86) Beberapa kendala yang terjadi pada saat pertama kali melaksanakan pemanfaatan aplikasi Quizizz di masa pandemi covid-19 yang dialami guru yakni : (1) Adanya gangguan jaringan. Ketika terjadi gangguan jaringan jika dilingkungan sekolah, maka guru menggunakan data pribadi untuk melanjutkannya. namun jika quis dilaksanakan sebagai pekerjaan rumah atau dalam rangka daring, maka menggunakan kuota masing-masing. (2) Peserta didk kesulitan saat login Peserta didik login menggunakan browser yang tersedia di perangkat mereka, dan sebagian menggunakan chrome. Kendala yang terjadi yakni ketika insert name dan insert code kurang teliti, salah ketik, atau terbalik name masuk code dan code masuk name. dalam hal ini, peserta didik disarankan mengetik nama lengkap bukan nama panggilan, namun dapat menyingkat nama belakang jika terlalu panjan. (3) Kesulitan submit jawaban. Jika terjadi gangguan jaringan secara otomatis mengalami gangguan saat submit jawaban, biasanya menunggu sinyal bagus lagi atau berpindah tempat, setelah normal baru lanjut mengerjakan. Jika gagal maka peserta didik dapat login lagi untuk memlulainya dari awal. (4) Peserta didik tergesa-gesa dalam menentukan jawaban. Adanya sistem ranking yang muncul setelah peserta didik submit jawaban membuat daya saing yang pada beberapa peserta didik akhirnya asal submit jawaban, apalagi jika soal dalam nomor tersebut terlalu panjang atau berupa cerita, peserta didik cenderung aka nasal submit. (5) untuk mendapatkan fitur yang lebih bagus maka harus pindah ke premium terlebih dahulu. (6) ribet dalam menyeting pengaturan pengumpulan tugas ataupun waktu log in. (7) Pengetikan soal ke dalam quizizz lebih mudah menggunakan perangkat laptop atau computer karena layarnya lebih lebar dengan keyboard yang luas. (8) Guru harus mampu mengoperasikan perangkat, jika tidak maka tidak bisa menginput soal, membagikan, dan atau mengunduh hasil belajar. Dari kendala-kendala tersebut dapat kita antisipasi dengan cara memberikan petunjuk penggunaan aplikasi quizizz pada evaluasi pembelajaran selain itu mengantisipasinya dengan menghemat data peserta didik hanya digunakan pada pembelajaran saja. Adapun petunjuk penggunaan aplikasi quizizz sebagai berikut :

1. Cara penggunaan :

Berikut langkah-langkah Pembuatan quiz melalui Quizizz (Agustina & Rusmana, 2019:5) :

1. Masuk ke www.quizizz.com lalu klik ”Sign Up” - Pilih “sign up with email” atau “sign up with google”
2. Klik “Teacher” jika ingin login sebagai guru
3. Masukkan identitas (Username, email, dan password) lalu Continue
4. Jika sudah masuk, buatlah kuis dengan cara mengklik “create new quiz” pada bagian kiri atas.
5. Akan muncul tampilan Let’s create a quiz : Masukkan nama kuis, bahasa lalu klik “save”
6. Akan mun(Purwato Agus., 2020)cul tampilan selanjutnya lalu klik “Create new question”
7. Masukkan pertanyaan pada kolom “Write your question here” lalu masukkan opsi jawaban (jika menggunakan pilihan ganda) pada kolom “Answer option 1, answer option 2, dan seterusnya”
8. Beri centang pada bagian kolom jawaban yang benar, atur durasi pengerjaan dalam satu soal, lalu klik “save”
9. Jika sudah menulis semua kuis, klik “Finish Quiz”
10. Maka akan muncul tampilan Quiz Detail (atur kelas berapa kuis itu ingin ditujukan dan mata pelajaran apa yang digunakan) lalu klik “save details”
11. Akan muncul tampilan selanjutnya, pilih “Homework” jika ingin digunakan sebagai PR dan pilih “Play Live” jika ingin digunakan sebagai mulai sekarang.
12. Masukkan deadline pengerjaan (atur tanggal dan jam) lalu klik “Procced”
13. Akan muncul tampilan selanjutnya yaitu kode yang digunakan untuk masuk dalam pengerjaan kui
14. Cara mengerjakan kuis (Agustina & Rusmana, 2019:5) :
15. Siswa membuka link https://join.quizizz.com
16. Siswa memasukkan 6 digit kode yang diberikan oleh guru lalu klik “Proceed”
17. Siswa memasukkan nama mereka masing-masing lalu klik “start”
18. Siswa mengerjakan kuis tersebut dengan waktu setiap soal, misal 20 detik (sesuai dengan aturan guru)
19. Keterangan kuis (Agustina & Rusmana, 2019:5) :
20. Setiap siswa selesai menjawab pertanyaan dengan benar maka akan muncul berapa point yang didapatkan dalam satu soal dan juga mendapat ranking berapa dalam menjawab soal tersebut.
21. Jika siswa menjawab salah pertanyaan tersebut, maka akan muncul jawaban yang benar/ correct.
22. Jika selesai mengerjakan kuis, pada akhir kuis akan ada tampilan Review Question untuk melihat kembali jawaban yang kita pilih

Kesimpulan

Salah satu media untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan tapi tidak menghilangkan atau menurunkan pemahaman peserta didik mengenai materi serta memanfaatkan perkembangan teknologi, adalah dengan aplikasi game atau permainan. Permainan atau game online yang bisa dijadikan alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran dan evaluasi pembelajaran pada siswa kelas II C SDN Bandungrejosari 1 Kota Malang, yakni aplikasi Quizizz. Permainan game edukatif satu ini, memberikan begitu banyak manfaat yang tentu dapat dirasakan dalam media pembelajaran, karena media ini menarik dan dapat memotivasi secara kerja otak dan olah manajemen waktu. Upaya pemanfaatan aplikasi Quizizz digadang-gadang bisa menjadi alternatif media pembelajaran, dimana mengutamakan kreatifitas, manajemen waktu, hingga evaluasi mandiri dari siswa. Dengan memberdyakan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran di masa pandemi

Daftar Rujukan

Agustina, L., & Rusmana, I. M. (2019). *Pembelajaran Matematika Menyenangkan Dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz*. 1–7.

Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (E. Deffi Lestari (ed.); Ke 1). CV Jejak.

Dewi Wahyu, A, F. (2020). Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Ilmu Pendidikan*, *2*(1), 55–61.

Ismail, N., & Sri, H. (2019). *Metodologi Penelitian Sosial* (Lutfiah (ed.); Ke 1). Media Sahabat Cendekia.

Mardawani. (2020). *Praktis Penelitian Kualitatif* (D. Novidiantoko (ed.); Ke 1). CV Budi Utama.

Maunah, B. (2009). *Landasan Pendidikan* (S. Offset (ed.); Pertama). Teras.

Nasikh, M. (2021). *EFEKTIFITAS PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ DALAM MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS IX DI MTs NEGERI 4 SURABAYA*. 6.

Neolaka, A. (2016). *Metode Penelitian Dan Statistik* (A. Kamsyach (ed.); Ke 2). PT Remaja Rosdakarya Offset.

Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Kreatifitas Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quizizz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, *7*(3), 145–150.

Purwato Agus., D. (2020). *Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Prose Pembelajaran Online Di Sekolah Dasar*. *2*, 1–12.

Salsabila, Unik Hanifah., D. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA*. *4*, 163–172.

Sari, W., Rifki, A. M., & Karmila, M. (2020). Analisis Kebijakan Pendidikan Terkait Implementasi Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Darurat Covid-19. *Jurnal MAPPESONA*, *1*, 12.

Agustina, L., & Rusmana, I. M. (2019). *Pembelajaran Matematika Menyenangkan Dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz*. 1–7.

Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (E. Deffi Lestari (ed.); Ke 1). CV Jejak.

Dewi Wahyu, A, F. (2020). Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Ilmu Pendidikan*, *2*(1), 55–61.

Ismail, N., & Sri, H. (2019). *Metodologi Penelitian Sosial* (Lutfiah (ed.); Ke 1). Media Sahabat Cendekia.

Mardawani. (2020). *Praktis Penelitian Kualitatif* (D. Novidiantoko (ed.); Ke 1). CV Budi Utama.

Maunah, B. (2009). *Landasan Pendidikan* (S. Offset (ed.); Pertama). Teras.

Nasikh, M. (2021). *EFEKTIFITAS PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ DALAM MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS IX DI MTs NEGERI 4 SURABAYA*. 6.

Neolaka, A. (2016). *Metode Penelitian Dan Statistik* (A. Kamsyach (ed.); Ke 2). PT Remaja Rosdakarya Offset.

Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Kreatifitas Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quizizz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, *7*(3), 145–150.

Purwato Agus., D. (2020). *Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Prose Pembelajaran Online Di Sekolah Dasar*. *2*, 1–12.

Salsabila, Unik Hanifah., D. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA*. *4*, 163–172.

Sari, W., Rifki, A. M., & Karmila, M. (2020). Analisis Kebijakan Pendidikan Terkait Implementasi Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Darurat Covid-19. *Jurnal MAPPESONA*, *1*, 12.