

## **Efektivitas Penggunaan Media Quizizz sebagai Alat Evaluasi dalam Pembelajaran Akuntansi Dasar**

Megarizki Ramadhani<sup>1\*</sup>, Nasa Fidia Zulfa<sup>2</sup>, Prisma Ramdhania Pasha<sup>3</sup>, Slamet Fauzan<sup>4</sup>, Ashad<sup>5</sup>  
<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Negeri Malang  
<sup>5</sup>SMKN 2 Blitar

\*[megarizki.ramadhani.1904216@students.um.ac.id](mailto:megarizki.ramadhani.1904216@students.um.ac.id)

### **Abstrak**

Belajar merupakan sebuah tahapan untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan seseorang dengan cara berinteraksi dengan suasana dan beberapa informasi yang diperoleh. Pada saat ini, tidak asing lagi bagi peserta didik untuk sekedar mencontek atau bahkan menyalin jawaban temannya dalam tugas maupun ujian. Mereka hanya mengganti nama file saja dari jawaban teman yang mereka salin. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifitasan penggunaan media quizizz sebagai alat evaluasi untuk mengurangi potensi mencontek pada peserta didik mata pelajaran akuntansi dasar SMKN 2 Blitar. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif studi kasus. Data kualitatif diperoleh melalui hasil pengisian angket terbuka. Angket terbuka ini akan dianalisis secara kualitatif untuk memberikan gambaran dari saran yang diberikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa . Dari 58 peserta didik yang mengisi angket terbuka 58 seluruhnya pernah memakai Quizizz. Peserta didik memperoleh media pembelajaran dengan menggunakan Quizizz hanya di mata pelajaran tertentu saja dan masih memperoleh media tersebut ketika diajar mahasiswa yang bertugas untuk Asistensi mengajar di SMK N 2 Blitar saja. Quizizz dapat meminimalisir mencontek dikarenakan setiap soal Quizizz terdapat waktu pengerjaannya, sehingga peserta didik tidak akan fokus pada soal dan jawaban mereka sendiri-sendiri agar mendapat point tertinggi. Selain karena waktu, mereka juga berpendapat bahwa Quizizz mengurangi kesempatan untuk mencontek atau meng-copy jawaban teman dikarenakan soal dan pilihan jawaban yang diberikan pada Quizizz otomatis teracak oleh sistem. Hal ini menyebabkan soal dan pilihan jawaban antar 1 siswa dan yang lain tidak akan sama sehingga mereka akan sangat kesulitan untuk mencontek bahkan meng-copy jawaban dari teman. Oleh karena itu, Quizizz efektif digunakan sebagai alat evaluasi.

**Kata Kunci:** Efektivitas, Quizizz, Media Pembelajaran, Akuntansi Dasar.

### **Abstract**

*Learning is a stage to develop one's knowledge and skills by interacting with the atmosphere and some of the information obtained. At this time, it is not foreign for students to just cheat or even copy the answers of their friends in assignments and exams. They just changed the filename of the friend's answer they copied. The purpose of this study was to determine the effectiveness of using quizizz media as an evaluation tool to reduce the potential for cheating on students in basic accounting subjects at SMKN 2 Blitar. The research method used is a qualitative case study method. Qualitative data obtained through the results of filling out an open questionnaire. This open questionnaire will be analyzed qualitatively to provide an overview of the suggestions given. The results showed that . Of the 58 students who filled out an open questionnaire, 58 of them had used Quizizz. Students get learning media using Quizizz only in certain subjects and still get the media when taught by students who are tasked with teaching assistants at SMK N 2 Blitar. Quizizz can minimize cheating because every Quizizz question has a time to process, so students will not focus on their own questions and answers to get the highest points. Apart from time, they also think that Quizizz reduces the opportunity to cheat or copy a friend's answer because the questions and answer choices given on Quizizz are automatically randomized by the system. This causes the questions and answer choices between 1 student and the others will not be the same so that they will find it very difficult to cheat and even copy answers from friends. Therefore, Quizizz is effectively used as an evaluation tool.*

**Keywords:** Effectiveness, Quizizz, Learning Media, Basic Accounting

## PENDAHULUAN

Belajar merupakan sebuah tahapan untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan seseorang dengan cara berinteraksi dengan suasana dan beberapa informasi yang diperoleh. Selain mendapatkan pengetahuan dan keterampilan, dalam belajar juga harus mendapatkan sikap atau teladan yang baik untuk peserta didiknya. Suasana belajar yang menyenangkan tentu saja menjadi salah satu faktor penambah semangat peserta untuk belajar lebih giat lagi. Suasana belajar yang menyenangkan tersebut tentunya harus di segala kondisi, tidak hanya dalam proses penjelasan materi.

Penelitian sebelumnya menghasilkan temuan bahwa “*Students agree that Quizizz is easy to use; using Quizizz doing in-class exercise is fun, helps them review the course materials and stimulates their interest in learning accounting*” (Zhao, 2019). Berdasarkan penelitian tersebut, peserta didik setuju bahwa Quizizz mudah digunakan dan menggunakan Quizizz untuk latihan di kelas itu menyenangkan, membantu mereka meninjau materi pelajaran dan merangsang minat mereka untuk belajar akuntansi.

Selain hal-hal yang disebutkan tersebut, terdapat salah satu permasalahan yang terpenting yaitu terkait kejujuran peserta didik dalam mengerjakan ujian. Kejujuran peserta didik dalam mengerjakan ujian penting untuk diteliti dan diperdalam lebih lanjut karena meskipun nilai dari peserta didik bagus, namun kalau mencontek dalam pengerjaannya tidak akan berguna. Pada kondisi saat ini, tidak asing lagi bagi peserta didik untuk sekedar mencontek atau bahkan menyalin jawaban temannya dalam tugas maupun ujian. Mereka hanya mengganti nama file saja dari jawaban teman yang mereka salin. Meskipun pengerjaan tugas melalui tulis tangan tetap saja mereka hanya menulis dan tidak akan menambah pengetahuan akuntansi mereka. Bahkan terdapat beberapa siswa yang jawabannya sama persis dan tidak mengganti nama file teman mereka sehingga terlihat sekali bahwa mereka mencontek.

Teguran yang diberikan oleh guru tidak dapat merubah kebiasaan mereka, menurut mereka mencontek dan menyalin adalah hal biasa sehingga mereka tidak takut apabila ketahuan mencontek dan menyalin jawaban teman. Cara yang dapat dilakukan salah satunya adalah dengan memberikan media yang berupa alat evaluasi untuk menilai kompetensi mereka secara jujur. Alat evaluasi yang saat ini sering digunakan adalah *google form* dan penugasan melalui excel. Alat evaluasi tersebut terlihat kurang efektif karena peserta didik masih bisa mencontek *google form* teman dan dapat mengganti nama file excel teman. Tentu saja hal tersebut menjadi permasalahan besar bagi evaluasi kemampuan peserta didik. Evaluasi tersebut bisa menjadi tidak adil bagi mereka yang benar-benar mengerjakan namun dengan mudahnya di contek oleh temannya yang kadang bahkan tidak mengganti nama maupun format filenya.

Pengurangan mencontek juga dapat menambah nilai sikap dari peserta didik. Hal ini karena mencontek mencerminkan sikap yang tidak terpuji yaitu tidak jujur. Banyak cara dapat dilakukan oleh guru dalam mengurangi sikap tidak jujur ini, salah satunya adalah dengan menggunakan media evaluasi pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran ini banyak macamnya, yaitu media pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka maupun secara online. Meskipun pembelajaran secara tatap muka, pelaksanaan evaluasi dapat dilakukan dengan banyak inovasi agar pembelajaran tidak membosankan dan dapat mengurangi kecurangan. Aplikasi yang dapat digunakan adalah Quizizz, Kahoot, maupun yang lainnya.

Oleh karena itu, diperlukan aplikasi pembelajaran yang paling tepat untuk SMK Negeri 2 Blitar. Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah aplikasi pembelajaran Quizizz yang

digunakan sudah tepat atukah belum untuk meningkatkan prestasi dan mengurangi tingkat kecurangan peserta didik di SMK Negeri 2 Blitar.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Sedangkan Gerlach dan Ely menjelaskan bahwa media secara umum adalah individu, benda, atau peristiwa yang menciptakan situasi dimana siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Guru, buku teks, dan suasana pendidikan semuanya merupakan media dalam pengertian ini. Dalam proses belajar mengajar, media biasanya diartikan sebagai grafis, fotografi, atau sarana elektronik untuk menangkap, memproses, dan merekonstruksi informasi visual dan verbal.

Wina Sanjaya (2014) menambahkan berkaitan dengan pengertian media sebagai penyalur informasi dari sumbernya kepada penerima yang dituju. Menurut beberapa definisi tersebut, media adalah perantara berupa individu, bahan, atau peristiwa yang membantu terciptanya kondisi yang memungkinkan siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Seperti dapat dilihat dari definisi di atas, media dapat berbentuk benda maupun kegiatan yang dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Pengertian media dalam kegiatan pembelajaran akan lebih dikonsentrasikan pada fungsinya sebagai perantara yang dapat membantu dan membantu siswa dalam menangkap pengertian materi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran tidak hanya mencakup alat, tetapi juga lingkungan yang secara eksplisit diciptakan untuk memenuhi tujuan pembelajaran, baik dikembangkan untuk pembelajaran atau tidak.

Menurut Azhar Arsyad (2011) terdapat beberapa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa. Pertama, belajar menjadi lebih menarik siswa sehingga dapat merangsang motivasi belajarnya. Kedua, bahan ajar maknanya menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami dengan jelas oleh siswa. Hal ini memungkinkan siswa untuk menguasai dan mencapai tujuan. Ketiga, metode pengajaran menjadi lebih beragam, tidak hanya komunikasi verbal melalui tuturan kata-kata guru agar siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi saat guru sedang mengajar semua orang kelas. Keempat, siswa dapat melakukan lebih banyak kegiatan belajar karena tidak hanya uraian guru yang didengar, tetapi juga kegiatan lain seperti : mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, bertindak dan sebagainya.

Menurut hasil penelitian Najib et al., (2019) untuk mengukur efektifitas penggunaan media pembelajaran digunakan uji lapangan terbatas. Perkembangan media pembelajaran saat ini dipengaruhi oleh banyak hal, seperti perkembangan teknologi, ilmu cetak, perilaku dan komunikasi. Di satu sisi, munculnya berbagai jenis dan format media seperti modul cetak, film, televisi, program komputer, dll telah muncul dari media. Berdasarkan hal tersebut, akhirnya dilakukan pengelompokan berdasarkan kesamaan fitur atau karakteristik media. Macam-macam media pembelajaran tersebut memiliki fungsi masing-masing. Maka dari itu, dengan memahami berbagai jenis dan fungsi media pembelajaran, diharapkan guru dapat memilih dan menentukan jenis media pembelajaran yang terbaik untuk pembelajaran di kelas (Pendidikan et al., 2012).

### **Alat Evaluasi**

Evaluasi merupakan bagian yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Menurut Permendikbud Nomor 104 Tahun 2014, evaluasi hasil belajar adalah proses pengumpulan informasi/bukti tentang prestasi belajar siswa dalam sikap mental dan sosial, kompetensi pengetahuan dan kompetensi keterampilan, yang dilakukan secara terencana dan sistematis

selama dan setelah proses pembelajaran. Guru dapat menilai pertumbuhan keterampilan siswa dengan mengetahui apa yang mereka lakukan dari awal hingga akhir proses pembelajaran (Purnamasari & Rochmawati, 2015).

Evaluasi dapat memberikan gambaran tingkat penguasaan suatu materi oleh siswa, gambaran kesulitan belajar siswa, dan gambaran posisi siswa di antara teman-temannya. Evaluasi memegang peranan yang sangat penting dalam pembelajaran. Keakuratan data kemampuan siswa atau ketidakmampuan belajar siswa sangat bergantung pada keakuratan alat evaluasi. Oleh karena itu, alat evaluasi harus dirancang secermat mungkin sehingga dapat secara konsisten mengukur apa yang hendak diukur. Selain itu, instrumen evaluasi mungkin harus diuji beberapa kali agar cukup memenuhi persyaratan validitas, reliabilitas, selektivitas, tingkat kesukaran dan persyaratan instrumen evaluasi lainnya. Alat evaluasi dalam proses pembelajaran disebut tes (Setemen, 2010).

Menurut Zubaidillah, (2018) untuk mendapatkan hasil yang lebih baik, alat evaluasi harus memenuhi beberapa prinsip seperti :

- a. **Kontinuitas**  
Evaluasi tidak boleh dilakukan begitu saja, karena pembelajaran itu sendiri merupakan proses yang berkesinambungan. Oleh karena itu, juga harus terus dievaluasi.
- b. **Komprehensif**  
Ketika menilai suatu objek, guru harus menggunakan seluruh objek sebagai bahan evaluasi.
- c. **Adil dan objektif**  
Dalam melakukan penilaian, guru harus bersikap adil dan tidak memihak siswa. Guru juga harus bersikap objektif, karena hal ini sejalan dengan kemampuan siswa.
- d. **Kooperatif**  
Dalam kegiatan penilaian, guru hendaknya bekerjasama dengan semua pihak, seperti orang tua siswa, sesama guru, pimpinan sekolah, termasuk siswa itu sendiri.
- e. **Praktis**  
Praktis artinya mudah digunakan, baik oleh guru yang membuat alat penilaian maupun oleh orang lain yang akan menggunakan alat tersebut.

Berbagai alat evaluasi diperlukan untuk keperluan evaluasi, seperti angket, tes, skala, format observasi dan lain-lain. Khusus untuk penilaian/evaluasi hasil belajar, tes merupakan alat penilaian yang paling umum digunakan. Pembahasan penilaian hasil belajar lebih menekankan pada nilai hasil tes. Dalam proses pembelajaran, berbagai jenis alat evaluasi digunakan untuk menilai proses dan hasil belajar siswa, termasuk tes bentuk objektif. Bentuk tes objektif yang paling umum dan berkembang adalah pilihan ganda, karena bentuk soal ini memberikan skor yang sama meskipun dinilai oleh orang yang berbeda, karena terdapat kunci jawaban yang jelas (Pratiwi, 1990).

#### 1. Quizizz

Quizizz adalah alat penilaian online sebagai aktivitas kelas multipemain yang menyenangkan yang memungkinkan semua siswa untuk berlatih bersama menggunakan komputer, ponsel cerdas, dan I-Pad mereka (Yan mei et al., 2019). Sedangkan menurut (Zhao, 2019) Quizizz adalah aplikasi pembelajaran berbasis game yang menghadirkan aktivitas multipemain ke dalam kelas, menjadikan praktik kelas menjadi interaktif dan

menyenangkan. Aplikasi Quizizz merupakan media alternatif yang dapat digunakan untuk menilai pemahaman konsep siswa secara interaktif dan fleksibel (Yana et al., 2020).

Quizizz memungkinkan siswa untuk melakukan latihan kelas di perangkat elektronik mereka. Tidak seperti aplikasi pendidikan lainnya, Quizizz memiliki fitur permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik yang membuat proses pembelajaran tetap menghibur. Quizizz juga memungkinkan siswa untuk bersaing satu sama lain dan memotivasi mereka untuk belajar. Siswa mengerjakan kuis di kelas secara bersamaan dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Guru dapat memantau proses dan mengunduh laporan saat tes selesai untuk menilai kinerja siswa. Menggunakan aplikasi ini di kelas akuntansi membantu siswa tetap tertarik dan meningkatkan keterlibatan siswa.

Aplikasi Quizizz dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran yang kaya manfaat dan dapat digunakan untuk mempelajari berbagai topik dan level. Media pembelajaran ini berisi materi pembelajaran yang dikemas dalam pertanyaan interaktif tentang berbagai topik di berbagai level, mata pelajaran dan lain-lain, dengan pilihan konten materi yang dibuat oleh guru yang bertindak sebagai administrator atau desainer yang disimpan di perpustakaan kuis di halaman rumah (Aini, 2019).

Beberapa penelitian mengenai penggunaan media Quizizz menunjukkan manfaat yang dicapai untuk meningkatkan kompetensi siswa dan manfaat peningkatan kompetensi guru secara terus menerus ketika menggunakan media pembelajaran Quizizz ini. Penggunaan media pembelajaran kuis merupakan salah satu upaya untuk menyeimbangkan permasalahan media pembelajaran tradisional dengan pembelajaran berbasis TIK untuk meningkatkan kompetensi dan motivasi belajar siswa, karena media pembelajaran yang dihasilkan memberikan model pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menyenangkan.

Upaya penggunaan aplikasi Quizizz digadang-gadang sebagai media pembelajaran alternatif yang mengutamakan kreativitas, manajemen waktu dan evaluasi diri siswa (Salsabila et al., 2020). Dengan menguatnya aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran, pendidikan di Indonesia tampak cukup mudah dalam mengambil penilaian. Dalam aplikasi Quizizz, guru dapat memberikan penilaian atau penilaian yang lebih akurat. Meskipun demikian, penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran yang efektif dapat tercapai jika guru memperhatikan kebutuhan, kekurangan dan perbedaan siswa. Dengan demikian, tujuan dan cita-cita pendidikan yang telah ditetapkan dapat terwujud sebagaimana mestinya.

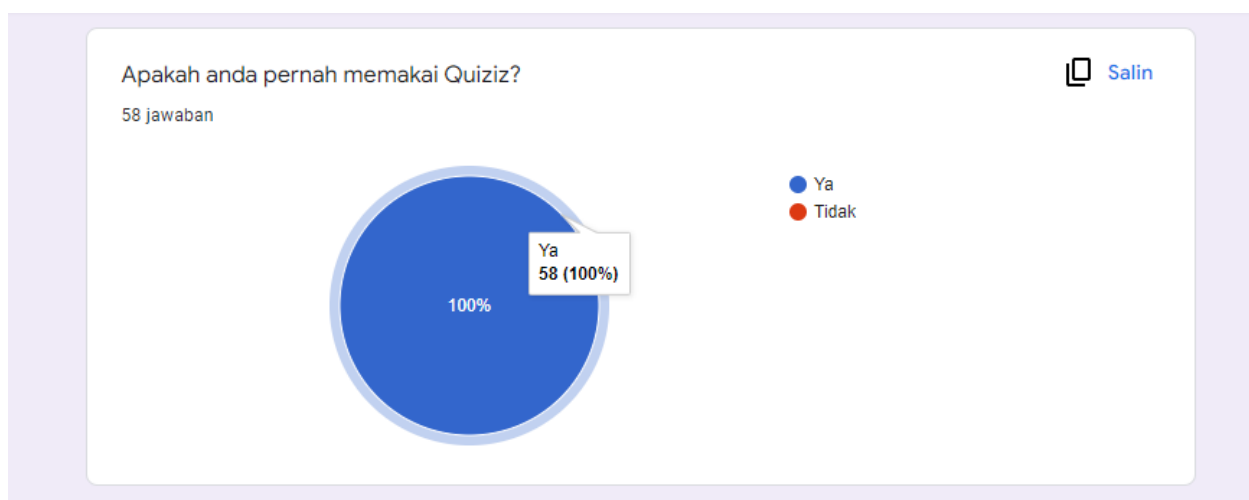
## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif studi kasus. Menurut Sugiyono (2016: 17) bahwa penelitian metode studi kasus adalah dimana peneliti melaksanakan eksplorasi secara mendalam terhadap program, kejadian, proses, aktivitas, terhadap satu atau lebih orang. Subjek penelitian meliputi peserta didik kelas X Akuntansi di SMKN 2 Blitar sebanyak 58 orang. Jenis data yang diperoleh adalah jenis data kualitatif. Data kualitatif diperoleh melalui hasil pengisian angket terbuka. Angket terbuka ini akan dianalisis secara kualitatif untuk memberikan gambaran dari saran yang diberikan sehingga dapat mengetahui apakah alat evaluasi pembelajaran berupa Quizizz tersebut efektif jika diterapkan

dalam mata pelajaran Akuntansi Dasar. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengisian Google Form.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, menggunakan jenis data yaitu kualitatif. Hasil temuan dari data kualitatif ini diperoleh dari hasil pengisian angket terbuka peserta didik. Penelitian ini memperoleh pendapat 58 peserta didik dari 4 kelas yaitu X AKL 1, X AKL 2, X AKL 3, dan X AKL 4. Dari 58 peserta didik yang mengisi angket terbuka tersebut, 58 peserta didik keseluruhan pernah memakai Quizizz. Hal ini dibuktikan dari jawaban peserta didik sesuai dengan diagram berikut ini.



Karena keseluruhan sampel pernah menggunakan Quizizz, maka memenuhi syarat dari sampel penelitian ini.

### Intensitas Pemakaian Quizizz Peserta Didik

Intensitas pemakaian merupakan seberapa seringkah peserta didik menggunakan aplikasi Quizizz dalam proses pembelajarannya. Berdasarkan penelitian dari angket yang kami sebar, jawaban dari peserta didik bervariasi. Terdapat 7 peserta didik yang berpendapat bahwa mereka sering menggunakan quizizz dan sisanya sebanyak 51 peserta didik jarang menggunakan media pembelajaran ini.

Hal ini terlihat dari hasil wawancara dengan peserta didik seperti di bawah ini.

Peserta didik : “Mulai dari awal kls 8 SMP sampai kls 9 akhir , bahkan waktu ujian semester an itu juga memakai quiziz .Pada waktu SMK ini Masi baru" ini saja sebelumnya tidak pernah sama sekali”

Peserta didik : “Hanya di mapel tertentu, misalnya perbankan dasar, akuntansi dasar, dan etika profesi”

Peserta didik : “Tidak sering, hanya di mapel tertentu saja yang menggunakan aplikasi ini”

Dari pendapat peserta didik tersebut, terlihat bahwa peserta didik memperoleh media pembelajaran dengan menggunakan Quizizz hanya di mata pelajaran tertentu saja. Mereka masih memperoleh media tersebut ketika diajar mahasiswa yang bertugas untuk Asistensi mengajar di SMK N 2 Blitar. Dalam hal ini terdapat kemungkinan bahwa ketika tidak ada mahasiswa Asistensi

Mnegasar tersebut, mereka masih belum mendapatkan pengalaman untuk menggunakan media Quizizz.

Meskipun juga terdapat beberapa siswa yang sudah menggunakan media pembelajaran Quizizz dari zaman mereka SMP, namun tetap saja lebih banyak yang belum pernah menggunakan media pembelajaran ini. Meskipun begitu, mereka tetap terlihat begitu antusias untuk menghadapi pembelajaran dengan menggunakan media Quizizz.

Rasa antusias yang besar tersebut tentu saja dapat mendorong peserta didik untuk belajar lebih giat lagi. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Munadi dalam Rusman. T (2013: 124) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain meliputi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi faktor fisiologis dan faktor psikologis. Sementara faktor eksternal meliputi faktor lingkungan dan faktor instrumental.

Dari pembahasan tersebut terlihat bahwa, masih banyak guru yang belum menggunakan media pembelajaran Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran mereka. Hal ini disebabkan oleh banyak faktor dan faktor yang paling menonjol adalah kekurangtahuan mereka terhadap aplikasi Quizizz ini.

### **Kesulitan Penggunaan Quizizz**

Aplikasi Quizizz menurut penelitian yang dilakukan oleh Zhao, 2019 memiliki banyak kelebihan, diantaranya peserta didik setuju bahwa Quizizz mudah digunakan,; menggunakan Quizizz untuk latihan di kelas itu menyenangkan, membantu mereka meninjau materi pelajaran dan merangsang minat mereka untuk belajar akuntansi. Meskipun dalam penelitian tersebut terdapat banyak kelebihan, tetap saja menurut beberapa peserta didik terdapat kelemahannya dari segi kesulitan penggunaannya.

Peserta didik berpendapat bahwa kesulitan pesertas didik dalam menggunakan Quizizz yaitu browser mereka yang susah untuk masuk pada laman game quizizz. Hal ini diungkapkan peserta didik seperti dalam kutipan berikut.

Peserta didik : “Ya.. terkadang saya susah untuk masuk di game tapi terkadang juga lancar”

Selain kesulitan untuk memasuki laman game, kesulitan lain yang diungkapkan oleh peserta didik adalah memerlukan jaringan internet yang memadai sehingga mereka ketakutan jika pada saat Quiz tiba tiba jaringan internet mereka kurang stabil dan berimbas pada nilai akhir mereka. Hal ini diungkapkan peserta didik seperti dalam kutipan berikut.

Peserta didik : “Kadang - kadang. Jaringan internet lemot”

Peserta didik : “Tidak kesulitan, Tapi terkadang ada gangguan teknis misal karena sinyal atau yang lain nya .”

Peserta didik : “Kesulitan dalam menggunakan sebenarnya tidak ada jika kualitas internet kita lancar.jika internet nya buruk suka keluar sendiri dari soal tadi klo ga gitu biasanya nge bug.”

Selain karena kesulitan untuk memasuki game Quizizz dan permasalahan dalam jaringan, kesulitan lain yang diungkapkan peserta didik adalah terdapat waktu tiap soalnya sehingga membuat peserta didik tidak bisa konsentrasi dalam pengerjaan soal Quizizz. Hal ini diungkapkan peserta didik seperti dalam kutipan berikut.

Peserta didik : “Sebenarnya tidak sulit, hanya saja waktu yang diberikan saat menggunakan quiziz kebanyakan waktunya singkat jadi tidak terlalu bisa konsentrasi untuk mengerjakan karena keburu waktu nya habis.”

Peserta didik : “Tidak kesulitan jika waktu nya banyak”

Peserta didik : “Iyaaaa ada, dengan menggunakan quizizz waktu nya cepat, jadi saat mengerjakan lebih fokus ke waktu daripada pertanyaan”

Peserta didik : “Sedikit kesulitan, karena kadang terlalu fokus di waktu hingga panik”

Ketiga kesulitan tersebut merupakan kesulitan dalam menggunakan Quizizz menurut pendapat peserta didik. Kesulitan tersebut dapat menjadi pertimbangan dalam penggunaan Quizizz, misalnya diberikan waktu yang tidak terlalu cepat pada saat pengerjaan soal.

### **Quizizz dapat Meminimalisir Mencontek dan Menyalin jawaban teman**

Alat evaluasi tidak dapat efektif menghasilkan hasil belajar peserta didik apabila masih terdapat kemungkinan untuk mencontek ataupun menyalin jawaban dari temannya. Dengan menggunakan aplikasi ini mayoritas berpendapat bahwa aplikasi Quizizz dapat meminimalisir kegiatan saling mencontek dan melakukan jawaban teman. Hal ini sesuai dengan pendapat peserta didik sesuai dengan hasil wawancara berikut.

Peserta didik : “Iya karena di quizizz diberikan waktu yg terbatas setiap jawaban jadi itu meminimalisir untuk menyontek jawaban dari sumber lain atau teman”

Peserta didik : “Iya, karena dengan menggunakan quizizz ada hitungan waktu, jadi kita tidak dapat bertanya maupun mengcopy jawaban teman.”

Peserta didik : “Iya, karena terdapat waktu jadi tidak ada kesempatan untuk mencontek”

Peserta didik : “Iya, karena dalam quizizz kita diberi waktu hanya beberapa detik.”

Peserta didik : “Iya, karena setiap pengerjaan soal di Quizizz ada waktunya, dan waktu cukup singkat jadi mengurangi kemungkinan untuk mencontek.”

Peserta didik : “Tidak memungkinkan karena dibatasi dgn waktu sehingga kita tidak bisa mencontek ataupun mengcopy jawaban teman”

Peserta didik : “Benar karena waktu di quizizz sangat singkat oleh karena itu tidak ada waktu untuk menyontek”

Peserta didik : “Iya, karena jika menggunakan Quizizz terdapat waktu untuk mengerjakan jadi tidak memungkinkan untuk bisa mencontek apalagi dengan batas waktu yang minim”

Peserta didik : “Tidak memungkinkan karena dibatasi dengan waktu sehingga kita tidak bisa mencontek ataupun mengcopy jawaban teman”

Peserta didik : “Ya, karena quizizz memberikan waktu sedikit untuk menjawab sehingga tidak memungkinkan untuk mencontek”

Peserta didik : “Iya. Dengan adanya keterbatasan waktu di setiap soal, kita dapat berpikir keras untuk menjawab mandiri dan menjadi lebih memahami makna dari soal tersebut.”

Peserta didik : “Iya, dengan menggunakan Quizizz dapat mengurangi kemungkinan menyontek. Karena, ada waktu yang harus kita kejar untuk mendapatkan nilai bonus supaya poin kita tinggi. Jadi, kita tidak dapat dengan mudah menyontek teman ataupun sebaliknya. Kita lebih mementingkan jawaban kita sendiri.”

Peserta didik : “Iya, dikarenakan diberi waktu yg dibatasi dan relatif pendek yg membuat saya hanya memikirkan jawaban yg tepat saja sehingga tidak memungkinkan sekali untuk mencontek bahkan mengcopy jawaban.”

Peserta didik : “Iya, karena ada batas waktu untuk mengerjakan setiap soalnya”

Dari pendapat peserta didik, dapat kita bahas bahwasanya Quizizz dapat meminimalisir mencontek dikarenakan setiap soal Quizizz terdapat waktu pengerjaannya, sehingga peserta didik tidak akan menghiraukan temannya yang bertanya, melainkan fokus pada soal dan jawaban mereka sendiri-sendiri agar mendapat point tertinggi.

Selain karena waktu, mereka juga berpendapat bahwa Quizizz mengurangi kesempatan untuk mencontek atau menyalin jawaban teman dikarenakan soal dan pilihan jawaban yang diberikan pada Quizizz otomatis teracak oleh sistem. Hal ini menyebabkan soal dan pilihan jawaban antar 1 siswa dan yang lain tidak akan sama sehingga mereka akan sangat kesulitan untuk mencontek bahkan menyalin jawaban dari teman. Berikut beberapa pendapat dari peserta didik tersebut :

Peserta didik : “Tidak mengurangi, karena jika soalnya diacak ataupun tidak jika disebelah kita saat sedang mengerjakan ada teman kita mudah untuk mencontek alias mengetahui jawaban yang benar”

Peserta didik : “Ya. Karena setiap orang akan mendapat soal secara acak yang memiliki batas waktu tertentu.”

Peserta didik : “iya , karena pada dasarnya jika menggunakan quizizz soal yang diberikan akan acak ,dan juga pada soal terdapat waktu yang terbatas sehingga tidak memungkinkan untuk menyontek atau meng-copy jawaban dari teman”

Peserta didik : “Iya . Karena setiap orang mengerjakan soal opsi jawabannya bisa berpindah - pindah . Jadi , bisa mengurangi menyontek dan mengcopy .”

Peserta didik : “ya. karena soal di quizizz bersifat acak dan waktunya terbatas... kecil kemungkinan untuk bisa menyontek”

Peserta didik : “Iya, karena pertanyaan yang ada di quizizznya berbeda/acak di setiap siswa jadi sulit untuk mencontek jawaban teman lain, lagipun di quizizz juga memakai batas waktu untuk menjawabnya.”

Peserta didik : “Iya, karena soal nya acak jadi tidak bisa untuk menyontek temannya”

Peserta didik : “Tidak, karena soalnya terkadang tidak sama/acak”

Kelebihan - kelebihan Quizizz tersebut untuk meminimalisir adanya contekan dan menyalin jawaban teman dapat dijadikan referensi untuk pengajar bahwasanya dengan menggunakan aplikasi Quizizz mengurangi peserta didik untuk mencontek dan menyalin jawaban teman. Hal ini karena adanya keterbatasan waktu tiap soal dan juga soal yang diberikan teracak otomatis oleh sistem.

## **SIMPULAN**

Belajar merupakan sebuah tahapan untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan seseorang dengan cara berinteraksi dengan suasana dan beberapa informasi yang diperoleh. Selain mendapatkan pengetahuan dan keterampilan, dalam belajar juga harus mendapatkan sikap atau teladan yang baik untuk peserta didiknya. Penelitian sebelumnya menghasilkan temuan bahwa “Students agree that Quizizz is easy to use; using Quizizz doing in-class exercise is fun, helps them review the course materials and stimulates their interest in learning accounting” (Zhao, 2019). Berdasarkan penelitian tersebut, peserta didik setuju bahwa Quizizz mudah digunakan,; menggunakan Quizizz untuk latihan di kelas itu menyenangkan, membantu mereka meninjau materi pelajaran dan merangsang minat mereka untuk belajar akuntansi. Selain hal-hal yang disebutkan tersebut, terdapat salah satu permasalahan yang terpenting yaitu terkait kejujuran peserta didik dalam mengerjakan ujian. Mereka hanya mengganti nama file saja dari jawaban teman yang mereka salin. Teguran yang diberikan oleh

guru tidak dapat merubah kebiasaan mereka. Oleh karena itu, diperlukan aplikasi pembelajaran yang paling tepat untuk SMK Negeri 2 Blitar.

Setelah dilakukan uji survei dengan penyebaran angket dari 58 peserta didik yang mengisi angket terkait pendapat tersebut, 58 peserta didik keseluruhan pernah memakai Quizizz. Berdasarkan penelitian dari angket yang kami sebar, jawaban dari peserta didik bervariasi. Terdapat 7 peserta didik yang berpendapat bahwa mereka sering menggunakan quizizz dan sisanya sebanyak 51 peserta didik jarang menggunakan media pembelajaran ini. Dari pendapat peserta didik tersebut, terlihat bahwa peserta didik memperoleh media pembelajaran dengan menggunakan Quizizz hanya di mata pelajaran tertentu saja dan masih memperoleh media tersebut ketika diajar mahasiswa yang bertugas untuk Asistensi mengajar di SMK N 2 Blitar. Selain itu, menurut pendapat peserta didik, dengan menggunakan Quizizz dapat mengurangi intensitas mencontek bagi mereka dikarenakan dengan menggunakan Quizizz terdapat waktu pengerjaan dan soal yang diberikan adalah acak sehingga menyulitkan mereka untuk mencontek. Oleh karena itu, Quizizz efektif digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran.

Keterbatasan dari penelitian ini adalah hanya meneliti pada SMK Negeri 2 Blitar saja dan belum dilakukan pada sekolah lain. Bisa saja sekolah lain lebih menyukai menggunakan *google form* daripada quizizz. Selain itu, metode yang digunakan dalam penelitian ini hanya menggunakan wawancara saja. Oleh karena itu, rekomendasi bagi penelitian selanjutnya adalah dengan meneliti efektivitas quizizz kepada sekolah selain SMK Negeri 2 Blitar agar dapat menambah keandalan dari penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, 2(25), 1–6.
- Azhar Arsyad. (2011). Media pembelajaran. *Jakarta: PT Raja Grafindo Persada*, 36(1), 9–34.
- Najib, D. K., Ulfa, S., & Sulthoni. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi*. 2(1), 75–81.
- Pendidikan, J., Indonesia, A., Vol, X., Arisana, A. L., Kelas, S., Ips, X. I., Yogyakarta, M. A. N., & Tahun, I. I. (2012). Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia , Vol . X , No . 2 , Tahun 2012. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, X(1), 66–77.
- Pratiwi, V. (1990). *Menggunakan Wondershare Quiz Creator Pada Materi Penyusutan Aset Tetap*.
- Purnamasari, A., & Rochmawati. (2015). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan Wondershare Quiz Creator Materi Sistem Penilaian Persediaan. *Jurnal Pendidikan*, 03(01), 1–10.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi/JIITUJ*, 4(2), 163–173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>

- Setemen, K. (2010). Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Online. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 43(3), 207–214.
- Yan mei, S., Yan Ju, S., & Adam, Z. (2019). Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom. *European Journal of Social Science Education and Research*, 5(1), 194–198. <https://doi.org/10.2478/ejser-2018-0022>
- Yana, A. U., Antasari, L., & Kurniawan, B. R. (2020). Analisis Pemahaman Konsep Gelombang Mekanik Melalui Aplikasi Online Quizizz. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(2), 143–152. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i2.14284>
- Zhao, F. (2019). Using quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37–43. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37>
- Zubaidillah, M. H. (2018). Prinsip Dan Alat Evaluasi Dalam Pendidikan. *OSF Preprints*, 1–13.