

PELAKSANAAN ASESMEN SUMATIF BERBASIS APLIKASI QUIZIZZ PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS 6 SD BHRUL MAGHFIROH

Najmatun Nazihah¹, Yuliana Izdihar Firdaus², Abdul Bashith³

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Email: najmanazihah01@gmail.com¹, yulianaizdihar@gmail.com², abbas98pips.uin-malang.ac.id³

Abstrak: Asesmen merupakan aspek penting dalam kegiatan pembelajaran. Dengan asesmen dapat ditentukan ketercapaian peserta didik pada suatu materi tertentu. Dalam kurikulum merdeka guru dapat merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran hingga asesmen sesuai dengan keadaan dan karakteristik siswa. Lebih menarik lagi jika kegiatan tersebut dipadukan dengan teknologi yang pada zaman sekarang teknologi sudah mendominasi. Salam satu penerapan asesmen dengan memanfaatkan teknologi adalah dengan aplikasi quizizz. Penelitian ini dilaksanakan di SD Bahrul Maghfiroh dengan objek penelitian adalah guru dan kelas VI di SD Bahrul Maghfiroh. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan data yang didapat melalui observasi dan wawancara.

Kata Kunci: Asesmen, Sumatif, Pembelajaran, Quizizz.

Abstract: Assessment is an important aspect in learning activities. With assessment, students' achievement in a particular material can be determined. In the independent curriculum, teachers can plan and carry out learning activities to assessments according to the circumstances and characteristics of students. It is even more interesting if these activities are combined with technology, which in today's era technology has dominated. One application of assessment by utilizing technology is the quizizz application. This research was conducted at Bahrul Maghfiroh Elementary School with the research objects being teachers and class VI at Bahrul Maghfiroh Elementary School. This research uses qualitative research with data obtained through observation and interviews.

Keywords: Assessment, Summative, Learning, Quizizz.

PENDAHULUAN

Kurikulum merdeka adalah kurikulum baru yang dicetuskan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan oleh bapak Nadiem Makarim setelah selama 10 tahun Indonesia mengalami pergantian kurikulum sebanyak 3 kali. Diberlakukannya kurikulum baru bertujuan untuk menjawab kebutuhan Indonesia yang berubah sesuai kemajuan zaman. Darwin, (2023) mengatakan bahwa kurikulum merdeka disebut juga dengan istilah merdeka belajar. Merdeka belajar dengan artian proses pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan juga minat peserta didik sehingga pembelajaran akan menjadi lebih bermakna dan peserta

didik juga dapat mendalami minat dan bakatnya masing-masing. Kebijakan pergantian kurikulum yang ditetapkan tidak menggantikan kebijakan yang sudah ada, akan tetapi memberikan perbaikan pada bidang pendidikan.

Pada setiap pembelajaran dalam berbagai kurikulum, diperlukan asesmen untuk mengukur keberhasilan belajar siswa. (Darwin et al., 2023) Asesmen merupakan suatu proses atau kegiatan yang berkesinambungan untuk mengumpulkan informasi tentang proses atau hasil belajar peserta didik dalam rangka membuat keputusan-keputusan berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu. (Eni Astuti et al., 2024) Dalam kurikulum merdeka terdapat dua jenis asesmen, yaitu asesmen formatif dan asesmen sumatif. Asesmen menjadi penting karena dapat menentukan kualitas pembelajaran yang dilaksanakan, begitupun juga kualitas pembelajaran dapat dilihat dari keberhasilan hasil asesmen.

Diberlakukannya merdeka belajar memberikan ruang kepada guru untuk merancang pembelajaran maupun melaksanakan evaluasi. (Sutrisno, 2022) Terlebih dengan kemajuan zaman yang saat ini dapat mengandalkan teknologi serta dalam perancangan pembelajaran kurikulum merdeka salah satunya adalah membuat belajar menjadi menyenangkan (*fun learning*). Maka untuk memberikan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan guru dapat melaksanakan assesmen menggunakan aplikasi Quizizz sebagai alternatif solusi.

Pada kegiatan assesmen menggunakan aplikasi Quizizz ini guru menggunakan setting-an *paper mode* yang dalam penerapannya tidak banyak menggunakan kertas. Hal ini juga dilakukan untuk mendukung kebijakan *paperless*. *Paperless* adalah kebijakan pengurangan penggunaan kertas dalam pelaksanaan kegiatan pada bidang pendidikan salah satu contohnya pada kegiatan assesmen, yang dimana kebijakan ini ditetapkan oleh kementerian agama RI.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan sumber data primer di dapatkan dari berbagai analisis literatur yang berkaitan dengan pokok pembahasan dengan menggunakan teknik pengambilan data study pustaka. (John w, 2021) Peneliti melakukan pengamatan secara langsung kepada tenaga pendidik, tenaga kependidikan, dan peserta didik diolah menggunakan penelitian kualitatif domain agar bisa mendapatkan gambaran secara umum dan keseluruhan dengan melibatkan seluruh alat indra untuk mengamati seluruh objek yang berkaitan dengan pemanfaatan aplikasi quizizz dalam sistem asesmen sumatif di SD Bahrul Maghfiroh

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Aplikasi Quizizz di SD Bahrul Maghfiroh

Quizizz merupakan aplikasi online yang dapat dimanfaatkan untuk melaksanakan kegiatan evaluasi pembelajaran. Menurut yang dikatakan oleh Purba aplikasi games edukatif Quizizz ini dapat menjadikan pembelajaran di kelas menjadi lebih menyenangkan dan lebih interaktif. (Hidayah, 2022) Games edukatif Quizizz ini juga memiliki kelebihan diantaranya terdapat batasan waktu dalam mengerjakan soal, dengan begitu peserta didik akan terpacu untuk berpikir lebih cepat dalam mengerjakan soal.

Penggunaan aplikasi Quizizz sudah diterapkan oleh kurang lebih 4 guru di SD Bahrul Maghfiroh, yaitu guru kelas 1, guru kelas 5, guru kelas 4 dan guru mata pelajaran PAI pada pertengahan pembelajaran maupun akhir pembelajaran untuk assesmen sumatif. Meskipun demikian dari ke empat guru yang sudah menggunakan aplikasi Quizizz dalam asesmen pernah menghadapi tantangan dalam mengoperasikan aplikasi ini sehingga memerlukan penyesuaian yang lebih lama.

Penggunaan aplikasi Quizizz di SD Bahrul Maghfiroh menggunakan pengaturan paper mode. Pengaturan paper mode ini diaplikasikan dalam asesmen sumatif menggunakan aplikasi Quizizz dikarenakan selain lebih menarik membuat guru dan siswa dapat lebih mudah dalam menggunakan aplikasi Quizizz dalam asesmen pembelajaran. Guru hanya menyediakan kode barkot yang sudah bertuliskan pilihan A, B, C dan D kemudian siswa hanya memosisikan kode barkot tersebut sesuai dengan jawaban yang benar. Hal ini juga merupakan aplikasi paper less dalam kurikulum merdeka. Selain itu, penggunaan paper mode ini juga meminimalisir perbuatan mencontek dari siswa dalam mengerjakan soal asesmen, tutur guru kelas 1 dalam kegiatan wawancara.

2. Sistem Informasi Asesmen Sumatif mata pelajaran bahasa Indonesia di SD Bahrul Maghfiroh

Sistem informasi asesmen merupakan platform atau suatu sistem yang dapat mengelola proses asesmen secara keseluruhan, termasuk perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan hasil asesmen. Penilaian pembelajaran menjadi penting karena setiap peserta didik mempunyai karakteristik dan metode belajar yang berbeda-beda.

Hasil penilaian dievaluasi dalam bentuk angka atau skor yang mencerminkan keberhasilan siswa setelah menyelesaikan tugas belajar. Skor ini digunakan untuk mengukur

penguasaan siswa terhadap materi. Hasil belajar meliputi pengalaman-pengalaman yang dialami siswa dalam berbagai ranah seperti ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. (Sarsavila dkk., 2020)

Menurut salah satu guru ibu Najma yang merupakan guru Bahasa Indonesia mengatakan bahwa:

“Hasil asesmen siswa tersebut akan menjadi tolak ukur bagi guru dalam mengevaluasi perkembangan siswa dalam berbagai segi ranah. Hal ini tentunya merupakan tugas seorang guru dalam mengidentifikasi perkembangan atau keterlambatan siswa serta dapat menemukan titik terang pembelajaran yang belum dimengerti oleh siswa. Dalam hal ini tentunya semua tenaga pendidik baik guru maupun kepala sekolah harus melakukan pertemuan dalam perencanaan ataupun merancang asesmen sumatif dengan matang sesuai dengan kesepakatan dan kebutuhan belajar siswa.”

Secara konseptual, penilaian diartikan sebagai suatu proses atau kegiatan yang sistematis dan berkesinambungan untuk mengumpulkan informasi tentang proses dan hasil belajar bagi siswa untuk mengambil keputusan berdasarkan kriteria dan pertimbangan tertentu (Matondang et al., 2019). Hasil asesmen berguna untuk mengetahui titik apa saja yang dibutuhkan oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajarannya dalam rangka pencapaian hasil belajar yang telah ditentukan. (Ardianti et al., 2022)

Hal ini disampaikan oleh ibu Galuh Sekar Sari dalam wawancara yang mengatakan bahwa:

“Penggunaan sistem informasi dalam asesmen sumatif masih dilakukan secara manual di SD Bahrul Maghfiroh dalam semua mata Pelajaran termasuk Bahasa Indonesia pada kelas tinggi, yaitu dalam pembuatan soal, dan pengelolaan hasil penilaian. Dengan begitu termasuk dalam pengoreksian dan penilaian hasil siswa juga masih dilakukan secara manual, yang berdampak dapat memakan waktu yang tidak sebentar. Serta proses pengoreksian hasil ujian siswa harus dilakukan dengan sangat teliti dan bahkan berkali-kali karena jika tidak, dapat terjadi kesalahan penginputan nilai”

Peneliti juga melakukan wawancara kepada siswa kelas 6 yang bernama Bahar, terkait pelaksanaan assessment sumatif ini dalam Pelajaran Bahasa Indonesia, mengaku bahwa dirinya sering merasa jenuh jika mengerjakan soal karena harus membaca teks yang panjang utamanya pada soal cerita.

“saya merasa jika saya mengerjakan soal dengan kertas dan harus membaca teks panjang apalagi dengan soal yang begitu banyak membuat saya merasa bosan dan malas buat membaca keseluruhan cerita tersebut. Sering kali saya tidak membacanya dan langsung menjawabnya, dikarenakan juga waktu. Saya ingin ujian ini bisa lebih menarik, dengan menggunakan beberapa teknologi. Saya dan teman teman juga sering kesulitan dalam memahami soal yang panjang dan harus di jawab dengan tulisan tangan. Saya lebih tertarik dan menyukai ujian yang dilakukan secara online, karna dengan online dan menggunakan teknologi Ini membantu saya untuk lebih semangat dalam pengerjaan soal.”

Dari wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa Sistem Informasi Asesmen Sumatif utamanya pada mata pelajaran bahasa Indonesia masi belum optimal dalam pelaksanaannya. Dilihat dari hasil wawancara tersebut peserta didik terlihat tidak mendukung terhadap proses asesmen sumatif manual. Peserta didik menganggap metode ini kurang menarik, dalam pelaksanaan ujian. pengelolaan asesmen sumatif dengan metode tersebut dapat memakan waktu yang lama dibandingkan dengan sistem yang menggunakan teknologi.

Dapat disarankan kepada semua pihak sekolah untuk mempertimbangkan Kembali dalam menerapkan dan meningkatkan penggunaan sistem informasi asesmen yang lebih efektif dan menarik bagi siswa. Karena hal ini dapat meminimalisir kesalahan kesalahan yang akan terjadi pada saat pengoreksian dan menentukan nilai.

3. Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Sistem Informasi Asesmen Sumatif dalam mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas 6 di SD Bahrul Maghfiroh

Manfaat dari penggunaan aplikasi quizizz dalam sistem Informasi Asesmen Sumatif dalam mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas 6 di SD Bahrul Maghfiroh tentunya sangat berguna dalam meningkatkan proses pembelajaran utamanya dalam pembuatan bagi pendidik. Aplikasi Quizz ini juga dapat Memberikan umpan balik secara langsung, karna setelah mengerjakan Quizz siswa dapat melihat hasil point atau pekerjaannya yang telah dikerjakan. Siswa juga dapat mengetahui mana sajakah soal yang mereka jawab dengan benar maupun salah. Aplikasi quizz juga dapat mengacak soal secara otomatis sehingga dapat meminimalisir terjadinya kecurangan siswa pada saat evaluasi. (Hidayah, 2022)

Hal ini sesuai dengan data yang diperoleh pada saat wawancara mendalam dengan ibu najma selaku guru kelas 6 SD Bahrul Maghfiroh

“Pemanfaatan aplikasi quizizz sangat membantu kami utamanya saya sendiri dalam pembuatan soal berdasarkan kurikulum dan kebutuhan pembelajaran. Hal ini tentunya meliputi kemampuan, kesulitan, jenis soal, dan topik yang akan dijadikan asesmen. Hal tersebut juga dapat mengurangi penggunaan waktu dalam asesmen sumatif kuis. Aplikasi quiz banyak memberikan dampak baik dalam proses pembelajaran maupun dalam proses asesmen dikarenakan dapat meningkatkan interaktivitas antara siswa dan guru dan responsivitas dalam berlangsungnya pembelajaran. Aplikasi quizizz memiliki kelengkapan yang mendukung proses pembelajaran diberbagai mata pelajaran, memberikan fleksibilitas dan dukungan dalam mencapai kesuksesan dalam pembelajaran.”

Aplikasi quizizz ini dapat meningkatkan motivasi dan semangat siswa dikarenakan penggunaannya melalui smartphone, sedangkan guru tetap dapat memantau proses pengerjaan soal dan dapat mengetahui hasil kerja siswa secara langsung melalui notebook ataupun laptop. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dapat disimpulkan bahwa sistem informasi asesmen sumatif di SD Bahrul Maghfiroh memanfaatkan aplikasi quizizz tidak hanya mempermudah pendidik dalam mengelola pembelajaran dan proses asesmen, tetapi juga dapat menumbuhkan interaktivitas antara pendidik dan peserta didik serta dapat meningkatkan efektivitas utamanya dalam proses pelaksanaan asesmen sumatif.

Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Eka Sulistiawati, Muljono Damopolii, dan Mardhiah Hasan yang menyatakan bahwa Pemanfaatan aplikasi quizizz dalam sistem informasi asesmen sumatif bermanfaat karan dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran serta evaluasi siswa. Namun Dengan tetap memastikan isi kuis sesuai dengan kurikulum, Aplikasi Quizizz juga berfungsi sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik kepada siswa

KESIMPULAN

Penggunaan aplikasi Quizizz pada asesmen sumatif dapat membantu guru dalam pengelolaan waktu belajar. Selain itu juga dapat menjadikan kegiatan asesmen lebih bervariasi dan hemat waktu. Asesmen menggunakan aplikasi quizizz di SD Bahrul Maghfiroh mendapat respon baik dari siswa. Siswa merasa tertantang dan semangat dalam melaksanakan asesmen karena terdapat waktu dalam mengerjakan setiap soalnya. Adapun manfaat yang dirasakan guru dalam penerapan asesmen menggunakan aplikasi quizizz adalah guru tidak

perlu mengolah nilai anak-anak secara manual, karena sudah langsung terekap dalam aplikasi tersebut. Guru juga dapat lebih meminimalisir penggunaan kertas dan dapat menghemat waktu belajar

DAFTAR PUSTAKA

- Ardianti, R., Sujarwanto, E., & Surahman, E. (2022). Problem-based Learning: Apa dan Bagaimana. *Diffraction*, 3(1), 27–35. <https://doi.org/10.37058/diffraction.v3i1.4416>
- Darwin, D., Boeriswati, E., & Murtadho, F. (2023). Asesmen Pembelajaran Bahasa Dalam Kurikulum Merdeka Belajar Pada Siswa Sma. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 12(2), 25. <https://doi.org/10.31000/lgrm.v12i2.8639>
- Eni Astuti, N. P., Margunayasa, I. G., Suarni, N. K., Wirawan, I. P. H., & Sulastra, P. (2024). Permasalahan Asesmen Pada Kurikulum Merdeka. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 22–32. <https://doi.org/10.37329/cetta.v7i1.2954>
- Hidayah, I. (2022). Implementasi Flipped Classroom Berbantuan Media Edukasi Berbasis Wordwall pada PTM Terbatas. *Madaris: Jurnal Guru Inovatif*, 1(1), 1–13.
- Sutrisno. (2022). Mengembangkan Kompetensi Guru Dalam Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran di Era Merdeka Belajar. *ZAHRA: Research And Thought Elementary School Of Islam Journal*, 3(1), 52–60.