



KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN *E-BOOK QUIZIZ* DALAM PENILAIAN DI SEKOLAH DASAR

Galuh Candra Purnama✉, Eko Purwanti

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima **Januari 2022**

Disetujui **Februari**

2022

Dipublikasikan **Maret**

2022

Keywords:

assessment; electronic guidebook; quizizz app.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media buku panduan berbasis elektronik penggunaan aplikasi *quizizz* untuk membantu pelaksanaan penilaian hasil belajar siswa kelas tinggi SDN Gedanganak 03. Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis *research and development* (RnD). Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu dengan wawancara, observasi, dokumentasi, serta angket. Analisis data dilakukan dengan uji kelayakan produk hingga keterlaksanaan produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media buku panduan elektronik dinyatakan sangat layak dengan memperoleh penilaian kelayakan media dan materi sebesar 90%. Penilaian oleh praktisi yaitu guru sebesar 92% dengan tingkat kelayakan sangat layak dan dari siswa sebesar 89% dengan tingkat kelayakan sangat layak. Penilaian oleh praktisi juga dilakukan pada keterlaksanaan produk, dari guru menunjukkan persentase sebesar kelas IV sebesar 75% dengan kategori tinggi, kelas V sebesar 98% dengan kategori sangat tinggi, serta kelas VI sebesar 96% dengan kategori sangat tinggi, dari siswa kelas IV sebesar 82% dengan kategori sangat tinggi, kelas V sebesar 97% dengan kategori sangat tinggi, serta kelas VI sebesar 94% dengan kategori sangat tinggi. Simpulan dari penelitian ini yaitu, pengembangan buku panduan elektronik penggunaan aplikasi *quizizz* sebagai alat penilaian hasil belajar siswa dinyatakan sangat layak dan dapat dilaksanakan di kelas tinggi SDN Gedanganak 03.

Abstract

This research aims to develop an electronic-based guidebook medium using the Quizizz applications to help implement an assessment of the learning outcomes of the high class of Gedanganak state primary school 03. This research approach is a quantitative approach with a type of research and development (RnD) using the 4-D Thiagarajan development model. Data collection techniques are carried out by interviews, observations, documentation, and questionnaires. Product feasibility tests carry out data analysis to product implementation. The results showed that electronic media guidebooks were declared feasible by obtaining a 90% interest rate on media and material. The use by practitioners is also carried out in the implementation of the product from the teacher shows a percentage of class IV by 75% with a high category, the class V by 98% with a very high category, and class VI by 96% with a very high category, from a grade IV students by 82% with very high category, class V by 97% with very high category, and the class VI by 94% with a very high category. This research concludes that developing electronic guidebooks using Quizizz applications to assess student learning outcomes is declared very feasibly. It can be implemented in the high-class Gedanganak state primary school 03.

© 2022 Universitas Negeri Semarang

P-ISSN 2252-6366 | E-ISSN 2775-295X

✉ Alamat korespondensi:

Jl. Natuna Gedanganak RT 08 RW 06, Ungaran Timur

E-mail: galuhcandra.pur07@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan setiap manusia. Melalui pendidikan yang terus berkembang manusia mendapatkan ilmu yang akan mereka pergunakan dalam keseharian secara mandiri maupun kelompok. Berdasarkan undang - undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional bab II pasal 3, Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Adanya sistem pendidikan nasional ditujukan untuk mengembangkan kemampuan dalam berbagai aspek dan mencerdaskan kehidupan bangsa, terutama dalam mengembangkan potensi diri agar menjadi manusia yang bertanggung jawab, mandiri dan berdampak positif bagi kehidupan bangsa.

Indonesia merupakan negara yang juga terdampak pandemi *covid-19*. Sesuai dengan Surat Edaran Kemendikbud Nomor 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran *coronavirus disease (Covid-19)* menganjurkan Belajar dari Rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan. Melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas. Pembelajaran jarak jauh juga tercantum dalam Surat Edaran Kemendikbud Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah di Masa Darurat Penyebaran *Covid-19*. Dalam kondisi pandemi siswa diwajibkan belajar daring atau proses pembelajaran dengan model yang lebih interaktif berbasis internet dengan penggunaan media pembelajaran berkoneksi internet meliputi *WhatsApp, Quizizz, Google Classroom, Kahoot, Zoom, Google Meet* ataupun aplikasi pembelajaran lainnya. Pembelajaran dilaksanakan dengan meminjamkan buku siswa yang dibagikan oleh kelompok belajar. Kebijakan ini berefek pada proses belajar di sekolah dasar yang hanya mengandalkan buku siswa.

Berdasarkan Kemendikbud nomor 53 tahun 2015 tentang penilaian hasil belajar oleh pendidik dan satuan pendidikan pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah pasal 1, menerangkan bahwa

penilaian hasil belajar oleh Pendidik adalah proses pengumpulan informasi/data tentang capaian pembelajaran peserta didik dalam aspek sikap, aspek pengetahuan, dan aspek keterampilan yang dilakukan secara terencana dan sistematis yang dilakukan untuk memantau proses, kemajuan belajar, dan perbaikan hasil belajar melalui penugasan dan penilaian hasil belajar. Salah satu alternatif yang bisa dilakukan guna melaksanakan proses penilaian secara daring adalah membuat soal penilaian secara online dengan memanfaatkan teknologi internet dan aplikasi web yang mudah digunakan siswa. *Quizizz* adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif sekaligus pengambilan nilai siswa.

Herliani (2009) menerangkan bahwa penilaian merupakan proses pengambilan dan membuat data tersebut ke dalam satu bentuk yang dapat diinterpretasikan dalam pengambilan keputusan atau pertimbangan. Barokah (2019: 160), penilaian berfungsi untuk mengetahui kemampuan yang telah dikuasai oleh siswa. Tujuan dalam penilaian adalah mengukur kemampuan atau kompetensi siswa setelah dilaksanakannya proses belajar mengajar. Citra & Rosy (2020), *quizizz* merupakan salah satu game edukasi digital yang berisi kegiatan multipemain yang menarik dan menyenangkan dan biasanya digunakan untuk pengerjaan kuis untuk penilaian hasil belajar. Penilaian dapat dilakukan secara langsung dan secara online. Penilaian online adalah solusi untuk pembelajaran daring, bukan hanya menarik bagi siswa namun juga mempermudah guru dalam melaksanakan proses penilaian hasil belajar siswa. Penilaian dapat dilakukan secara langsung dan secara online. Penilaian online adalah solusi untuk pembelajaran daring, bukan hanya menarik bagi siswa namun juga mempermudah guru dalam melaksanakan proses penilaian hasil belajar siswa. Dalam menjalankan proses penilaian membutuhkan suatu alat guna mendukung proses penilaian secara online. Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, kompetensi yang harus dimiliki guru antara lain adalah kemampuan menyusun alat penilaian hasil belajar siswa yang pelaksanaannya diutamakan penilaian. Alat penilaian hasil belajar dapat memanfaatkan teknologi yang berkembang pesat pada saat ini. Salah satu aplikasi online yang dapat digunakan untuk proses penilaian hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan aplikasi *quizizz*. Cristiyanda & Sylvia (2021: 178), *Quizizz* adalah web program yang memberikan kemudahan bagi pengajar untuk membuat alat penilaian dengan bentuk kuis. Dalam pembelajaran web *Quizizz* dapat diaplikasikan untuk melakukan penilaian penguasaan materi siswa serta sekaligus meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Dalam menggunakan web *quizizz* terdapat ukuran keberhasilan keefektifan penerapan pada pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *quizizz* seperti yang dikatakan Wibawa, dkk (2019: 250), “includes (a) good material organization, (b) effective communication, (c) proficiency and enthusiasm for learning, (d) positive attitude towards students, (e) giving fair value, (f) flexibility in the learning approach, and (g) see students learning outcomes”. hal – hal di atas hendaknya bisa menjadi acuan dalam penggunaan *quizizz* agar tercapai keefektifan sesuai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.

Berdasarkan undang - undang nomor 20 tahun 2003 pasal 31 ayat 2, Pendidikan jarak jauh berfungsi memberikan layanan pendidikan kepada kelompok masyarakat yang tidak dapat mengikuti pendidikan secara tatap muka atau reguler. Dalam kondisi ini diperlukan keterampilan dan kemampuan berpikir kreatif untuk tetap bisa melaksanakan pembelajaran secara daring. Diperlukan akses layanan yang cukup memadai untuk pembelajaran secara daring. Diperlukan kreatifitas, perubahan serta evaluasi metode maupun strategi pembelajaran agar tetap bisa menjalankan pembelajaran dari rumah. Namun kondisi sebenarnya yang terjadi di lapangan sarana prasaran tersebut belum memenuhi standar sepenuhnya. Pohan (2020), menerangkan data *Program for Internasional Student Assessment (PISA)* yang mengobservasi tingkat sekolah dasar berada di peringkat ke 74 dari 79 negara dan ini disebabkan karena berbagai faktor yang salah satunya adalah kualitas dari sarana prasarana. Sarana merupakan alat yang diperlukan untuk guru, sekolah dan siswa dalam melangsungkan pembelajaran secara daring.

Perpindahan sistem belajar dari konvensional ke sistem daring inilah yang harus diperbaiki oleh seluruh pendidik dimasa *covid-19* untuk bisa mempersiapkan dan memperbanyak literasi selama masa pandemi. Salah satunya dengan cara literasi digital, literasi digital bisa dimaknai oleh guru sebagai keterampilan dan pengetahuan teknologi untuk bisa menerapkan keterampilan tersebut kedalam pembelajaran dengan penerapan media pembelajaran interaktif. Pendidik di era globalisasi seperti saat ini dimana kondisi teknologi yang semakin maju, bidang pendidikan dituntut untuk dapat mengikuti kondisi saat ini dimana buku sekarang sudah bisa dilihat melalui layar ponsel yang biasa disebut buku elektronik atau biasa disebut dengan *ebook* yang dapat mempermudah siswa belajar dari rumah. Buku panduan adalah salah satu buku yang berisi petunjuk penggunaan suatu produk.

Unggul, dkk (2016: 2), mengatakan bahwa fungsi dan tujuan pembuatan buku adalah untuk

memberikan panduan untuk pengguna buku panduan. Buku panduan adalah salah satu buku yang berisi petunjuk penggunaan suatu produk. Buku ini bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran Darmaji, dkk (2019). Hal ini dapat menjadi penunjang pembelajaran. Dalam pembelajaran daring juga banyak sekali ketidak siapakan termasuk proses penilaian, maka diperlukannya buku panduan penunjang pembelajaran daring menggunakan aplikasi *quizizz*.

Berdasarkan identifikasi masalah yang peneliti lakukan melalui wawancara dengan guru kelas tinggi di SDN Gedanganak 03 Kabupaten Semarang, diperoleh data bahwa guru mengalami kesulitan dalam penilaian hasil belajar siswa selama pembelajaran daring, selain itu juga kurangnya penggunaan media dan terbatasnya *platform* digital yang digunakan dalam pembelajaran maupun dalam proses penilaian, sehingga guru dan siswa kurang mengetahui cara penggunaan aplikasi pembelajaran online, belum adanya buku noncetak tentang tata cara penggunaan aplikasi pembelajaran sebagai panduan atau pendukung pembelajaran daring. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan buku panduan elektronik penggunaan aplikasi *quizizz* sebagai alat penilaian hasil belajar siswa. Pengembangan buku panduan elektronik penggunaan aplikasi *quizizz* sebagai alat penilaian hasil belajar siswa dikemas secara menarik dan inovatif. Hal ini sesuai dengan karakter siswa SD yang menyukai hal-hal yang berwarna dan menarik.

Penelitian yang mendukung permasalahan ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Rifqi Ardiansyah (2019) dengan judul “*Pengembangan Buku Panduan dan CD Tutorial Teknik Penjarian untuk Meningkatkan Keterampilan Bermain Pianika Kelas V SD Negeri Kalibanteng Kidul 03 Semarang Tahun 2019*”. Dari hasil penelitian membuktikan bahwa bahan ajar buku panduan dan media pembelajaran CD tutorial teknik penjarian pianika sangat efektif dan sangat mempermudah, meningkatkan keterampilan siswa serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian lain yang mendukung permasalahan tersebut yaitu penelitian yang dilakukan oleh Suciningsih (2020) dengan judul “*Quizizz Sebagai Alat Penilaian Hasil Belajar Dalam Masa Covid-19 Di MI Muhamadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas Tahun 2020*”. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi *quizizz* sebagai alat penilaian hasil belajar dalam masa *covid-19* sangat efisien untuk diterapkan karena masa pandemi *covid-19* pembelajaran seluruhnya dilakukan secara daring, *quizizz* sebagai media belajar latihan soal yang mudah diakses kapanpun dan oleh siapapun.

Implikasi dari penelitian ini adalah penggunaan *platform* berbasis teknologi yang mudah diakses untuk pembelajaran agar tercipta kondisi belajar yang menyenangkan dan terarah secara mandiri.

Berdasarkan hasil identifikasi masalah, penelitian ini membatasi masalah pada guru mengalami kesulitan dalam penilaian hasil belajar siswa selama pembelajaran daring, guru dan siswa kurang mengetahui cara penggunaan platform digital, belum adanya buku panduan noncetak sebagai pendukung pembelajarantidak adanya platform yang membantu proses penilaian hasil belajar secara daring. Tujuan penelitian ini yaitu: (1) mengembangkan buku panduan elektronik penggunaan aplikasi *quizizz* sebagai alat penilaian hasil belajar siswa, (2) Menguji seberapa besar kelayakan buku panduan elektronik penggunaan aplikasi *quizizz* sebagai alat penilaian hasil belajar siswa, (3) Menguji efektifitas dari keterlaksanaan penggunaan aplikasi *quizizz* sebagai alat penilaian hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *research and development* (R&D). Sugiyono (2016: 407) menyatakan bahwa penelitian *research and development* (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan yaitu model pengembangan yang mengadaptasi prosedur dan pengembangan 4-D oleh Thiagarajan yang terdiri atas 4 tahapan yaitu, *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Developmen* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran). Model pengembangan dari 4-D digunakan untuk menghasilkan produk yang bersifat analisis kebutuhan.

Subjek penelitian ini adalah 3 guru kelas tinggi SDN Gedanganak 03 dan semua siswa kelas tinggi dengan jumlah 105 siswadengan rincian jumlah siswa kelas IV 35 siswa yang terdiri dari 18 laki – laki dan 17 perempuan, kelas V yang berjumlah 35 siswa yang terdiri dari 19 laki – laki dan 16 perempuan serta jumlah siswa kelas VI adalah 35 siswa yang terdiri dari 20 laki – laki dan 15 perempuan. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik nontes yaitu dengan wawancara, observasi, angket serta dokumentasi. Berdasarkan judul penelitian “Pengembangan Buku Panduan Elektronik Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Alat Penilaian Hasil Belajar Siswa”, peneliti menetapkan variabel penelitian yaitu variabel bebas dan terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu buku panduan pelektronik peggunaan aplikasi *quizizz*, sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah alat penilaian hasil belajar siswa.

Teknik analisis data meliputi analisis data awal, analisis data kedua, dan analisis data akhir. Analisis data awal yaitu mencari informasi mengenai potensi masalah dengan wawancara kepada guru kelas tinggi SDN Gedanganak 03. Analisis data kedua yaitu dengan analisis data kebutuhan produk yang diperlukan guru dan siswa serta perancangan produk sesuai dengan hasil analisis kebutuhan yang telah didapatkan dari guru dan siswa kelas tinggi. Analisis data akhir yaitu dengan penilaian produk (penilaian ahli, penilaian tanggapan guru dan siswa, serta keterlaksanaan produk).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan buku panduan elektronik aplikasi *quizizz* yaitu kecenderungan guru dan siswa dalam penggunaan teknologi digital saat pandemi, pengembangan desain buku panduan, kelayakan buku panduan elektronik, keterlaksanaan buku panduan elektronik.

Potensi dan Masalah

Tahap potensi dan masalah dilakukan dengan menggunakan teknik wawancara terstruktur dengan guru kelas tinggi SDN Gedaganak 03. Berdasarkan hasil wawancara, diperoleh identifikasi masalah di kelas tinggi SDN Gedaganak 03 yaitu kesulitan penilaian hasil belajar selama masa pandemi, kurangnya media pembelajaran online yang digunakan untuk mendukung pembelajaran daring, dan tidak adanya buku panduan penggunaan *platform* digital. Hal ini mengakibatkan kurangnya antusias siswa dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh.

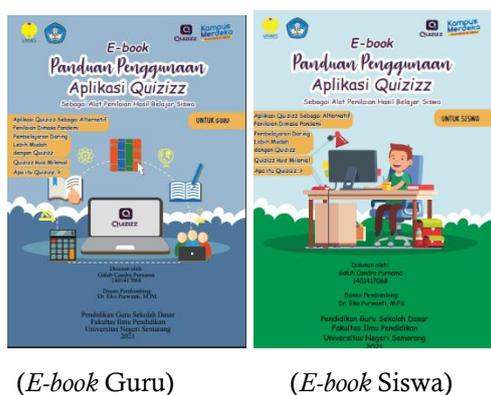
Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara terstruktur. Tahap ini didukung dengan banyak referensi dengan kajian literatur atau jurnal yang dapat membantu dalam pengembangan desain buku panduan elektronik penggunaan *quizizz*.

Desain Pengembangan Produk

Pengembangan buku panduan elektronik penggunaan aplikasi *quizizz* dilakukan untuk membantu proses pembelajaran daring dan membantu guru dalam proses penilaian hasil belajar siswa selama masa pandemi covid-19. Pengembangan produk didasarkan pada teori tentang buku panduan elektronik, sehingga buku panduan yang dikembangkan menjadi lebih bermakna. Menurut Darmaji, dkk (2019), buku panduan adalah sebuah pedoman yang dapat digunakan oleh seseorang untuk kemudahan dalam memahami sesuatu. Buku panduan ini berisi sebuah petunjuk yang dapat digunakan untuk mempermudah seseorang untuk mempraktikkan

sesuatu. Buku panduan elektronik merupakan jenis media non cetak. Sabtaningrum, dkk (2020: 156), buku panduan elektronik atau *ebook (electronic book)* merupakan buku dalam format elektronik yang berisikan informasi yang dapat berupa teks, gambar, video, audio, maupun animasi. Buku elektronik merupakan buku yang disimpan dalam bentuk file dan umumnya berbentuk *Portable Document Format (PDF)* dan dapat langsung dibaca melalui *smartphone*. Ginting, dkk (2021: 313), *e-book* berjenis buku panduan merupakan buku yang menjelaskan mengenai tahap - tahap dalam penggunaan aplikasi *quizizz* dan dalam penyampaian materi. Berikut merupakan hasil dari desain buku panduan elektronik penggunaan aplikasi *quizizz*.



(E-book Guru)

(E-book Siswa)

Gambar 1. Hasil Pengembangan Buku Panduan Elektronik *Quizizz* untuk Guru dan Siswa

Penilaian Kelayakan Buku Panduan Elektronik *Quizizz*

Penilaian kelayakan buku panduan elektronik penggunaan aplikasi *quizizz* dinilai oleh ahli media dan ahli materi. Instrumen yang digunakan untuk menilai kelayakan media yaitu menggunakan angket berupa pernyataan yang telah disusun oleh peneliti. Penilaian kelayakan dilakukan oleh 2 ahli media dan 2 ahli materi. Berikut hasil penilaian dari keempat ahli tersebut disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Penilaian Kelayakan Buku Panduan

Ahli	Persentase	Tingkat Kelayakan
Media	90%	Sangat Layak
Materi	90%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 1, persentase kelayakan buku panduan elektronik penggunaan *quizizz* oleh ahli media dan ahli materi sebesar 90%. Sehingga, buku panduan elektronik memperoleh tingkat kelayakan sangat layak. Oleh karena itu buku panduan elektronik penggunaan aplikasi *quizizz*

dapat diuji cobakan pada uji coba skala kecil setelah melakukan revisi dengan saran dan masukan dari validator ahli.

Penilaian yang mendukung hasil di atas adalah penelitian yang dilakukan oleh Sabtaningrum dkk dengan judul "*Ebook Tematik Terpadu Berbasis Multikultural dalam Kegiatan SFH (School From Home)*". Berdasarkan hasil penelitian menerangkan bahwa bahan ajar ebook tematik terpadu berbasis multikultural sangat efektif dan sangat diperlukan dalam SFH dengan rata – rata nilai sebesar 94,2% yang didalamnya bukan hanya berisi materi saja namun juga ada video pembelajaran yang dapat dibuka kapan saja.

Angket Tanggapan Guru dan Siswa

Buku panduan elektronik penggunaan aplikasi *quizizz* yang sudah mendapat penilaian layak menurut validator ahli, selanjutnya diuji cobakan pada kelompok kecil. Pada uji coba tersebut, guru kelas tinggi dan 30 siswa kelas tinggi diberikan angket tanggapan mengenai buku panduan elektronik penggunaan aplikasi *quizizz*. Guru dan siswa menilai kelayakan media dan memberikan informasi berupa saran setelah menggunakan buku panduan elektronik penggunaan aplikasi *quizizz*. Berikut adalah persentase yang didapatkan dari angket tanggapan guru dan siswa kelas tinggi.

Tabel 2. Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru dan Siswa Kelas Tinggi

Responden	Persentase	Keterangan
Guru	92%	Sangat Layak
Siswa	89%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 2 diketahui bahwa persentase tanggapan guru terhadap buku panduan elektronik penggunaan aplikasi *quizizz* sebesar 92% dan persentase tanggapan siswa mencapai 89% dengan kriteria kelayakan sangat layak. Hal ini berarti, penilaian guru dan siswa mendapatkan respon positif, sehingga dapat dinyatakan bahwa penggunaan buku panduan elektronik penggunaan aplikasi *quizizz* sangat mendukung pembelajaran dan membantu proses penialian.

Penilaian yang mendukung hasil di atas adalah penelitian yang dilakukan oleh Wahyudi, dkk dengan judul "*Quizizz: Alternatif Penilaian di Masa Pandemi Covid-19*". Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa *quizizz* bisa digunakan sebagai alternatif dalam penilaian pembelajaran secara daring. *Quizizz* sebagai aplikasi kuis online sangat efektif dan membantu guru dalam penilaian pembelajaran dimasa pandemi *covid-19*. *Quizizz* terdesain dengan menarik berbasis game yang tidak

monoton. Diharapkan mampu memotivasi siswa untuk lebih giat belajar sehingga siswa akan merasa tertantang dan tertarik untuk serius dalam proses penilaian pembelajaran bersama teman sekelasnya.

Keterlaksanaan Buku Panduan Elektronik Penggunaan Quizizz

Angket keterlaksanaan bertujuan untuk mengetahui tingkat keterlaksanaan penggunaan media buku panduan elektronik *quizizz*. Angket keterlaksanaan ini diisi oleh guru kelas tinggi dan 30 siswa kelas tinggi mengenai keterlaksanaan buku panduan elektronik penggunaan aplikasi *quizizz*. Guru dan siswa menilai keterlaksanaan setelah menggunakan buku panduan elektronik penggunaan aplikasi *quizizz*. Berikut adalah persentase yang didapatkan dari angket keterlaksanaan guru kelas tinggi.

Tabel 3. Rekapitulasi Angket keterlaksanaan Guru Kelas Tinggi

Responden	Persentase	Keterangan
Guru Kelas IV	75%	Sedang
Guru Kelas V	98%	Sangat Tinggi
Guru Kelas VI	96%	Sangat Tinggi

Berdasarkan tabel 3 diketahui bahwa persentase tanggapan guru terhadap buku panduan elektronik penggunaan aplikasi *quizizz* persentase keseluruhan yaitu kelas IV sebesar 75% dengan kategori “sedang”, kelas V sebesar 98% dengan kategori “sangat tinggi”, serta kelas VI sebesar 96% dengan kategori “sangat tinggi”. Hal ini berarti, penilaian guru dan siswa mendapatkan respon positif, sehingga dapat dinyatakan bahwa penggunaan buku panduan elektronik penggunaan aplikasi *quizizz* sangat mendukung pembelajaran dan dapat dilaksanakan.

Selanjutnya, penilaian keterlaksanaan menurut siswa kelas tinggi. angket keterlaksanaan siswa diberikan kepada siswa kelas tinggi setelah siswa menggunakan *e-book* panduan penggunaan *quizizz* sebagai alat penilaian hasil belajar siswa pada uji coba kelompok kecil yang telah dilakukan. Berikut adalah persentase yang didapatkan dari angket keterlaksanaan siswa kelas tinggi.

Tabel 4. Rekapitulasi Angket keterlaksanaan Siswa Kelas Tinggi

Responden	Persentase	Keterangan
Siswa Kelas IV	82%	Sangat Tinggi
Siswa Kelas V	97%	Sangat Tinggi
Siswa Kelas VI	94%	Sangat Tinggi

Berdasarkan tabel 4 diketahui bahwa persentase tanggapan guru terhadap buku panduan elektronik penggunaan aplikasi *quizizz* persentase keseluruhan yaitu kelas IV sebesar 82% dengan kategori “tinggi”, siswa kelas V menunjukkan persentase keterlaksanaan sebesar 97% dengan kategori “sangat tinggi”, siswa kelas VI menunjukkan persentase keterlaksanaan sebesar 94% dengan kategori “sangat tinggi”, yang artinya keterlaksanaan buku panduan elektronik dapat dikatakan positif. Dengan demikian buku panduan elektronik penggunaan aplikasi *quizizz* dapat dilaksanakan di kelas tinggi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) desain buku panduan elektronik *quizizz* disesuaikan dengan kebutuhan guru dan siswa; (2) kelayakan dari ahli media dan ahli materi sebesar 90% dengan tingkat kelayakan sangat layak, angket tanggapan guru memperoleh rata – rata sebesar 92% dengan tingkat kelayakan sangat layak dan hasil angket tanggapan siswa memperoleh rata – rata sebesar 89% dengan tingkat kelayakan sangat layak; (3) Efektifitas keterlaksanaan Angket keterlaksanaan guru menunjukkan hasil persentase keseluruhan yaitu kelas IV sebesar 75% dengan kategori “sedang”, kelas V sebesar 98% dengan kategori “sangat tinggi”, serta kelas VI sebesar 96% dengan kategori “sangat tinggi”. Sedangkan dari siswa menunjukkan kelas IV sebesar 82% dengan kategori “tinggi”, siswa kelas V menunjukkan persentase keterlaksanaan sebesar 97% dengan kategori “sangat tinggi”, siswa kelas VI menunjukkan persentase keterlaksanaan sebesar 94% dengan kategori “sangat tinggi”, yang artinya keterlaksanaan buku panduan elektronik dapat dikatakan positif dan memiliki rata – rata efektifitas yang sangat tinggi. Dengan demikian buku panduan elektronik penggunaan aplikasi *quizizz* dapat dilaksanakan di kelas tinggi SDN Gedanganak 03 Kabupaten Semarang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, M. R. (2019). *Pengembangan Buku Panduan Dan Cd Tutorial Penjarjian Untuk Meningkatkan Keterampilan Bermain Pianika Kelas V Sd Negeri Kalibanteng Kidul 03 Semarang*.
- Barokah, M. (2019). Manajemen penilaian sumatif pada ranah kognitif pembelajaran PAI kelas X semester ganjil di SMA Negeri 2 Pontianak tahun pelajaran 2017/ 2018. *Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam*, 9(2), 159–179.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan

- Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 8(2), 261–272.
- Cristiyanda, G., & Sylvia, I. (2021). Pengaruh Penggunaan Webquiz Quizizz Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa di SMA N 16 Padang. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(3), 174–183.
- Darmaji, Dwi Agus Kurniawan, Astalini, S. C. S. (2019). Persepsi Mahasiswa Pendidikan Biologi Dan Pendidikan Kimia Terhadap Penggunaan Buku Panduan Praktikum Fisika Dasar Berbasis Mobile Learning. *Jurnal Edusains*, 11(2), 213–220.
- Ginting, J. M., Mahfudin, R. K., Yong, V., Aflizar, M., & ... (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Kahoot Serta Penyuluhan Vaksinasi Covid-19. *National Conference*, 3(1), 312–316.
- Herliani, E. I. (2009). *Penilaian Hasil Belajar untuk Guru SD* (cetakan I). Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan IPA.
- Kemendikbud. (2015). *Permendikbud Nomor 53 Tahun 2015 Tentang Penilaian Hasil Belajar Oleh Pendidik dan Satuan Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*.
- Kemendikbud. (2020). *Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran CoronaVirus Disease (COVID-19)* (pp. 4–6).
- Kemendikbud. (2021). Keputusan Bersama Menteri Nomor 03/KB/2021 Nomor 384 Tahun 2021. In *Kemendikbud* (Issue 021, p. 5).
- Pohan, S. S. (2020). *Perspektif Literasi Digital Bagi Guru Sekolah Dasar Sutan Sariburni Pohan, Suparman Dosen PGSD – FKIP Universitas Terbuka*. 7(1), 164–178.
- Sabtaningrum, F. E., Wiyokusumo, I., & Leksono, I. P. (2020). E-book Tematik Terpadu Berbasis Multikultural Dalam Kegiatan SFH (School from Home). *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 153–162.
- Suciningsih. (2020). *Dalam Masa Covid-19 Di Mi Muhammadiyah* (pp. 1–123).
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)* (Cetakan 23). Alfabeta.
- Undang-undang. (2005). *Undang - Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005*.
- Unggul. (2016). *Rahasia Menlis Buku Ajar* (cetakan I). CV Budi Utama.
- Undang-Undang. (2003). *Undang - Umdang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Issue 1).
- Wibawa, R. P., Astuti, R. I., Pangestu, B. A., & Article, H. (2019). Smartphone-Based Application “quizizz” as a Learning Media. *Dinamika Pendidikan*, 14(4), 244–253. <https://doi.org/10.15294/dp.v14i2.23359>