
Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Melakukan Asesmen Diagnostik Non Kognitif Siswa Kelas 12 IPS Lintas Minat di SMA YPHB Kota Bogor

INFO PENULIS **INFO ARTIKEL**

Suci Mustika Hati ISSN: 2807-9558
Universitas Indraprasta PGRI Jakarta Vol. 1, No. 3, Desember 2021
sucimustikahati10@gmail.com <http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajup>

© 2021 Arden Jaya Publisher All rights reserved

Saran Penulisan Referensi:

Hati, S. M. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Melakukan Assesment Diagnostik Non Kognitif Siswa Kelas 12 IPS Lintas Minat di SMA YPHB Kota Bogor. *Arus Jurnal Pendidikan*, 1 (3), 70-76.

Abstrak

Kondisi pandemi covid-19 yang mengharuskan siswa untuk belajar di rumah dengan berbasis daring. Guru dan siswa mengubah secara langsung proses pembelajaran yang biasanya dilakukan di kelas berubah menjadi pembelajaran jarak jauh. Hal ini membuat guru menjadi lupa dalam mempertimbangkan kesiapan siswa secara non kognitif selama pembelajaran daring berlangsung. Oleh karena itu, pemerintah mengeluarkan kurikulum darurat di masa pandemi. Selain itu, Kemendikbud juga menghimbau kepada semua guru untuk melaksanakan asesmen diagnostik non kognitif secara berkala agar mengetahui kesiapan siswa baik secara emosional maupun psikologis dalam menerima pembelajaran secara daring. Untuk melaksanakan asesmen diagnostik tersebut, banyak platform khusus yang dapat digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan asesmen diagnostik non kognitif, salah satunya dengan menggunakan platform quizizz. Hasil dari pengamatan ini dapat mengetahui efektivitas platform quizizz dalam pelaksanaan asesmen diagnostik non kognitif.

Kata kunci: Efektivitas, Asesmen diagnostik non kognitif, quizizz.

Abstract

The condition of the covid-19 pandemic that requires students to study at home on an online basis. Teachers and students directly change the learning process that is usually done in the classroom into distance learning. This makes teachers forget to consider the readiness of students non-cognitively during online learning. Therefore, the government issued an emergency curriculum during the pandemic. In addition, the Ministry of Education and Culture also urges all teachers to carry out non-cognitive diagnostic assessment on a regular basis in order to determine the readiness of students both emotionally and psychologically in accepting online learning. To carry out the diagnostic assessment, there are many special platforms that can be used to assist teachers in carrying out non-cognitive diagnostic assessment, one of which is using the quizizz platform. The results of this observation can determine the effectiveness of the quizizz platform in the implementation of non-cognitive diagnostic assessment.

Keywords: Effectiveness, Non-cognitive diagnostic assessment, quizizz.

A. Pendahuluan

Pandemi Covid-19 pada beberapa bulan terakhir berdampak pada beberapa sektor kehidupan, tak terkecuali sektor pendidikan. Untuk membatasi penyebaran dan penularan virus Covid-19 secara luas di satuan pendidikan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengambil kebijakan penyelenggaraan Pembelajaran jarak jauh (PJJ). Kebijakan serupa juga diterapkan di lebih dari 180 negara dunia. Kebijakan PJJ diyakini dapat berdampak pada perkembangan kognitif dan non-kognitif siswa yang selanjutnya dapat mempengaruhi wajah pendidikan di masa depan.

Selama masa Pembelajaran Jarak Jauh, pengelolaan kelas yang kondusif menjadi perkara yang sangat menantang. Keadaan dimana guru dan siswa tidak dapat bertatap muka secara langsung, tidak memungkinkan guru untuk menjalani fungsi kontrol seperti ketika di dalam kelas. siswa terlihat tidak termotivasi untuk belajar jarak jauh secara daring, pembelajaran di rumah dimana siswa melakukan pembelajaran secara mandiri juga sudah dikontrol, bagaimana guru dapat mengetahui kesulitan dan pencapaian siswa?

Belum lagi setiap siswa memiliki kemampuan yang tidak sama, keadaan keluarga yang beragam, dengan tingkat ekonomi yang berbeda-beda. Ada yang sudah diajari berkali-kali masih belum paham materi, sedangkan ada siswa yang sekali diajari sudah langsung bisa. Ada siswa-siswa yang tidak terpantau tugas-tugasnya di rumah karena orang tuanya sibuk bekerja. Ada siswa yang sering melewati kelas daring karena alasannya gawainya dipakai bergantian dengan kakak dan adiknya. Ada siswa yang tidak punya pulsa. Dengan keadaan seperti ini maka guru dituntut untuk dapat mengelola kelas dengan keadaan baik.

Pandemi Covid-19 memaksa guru dan siswa untuk langsung mengubah cara pembelajaran normal menjadi Pembelajaran Jarak Jauh. Keadaan darurat membuat guru lupa melihat dan mempertimbangkan kondisi kesiapan siswa baik secara non kognitif sebelum dan selama Pembelajaran Jarak Jauh.

Berangkat dari isu ini, selain menetapkan kebijakan mengenai kurikulum darurat di masa pandemi, Mendikbud juga mengimbau guru untuk melakukan asesmen diagnostik. Asesmen dilakukan di semua kelas secara berkala untuk mendiagnosis kondisi non-kognitif siswa sebagai dampak pembelajaran jarak jauh.

Strategi ini menekankan pada praktik pembelajaran yang dilandasi orientasi pada anak berdasarkan relasi positif yang saling memahami antara guru, siswa dan orangtua. Anda dapat menggunakan strategi memanusiakan hubungan ini pada awal pembelajaran untuk mendapatkan informasi mengenai profil siswa-siswa, termasuk kondisi non-kognitif.

Asesmen diagnosis non kognitif di awal pembelajaran diberikan pada siswa untuk mengetahui:

1. Kesejahteraan psikologi dan emosional siswa
2. Aktivitas siswa selama belajar di rumah
3. Kondisi keluarga siswa

Untuk melaksanakan asesmen diagnostik non kognitif bisa dilakukan secara online salah satunya dengan memanfaatkan platform yang sekarang tengah hangat diperbincangkan yaitu Quizizz. Perangkat berbasis website ini adalah tool interaktif untuk merancang tes, kuis, evaluasi, atau uji diagnostik lainnya yang tak dapat dipisahkan dalam proses belajar-mengajar di kelas misalnya saja untuk penilaian formatif. Secara praktis dalam pengaplikasiannya, platform Quizizz tidak sekompleks membuat tes interaktif dengan software animasi. Namun demikian tetap memiliki kualitas hasil sekelas penggunaan software animasi. 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.

Pilihan jawaban yang dibuat dengan Quizizz dapat memiliki hingga empat pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar. Quizizz juga memberikan data dan statistik tentang kinerja para siswa. Kita dapat melacak berapa banyak siswa yang menjawab pertanyaan yang kita buat, pertanyaan yang harus dijawab dan banyak lagi. Kita juga dapat mendownload data statistik kuis dalam bentuk spreadsheet Excel. Kelebihan lainnya, fitur pekerjaan rumah menjadi tambahan fitur yang menarik. (Suyasa, dkk, 2019:25-26).

Perangkat *Quizizz* sebagaimana dijelaskan Purba (2019) bahwa tool web based ini merupakan aplikasi pendidikan yang berbasis *game*, dimana peserta didik melakukan aktivitas di ruang kelas menjadi interaktif dan menyenangkan. Melalui Quizizz juga berbagai perangkat elektronik dapat digunakan peserta didik dalam melakukan latihan di kelas. Kelebihan Quizizz dibandingkan dengan aplikasi pendidikan lainnya adalah karakteristik permainannya seperti

meme, avatar, tema dan musik menghibur pada proses pembelajaran. Dalam aplikasi ini sangat dimungkinkan bagi siswa maupun guru (test-maker) untuk dapat saling bersaing dan memotivasi proses belajar mengajar interaktif. Pelaksanaan kuis dapat dilaksanakan pada waktu yang bersamaan dan dapat juga melihat langsung peringkat peserta didik di papan peringkat. (Sudihartono, 2020:7).

Asesmen yang meliputi non-kognitif perlu dilakukan agar pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan kondisi siswa. Hasil asesmen memberikan dasar kepada guru untuk menetapkan perlakuan atau strategi yang tepat kepada masing-masing siswa.

Jurnal ini disusun untuk memberikan inspirasi, wawasan, dan pedoman bagi Bapak dan Ibu guru dalam melakukan persiapan, pelaksanaan, diagnosis dan tindak lanjut yang tepat pada proses asesmen diagnostik non kognitif dengan bantuan platform quizziz untuk membantu pelaksanaan asesmen.

B. Metodologi

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Hasil asesmen Diagnosis Non Kognitif di paparkan secara deskriptif dan kemudian di evaluasi berdasarkan tahapan asesmen yaitu persiapan, pelaksanaan dan Diagnosis dan Tindak Lanjut.

Kemampuan dan keterampilan siswa di dalam sebuah kelas berbeda-beda. Ada yang lebih cepat paham dalam topik tertentu, namun ada juga yang membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami topik tersebut. Seorang siswa yang cepat paham dalam satu topik, belum tentu cepat paham dalam topiklainnya.

Asesmen diagnosis memetakan kemampuan semua siswa di kelas secara cepat, untuk mengetahui siapa saja yang sudah paham, siapa saja yang agak paham, dan siapa saja yang belum paham. Dengan demikian Bapak/ Ibu guru dapat menyesuaikan materi pembelajaran dengan kemampuan siswa.

Adapun metode pelaksanaan Asesmen Diagnosis Non Kognitif, yang terdiri dari tiga tahap: (1) Persiapan; (2) Pelaksanaan; (3) Diagnosis dan Tindak Lanjut.



1. Persiapan
 - Membuat Rencana Asesmen
 - Identifikasi Materi Asesmen
 - Menyusun 10 Soal Sederhana
2. Pelaksanaan

Memberikan link quizziz untuk kegiatan tes asesmen agar siswa dapat melakukan Asesmen baik pada saat pembelajaran secara online maupun tatap muka.
3. Diagnosis dan Tindak Lanjut

Tahap ini mencakup empat langkah:

 - a. Lakukan pengolahan hasil asesmen
 - Melakukan penilaian untuk masing-masing murid, dengan memberikan nilai 1 apabila jawaban benar, dan nilai 0 apabila jawaban salah. Jadi, seorang murid yang bisa menjawab dengan benar 10 soal akan mendapatkan nilai 10.
 - Menghitung rata-rata kelas, dengan menambahkan nilai total semua murid, dan membagi dengan jumlah murid yang mengikuti asesmen.
 - b. Berdasarkan hasil penilaian, bagi siswa menjadi 3 kelompok
 - Siswa dengan rata-rata kelas baik akan langsung dapat mengikuti kegiatan pembelajaran
 - Siswa dengan rata-rata kelas cukup akan dilakukan pendekatan personal agar dapat mengetahui dimana kendala kesiapan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran

Siswa dengan rata-rata kelas dibawah maka akan di coaching bersama dengan wali kelas serta guru BK untuk mengetahui kendala kesiapan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

C. Hasil dan Pembahasan

Persiapan

Membuat rencana assesment, identifikasi materi serta menyusun soal assesment dengan platform *Quizziz*. Berikut disajikan gambar hasil respon siswa dari pertanyaan yang telah disusun oleh guru sebelum memulai pembelajaran menggunakan platform *Quizziz*.

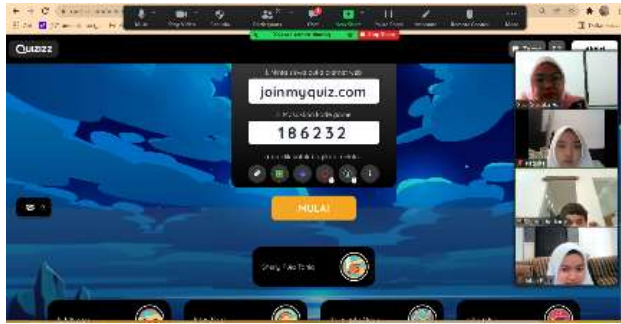
The image displays ten individual quiz questions from the Quizziz platform, arranged in a grid. Each question card includes a title, a question text, and a list of answer choices with radio buttons. The questions are as follows:

- Question 1:** "Q. bagaimana perasaanmu saat ini ?" (How do you feel now?). Answer choices: 😊, 😞, 😱, 😓.
- Question 2:** "Q. Dalam belajar biologi ada beberapa metode pembelajaran, dari metode pembelajaran beriku ini, manakah yang paling kalian sukai?" (In biology learning, there are several learning methods, from the following methods, which do you like the most?). Answer choices: ceramah, diskusi dan tanya jawab, praktikum, presentasi.
- Question 3:** "Q. 4. Tuliskan hal yang paling menyenangkan selama belajar di rumah?" (Write the most enjoyable thing during learning at home?).
- Question 4:** "Q. 8. Kendala apa yang seringkali terjadi pada saat belajar di rumah (pilih)" (What are the common difficulties that often occur when learning at home (choose)). Answer choices: Perangkat tidak memadai, Koneksi internet yang putus putus, Suasana yang tidak nyaman, Harus membantu orangtua.
- Question 5:** "Q. 9. Suasana di sekolah apakah yang paling kamu kangen di masa pji ini?" (School atmosphere, which do you miss the most in this pandemic time?). Answer choices: Nongkrong di kantin, Kerja kelompok, Diperhatikan guru di kelas, Ibadah bersama.
- Question 6:** "Q. 10. Apa harapan kamu ke depan?" (What are your hopes for the future?).
- Question 7:** "Q. 2. Bagaimana perasaanmu pada saat belajar di rumah?" (How do you feel when learning at home?). Answer choices: 😊, 😞.
- Question 8:** "Q. Alat yang digunakan saat belajar daring ..(pilihan bisa lebih dari satu)" (Tools used during online learning ..(multiple choice)). Answer choices: HP, Laptop, Komputer, Tablet.
- Question 9:** "Q. Kamu menggunakan HP/gadget siapa untuk belajar?" (Whose phone/gadget do you use for learning?). Answer choices: milik sendiri, milik orang tua, saudara kandung (kakak/adik), milik saudara jauh (paman/bibi/uncle/nenek).
- Question 10:** "Q. Tandai aplikasi yg pernah kamu gunakan untuk pembelajaran daring (boleh menandai lebih dari satu)" (Mark the applications you have used for online learning (you can mark more than one)). Answer choices: Whatsapp, Youtube, Zoom meeting/google meet, Quizziz, Google Classroom.

Pelaksanaan

Sebelum memulai kegiatan belajar, siswa diminta untuk mengerjakan asesmen diagnosis non kognitif terlebih dahulu dengan menggunakan aplikasi quizziz. Guru memberikan link quizziz untuk mengerjakan asesmen diagnosis non kognitif agar mengetahui kondisi kesiapan siswa dalam menerima pembelajaran hari ini.

- Guru membagikan kode quiz atau link quizziznya



- Siswa mulai mengerjakan soal – soal assesment non kognitif



- Siswa selesai mengerjakan soal – soal assesment non kognitif



Diagnosis dan Tindak Lanjut

Setelah selesai melaksanakan asesmen diagnosis non kognitif, guru dapat melihat kesiapan siswa pada menu hasil tes dalam aplikasi quizziz.

- Hasil tes nilai yang diperoleh:
Dari hasil tes soal asesmen non kognitif menggunakan aplikasi quizziz diperoleh hasil seperti gambar berikut:



Gambar 1. Luaran aplikasi Quizziz

Dari hasil luaran aplikasi quizziz gambar di atas dapat di buat tabel rekapitulasi hasil asesmen siswa sebagai berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Asesmen Diagnosis Non-kognitif

NAMA SISWA	KELAS	NILAI HASIL QUIZZIZ
Abiashafa Nada Ramadhani Wikrama	XII IPS 2	74
Afifah Dwi Karunia	XII IPS 2	74
Alya Rivana Ananditri	XII IPS 2	68
Angelica Saisabila	XII IPS 2	74
Aryo Dimas Soeharto	XII IPS 2	68
Audrey Fajar Siswanto	XII IPS 2	74
Aura Febrika	XII IPS 2	74
Bethari Ozora Himmatana	XII IPS 2	74
Deri Muksit Al Hakim Putranto	XII IPS 2	74
Intan Putri Nurferdiany	XII IPS 2	74
Luthfiyah Nur Asyifa	XII IPS 2	79
Muhammad Nathan Ibnu Shafa	XII IPS 2	68
Nayla Fathiyatuz Zahra Al Muttaqin	XII IPS 2	74
Olivia Chairunisa Wijaya	XII IPS 2	68
Paquita Petrina Febriandi	XII IPS 2	74
Putri Indah Permata	XII IPS 2	74
Rozan Ammar Febryan	XII IPS 2	74
Sabila Ayu Praztya	XII IPS 2	74
Sherly Puja Tania	XII IPS 2	68
	Total	1381
	Rata-Rata Kelas	73

Berdasarkan tabel 1 hasil respon siswa terhadap soal dalam quizziz menunjukkan bahwa:

- Rata-rata kelas untuk asesmen diagnosis non kognitif yang sudah dilakukan adalah 73. Sehingga terdapat 14 siswa dengan nilai di atas rata-rata dan terdapat 5 siswa dengan nilai di bawah rata-rata.
- Berdasarkan data di atas, maka 14 siswa dengan nilai diatas rata-rata dapat mengikuti pembelajaran yang akan dilangsungkan. Hal ini menyatakan bahwa siswa dalam keadaan psikologis yang baik dan siap untuk menerima pembelajaran. Sedangkan siswa yang masih di bawah rata-rata akan di bantu oleh wali kelas dan guru BK untuk menggali permasalahan atau kendala yang ada pada dirinya.

Dari hasil penelitian ini akan sangat membantu para guru untuk menentukan sikap terhadap penerapan proses pembejaraan, sehingga rencana pembelajaran baik model, metode, teknik akan disesuaikan dengan kondisi siswa saat itu. Menurut Chaiyo &

Nokham (2017) Quizizz merupakan aplikasi yang bisa membantu guru membuat kuis interaktif yang dapat dikerjakan oleh siswa saat proses pembelajaran di kelas atau luar kelas.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengamatan, pemanfaatan aplikasi quizziz untuk melaksanakan asesmen diagnosis non kognitif terbukti efektif. Tes bisa dilakukan dengan cepat, tepat dan akurat. Hasil tes pun dapat segera diakses oleh guru sehingga guru dapat segera mendiagnosis terhadap kesiapan belajar siswa baik secara emosional maupun psikologis di masa pandemi.

E. Referensi

- Arends. (1997). *Model-Model Pembelajaran Inovatif berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher
- Anderson, L.W.(1983). *The Architecture of Cognition*. Cambridge: Harvard University Press.
- Anderson, L. W., dan Krathwohl, D. R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Addison Wesley Longman, Inc.
- Arifin, P. N. (2013). *Implementasi Metode TPS (Think – Pair – Share) pada Mata Diklat Teori Menggunakan Alat Ukur (Measuring Tools) Guna Meningkatkan Partisipasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X Jurusan Teknik Kendaraan Ringan di SMK Muhammadiyah 1 Moyudan*. Yogyakarta: Fakultas Teknik UNY.
- Bloom, B.S., Engelhart, M.D., Furst, E.J., Hill, W.H., & Krathwohl, D.R. (1956). *The Taxonomy of Educational Objectives The Classification of Educational Goals, Handbook I: Cognitive Domain*. New York: David McKay.
- Chaiyo, Y., & Nokham, R. (2017, March). The effect of Kahoot, Quizizz and Google Forms on the student's perception in the classrooms response system. In *2017 International Conference on Digital Arts, Media and Technology (ICDAMT)* (pp. 178-182). IEEE.
- Copper, J. M. (1998). *Classroom Teaching Skills*. Boston : Houghton Press.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Undang Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Lie, A. (2010). *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: PT. Grasindo Widiasarana Indonesia.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research planner, 3rd Edition*. Geelong: Deakin University,
- Sanjaya, A. (2013). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Think Pair Share (TPS) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS SMA Veteran 1 Sukoharjo Tahun Ajaran 2012/2013*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Sosial UNY.
- Thomas, A., & Thorne, G. 2009. How to Increase Higher Level Thinking. <http://www.cdl.org> diakses tanggal 5 Agustus 2019.