

## Quizizz: Alternatif Penilaian di Masa Pandemi Covid-19

Wahyudi<sup>1</sup>\*, Intan Sari Rufiana<sup>2</sup>, Dwi Avita Nurhidayah<sup>3</sup>

Universitas Muhammadiyah Ponorogo - Jln. Budi Utomo, No. 10, Ponorogo, Jawa Timur, Indonesia

\*Penulis Korespondensi : email: [wahyudi@umpo.ac.id](mailto:wahyudi@umpo.ac.id)

Diterima : 15 September 2020, Direvisi : 25 Oktober 2020, Disetujui : 5 November 2020.

### Abstract

*During the current Covid-19 pandemic, this presents a special challenge for the world of education. Learning must be carried out, so online learning is carried out. Teachers must design effective learning for students. Besides, an effective online learning assessment must also be considered, because it is used as an evaluation of further learning. This paper hopes to provide additional information about alternative learning assessments during the Covid-19 pandemic. This research is a literature review. Researchers collect, process, and conclude data (information) from various relevant sources. The results of this study are that QUIZIZZ can be used as an alternative assessment of learning, especially mathematics learning during the Covid-19 pandemic. QUIZIZZ is attractively designed and not monotonous, and based on games. QUIZIZZ is an online application that makes it easy and summarizes for teachers in effective learning assessments. QUIZIZZ can be accessed at <https://quizizz.com/>.*

**Keywords:** QUIZIZZ, daring, assessment of learning, mathematics learning, Covid-19 Pandemic.

### Abstrak

*Pada masa pandemi Covid-19 sekarang ini, memberikan tantangan khususnya bagi dunia pendidikan. Pembelajaran harus tetap dilaksanakan, sehingga dilakukanlah pembelajaran daring. Guru harus mendesain pembelajaran yang efektif bagi siswa. Selain itu, penilaian pembelajaran daring yang efektif juga harus diperhatikan, karena digunakan sebagai evaluasi pembelajaran selanjutnya. Harapan dari tulisan ini adalah sebagai tambahan informasi mengenai alternatif penilaian pembelajaran di masa pandemi Covid-19. Penelitian ini merupakan penelitian kajian pustaka. Peneliti mengumpulkan, mengolah, dan menyimpulkan data (informasi) dari berbagai sumber yang relevan. Hasil penelitian ini adalah QUIZIZZ dapat digunakan sebagai alternatif penilaian pembelajaran khususnya pembelajaran matematika di masa pandemi Covid-19 ini. QUIZIZZ terdesain dengan menarik dan tidak monoton, dan berbasis games. QUIZIZZ sebagai aplikasi online yang memudahkan dan merangkul bagi guru dalam penilaian pembelajaran yang efektif. QUIZIZZ dapat di akses di <https://quizizz.com/>.*

**Kata Kunci:** QUIZIZZ, daring, penilaian pembelajaran, pembelajaran matematika, pandemi Covid-19.

## 1. PENDAHULUAN

Hampir seluruh bidang terkena dampak yang serius akibat pandemi COVID-19. Berdasarkan data BPS (<https://www.bps.go.id/>) di tahun 2020 pertumbuhan ekonomi mundur sebesar 3,05% pada kuartal 1. Tidak hanya dalam bidang ekonomi, bidang Pendidikan juga terkena dampak besar akibat pandemi covid-19. Pembatasan interaksi sosial sebagai akibat dari pandemi COVID-19 juga berdampak pada implementasi pembelajaran di sekolah. Berbagai kebijakan telah dikeluarkan pemerintah untuk menyikapi dampak pembatasan interaksi sosial.

Dalam Surat Edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan No 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan Pendidikan dalam masa darurat penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19) terdapat salah satu kebijakan pemerintah terkait dengan sistem asesmen yang dilakukan yakni adanya pembatalan ujian nasional (UN). Kebijakan yang lain adalah juga dilakukannya penyesuaian ujian sekolah. Pada penerimaan siswa baru, sistem penjarangan online dilakukan untuk proses pendaftaran siswa. Sedangkan pada alokasi dana, bantuan operasional sekolah (BOS) dan BOP dimanfaatkan untuk kebutuhan sekolah secara fleksibel dan implementasi pembelajaran jarak jauh.

Untuk mengupayakan pembelajaran jarak jauh yang efektif, perlu dilakukan persiapan secara menyeluruh dari berbagai pihak. Yang paling utama dilakukan adalah bagaimana mempersiapkan metode pembelajaran dan metode asesmen yang digunakan. Metode dan alat penilaian baru telah semakin banyak digunakan dalam pembelajaran dalam kurikulum 2013. Namun, masih sedikit usaha yang dilakukan guru untuk mengembangkan evaluasi yang efektif dengan berbagai teknik untuk dapat digunakan dalam pembelajaran di masa pandemi ini. Banyak evaluasi yang digunakan sebelumnya dirasa tidak lagi efektif dalam masa pandemi sekarang ini. Hal ini disebabkan oleh adanya keterbatasan ruang antara siswa dan guru.

Penilaian dapat diartikan sebagai proses mengumpulkan dan mengolah informasi yang digunakan untuk mengukur ketercapaian hasil belajar siswa. Sesuai dengan pihak yang melakukan penilaian, penilaian pembelajaran yang dilakukan oleh guru bertujuan untuk pemantauan dan pengevaluasian proses, kemajuan belajar, dan umpan balik siswa yang dilakukan secara terus menerus. Penilaian pembelajaran dapat mencakup tiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Sesuai dengan standar penilaian pendidikan yang ada dalam kurikulum 2013 dijelaskan bahwa penilaian mencakup penilaian autentik, penilaian diri, penilaian berbasis portofolio, ulangan, ulangan harian, ulangan tengah semester, ulangan akhir semester, ujian tingkat kompetensi, ujian mutu tingkatan kompetensi, ujian nasional, ujian sekolah. Dari sini dapat dijelaskan bahwa dalam kurikulum 2013, penilaian tidak hanya mencakup penilaian hasil belajar tetapi juga penilaian proses belajar. Ditinjau dari tujuannya, penilaian dapat dikategorikan menjadi tiga yaitu *Assessment of Learning* (AoL), *Assessment for Learning* (AfL), dan *Assessment as Learning* (AaL). *Assessment of Learning* dalam Bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai penilaian dalam pembelajaran. Artinya penilaian yang dilakukan dalam AoL ini dilakukan dalam pembelajaran. Menurut [1], [2], [3], [4], AoL ini bersifat sumatif, AoL bertujuan untuk mengkonfirmasi apakah siswa tahu dan dapat melakukan sesuatu yang diharapkan dalam pembelajaran. Oleh karena itu

AoL ini biasanya digunakan untuk menilai apakah pembelajaran telah dapat dijalankan dan untuk mengetahui apakah siswa telah mencapai kriteria tertentu.

*Assessment as Learning* (AaL) dalam Bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai penilaian sebagai pembelajaran. Artinya bahwa penilaian yang dilakukan dalam AaL ini digunakan sebagai tinjauan kritis untuk implementasi pembelajaran selanjutnya. Sebagaimana dijelaskan WNCP dalam [4] bahwa ketika siswa dapat aktif terlibat sebagai penilaian yang kritis, dapat memahami informasi, dapat menghubungkan dengan pengetahuan sebelumnya untuk menggunakannya dalam belajar pengetahuan baru maka makna dari AaL ini sudah dapat diimplementasikan dalam pembelajaran. AaL dapat dikembangkan dari penilaian yang mengoptimalkan peran serta siswa, seperti *self assessment*, *peer assessment*, penggunaan *feedback* dan refleksi diri. *Assessment for Learning* (AfL) dalam Bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai penilaian untuk pembelajaran. Artinya bahwa penilaian dilakukan untuk melakukan evaluasi terhadap pembelajaran. Purnomo menjelaskan bahwa AfL dapat disamakan dengan penilaian formatif, namun sebenarnya keduanya mempunyai perbedaan [4]. AfL tidak hanya sekedar mengerjakan tes secara lebih sering, kemudian memberikan skor. Lebih dari pada itu, AfL menghendaki adanya keterlibatan siswa dalam prosesnya. Sebagai salah satu bentuk penilaian, *asesmen for learning* merupakan bentuk penilaian yang dapat digunakan untuk mengungkap performa siswa dan juga perkembangan belajarnya. Ini dilakukan dengan cara melihat perkembangan belajar siswa dari setiap tugas yang dilaksanakan dalam periode waktu tertentu. Kunci utama dari pelaksanaan AfL ini adalah adanya timbal balik (*feedback*) dari guru untuk setiap tugas yang telah dikerjakan oleh siswa [5], [6].

Penilaian di dalam kelas, harus dapat mengimplementasikan ketiga bentuk penilaian di atas. Salah satu model alternatif penilaian yang dapat diimplementasikan di masa pandemi covid-19 atau pembelajaran jarak jauh adalah tes daring. Tes daring ini memanfaatkan internet guna mendukung penilaian pada jarak jauh. Menurut [7], tes daring ini dilakukan dengan menggunakan internet, yang dapat digunakan dimanapun selama memiliki jaringan internet. Salah satu tes daring yang dapat dimanfaatkan adalah aplikasi online QUIZIZZ. Tulisan ini berusaha memberikan pandangan salah satu pemanfaatan aplikasi online QUIZIZZ yang diimplementasikan untuk penilaian dalam pembelajaran matematika. Sehingga aplikasi online QUIZIZZ ini tidak hanya untuk media pembelajaran namun juga dapat dijadikan sebagai alat untuk penilaian pembelajaran matematika. Utamanya adalah dalam rangka untuk memberikan bentuk penilaian alternatif yang dapat dimanfaatkan guru di era pandemi Covid-19 ini.

## 2. METODE PENELITIAN

Tulisan ini tergolong atau termasuk dari hasil penelitian kajian pustaka. Menurut [7], penelitian kajian pustaka dimaksudkan untuk mengkaji berbagai informasi yang diteliti dari berbagai literatur seperti artikel ilmiah, buku, dan dokumen-dokumen yang mendukung penelitian yang dilakukan. Sedangkan menurut [8], penelitian kajian pustaka didapat dari berbagai literatur seperti buku referensi, artikel, hasil penelitian yang sesuai, catatan, dan berbagai jurnal yang informasi-informasi dari literatur dikumpulkan yang sesuai dengan kegiatan penelitian yang dilakukan. Penelitian ini secara sistematis dilakukan dengan mengumpulkan, mengolah, dan menyimpulkan data dengan menggunakan kajian pustaka untuk memberikan informasi yang benar dan tepat yang digunakan untuk menjawab dari permasalahan yang diperoleh. Dengan demikian dapat diketahui bahwa penelitian kajian pustaka adalah penelitian yang dilakukan dengan cara mengumpulkan, mengolah, dan menyimpulkan data yang sesuai dengan literatur-literatur yang mendukung.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi QUIZIZZ dapat diakses di laman <https://quizizz.com/>. Pada laman tersebut terdapat dua pilihan. Pertama sebagai pengguna aplikasi saja yang mana pengguna tinggal memasukkan token join pada aplikasi tersebut. Kedua, peneliti dapat menggunakan aplikasi ini untuk mengembangkan kebutuhan penelitian yang dilakukan seperti halnya, meningkatkan motivasi, meningkatkan hasil belajar, dan lain sebagainya. Tulisan ini didesain dengan memanfaatkan aplikasi QUIZIZZ ini untuk digunakan sebagai bahan penilaian di masa pandemi Covid-19. Peneliti memilih dan mengimplementasikan Aplikasi QUIZIZZ ini dengan berbagai alasan. Pertama, aplikasi QUIZIZZ telah didukung dengan *equation*, sehingga keunggulan dan kelebihan aplikasi ini sesuai dan cocok untuk diterapkan di materi matematika.

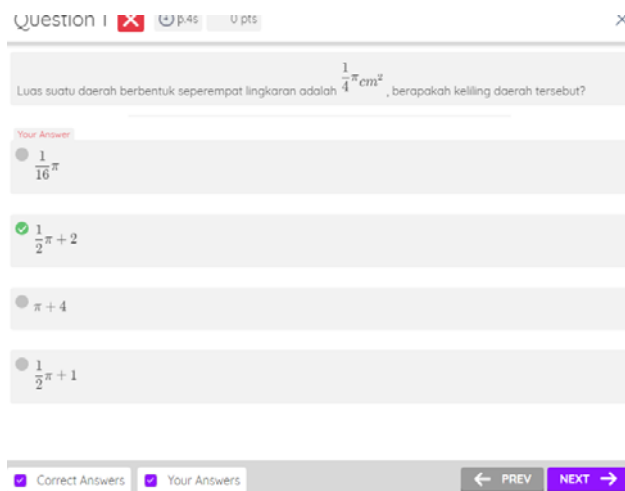
Berbagai aplikasi online sebenarnya juga didukung dengan *equation*. Namun berbeda dengan aplikasi online QUIZIZZ ini. Keunggulan Pada QUIZIZZ ini diantaranya adalah pertama tersedianya *equation* yang berupa tulisan bukan gambar setelah di-inputkan formula matematika dan berada di kalimat pernyataan atau pertanyaan yang dibuat. Sehingga dalam tampilan ini, QUIZIZZ sesuai dan menarik. Kedua, *equation* yang diinputkan tidak masuk kalimat pernyataan atau pertanyaan yang dibuat, ada yang berupa tulisan, sehingga tidak masuk dalam kalimat yang dibuat. Pada QUIZIZZ ini, *equation* tidak perlu menginstal dan/atau disinkronkan dengan aplikasi pencarian seperti *google chrome*, *mozilla*, atau yang lainnya.

Tampilan QUIZIZZ sangat menarik. Hal ini dapat dilihat dari fitur tampilan warna *full colour*, tentunya hal ini menjadi daya tarik tersendiri sehingga mampu membuat semua kalangan menyukai. Pada akhirnya akan dapat memotivasi siswa untuk belajar. Model QUIZIZZ ini adalah salah satu penilaian pembelajaran tipe kuis. Hal ini dikarenakan QUIZIZZ didukung dengan perhitungan waktu dalam menyelesaikan setiap soal yang diberikan. Hal ini ini menjadi tantangan bagi siswa agar menyelesaikan soal dengan tepat, kemudian memilih jawaban yang benar. QUIZIZZ juga didukung dengan kata-kata motivasi bagi siswa yang benar menjawab soal dan salah menjawab soal. Oleh karena itu, QUIZIZZ ini juga dapat memberikan apresiasi berupa motivasi yang membuat siswa lebih semangat dan termotivasi dalam mengerjakan soal tersebut.

Tidak hanya itu, QUIZIZZ juga didukung dengan musik. Musik ini membuat siswa lebih semangat untuk mengerjakan soal dengan baik. QUIZIZZ memberikan rangking disetiap soal yang dikerjakan oleh siswa. Jika siswa mengerjakan soal pertama, maka rangkingnya turun dari siswa yang lain dan sebaliknya. Sehingga QUIZIZZ sangat memotivasi siswa untuk lebih semangat mengerjakan dengan hati-hati sehingga mampu memperoleh *rangking* yang bagus dan maksimal. Apabila siswa mengerjakan soal dengan benar, maka QUIZIZZ juga memberikan *reward* berupa tambahan waktu untuk mengulang soal-soal yang telah dikerjakan dengan jawaban yang salah. Tidak hanya itu, reward yang diberikan QUIZIZZ juga berupa menghilangkan dua pilihan jawaban yang salah, sehingga siswa lebih mudah untuk menentukan jawaban yang benar.

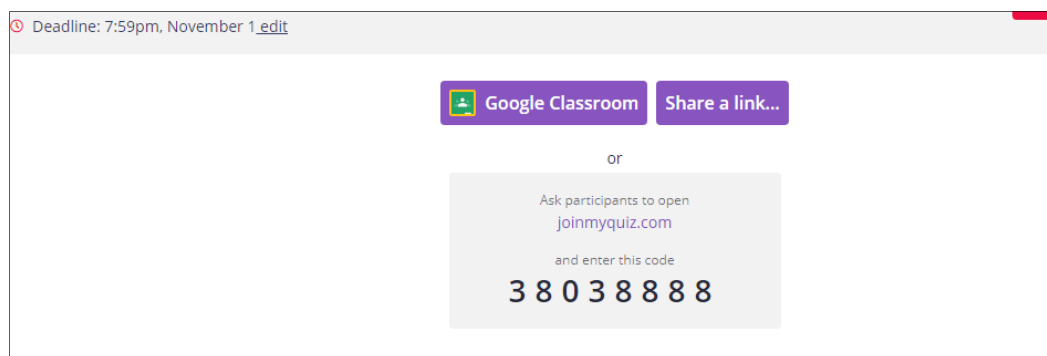
QUIZIZZ merupakan aplikasi online yang dapat digunakan untuk alternatif penilaian di pembelajaran jarak jauh yang sesuai dengan masa pandemi Covid-19 ini. Hal ini sesuai dengan apa yang dijelaskan oleh [7] bahwa salah satu model asesmen yang dapat diterapkan dalam pembelajaran jarak jauh seperti saat era pandemi seperti sekarang ini adalah tes berbasis daring. Sesuai dengan istilahnya, tes daring dapat diartikan sebagai tes yang memanfaatkan fasilitas jaringan internet untuk dapat mengaksesnya. Tes ini digunakan dalam rangka untuk mengukur sejauh mana penguasaan materi dimiliki oleh siswa. QUIZIZZ ini dapat dikategorikan sebagai bentuk penilaian AoL, AfL, maupun AaL. Hal ini dikarenakan QUIZIZZ dapat digunakan untuk menilai pembelajaran telah dapat dijalankan atau belum dan untuk mengetahui apakah siswa telah mencapai kriteria tertentu dari skor yang didapat setelah menggunakan QUIZIZZ. Dengan adanya skor-skor yang didapat siswa ini, pembelajaran dapat diketahui apakah sudah efektif atau belum. *Feedback* juga didapatkan siswa karena di akhir pengerjaan QUIZIZZ siswa dapat mengakses jawaban benar. Hal ini tentunya sesuai dengan sistem pembelajaran jarak jauh yang mengharuskan adanya *feedback*. Hal ini untuk dapat mengetahui apakah ada interaksi belajar yang baik antara siswa dan guru pada saat pembelajaran jarak jauh. Selain itu juga untuk mengetahui pembelajaran

apakah efektif atau tidak. *Feedback* yang diberikan oleh aplikasi QUIZIZZ yang ditunjukkan pada Gambar 1 berikut.



**Gambar 1** *Feedback* pada QUIZIZZ

QUIZIZZ ini cocok untuk digunakan diberbagai jenjang pendidikan. Pengembang atau peneliti hanya menyesuaikan soal yang diberikan dengan tingkat pendidikan siswa. Apabila QUIZIZZ digunakan untuk penilaian pembelajaran matematika, maka dapat diatur dengan privat. Artinya bahwa, QUIZIZZ dapat digunakan bagi siswa yang telah diberi token oleh peneliti atau guru. Sehingga QUIZIZZ dikerjakan secara bersamaan oleh siswa. Dengan demikian, QUIZIZZ memberikan kemudahan bagi guru untuk penilaian pembelajaran matematika dan siswa tertantang untuk menyelesaikannya secara mandiri dan penuh motivasi. Berikut token pada QUIZIZZ untuk siswa yang diberikan oleh guru atau pengajar yang ditunjukkan pada Gambar 2 dan Gambar 3.

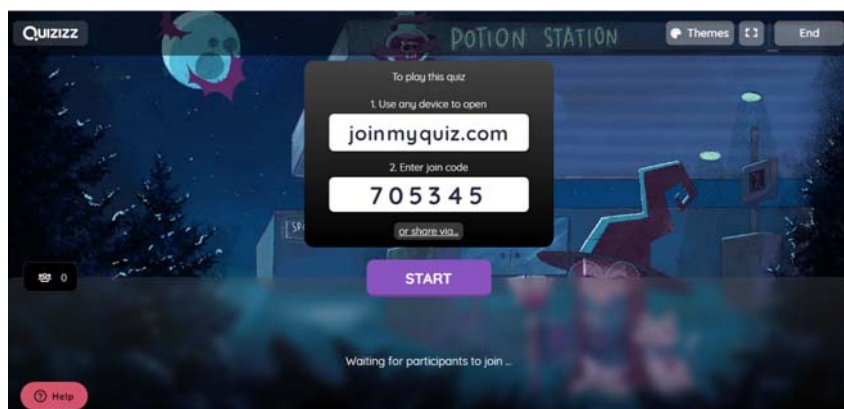


**Gambar 2** Token QUIZIZZ untuk *Asynchronous learning*

QUIZIZZ ini sangat mudah diterapkan oleh guru untuk siswanya. Belajar sambil seperti bermain *game*, membuat siswa nyaman dan termotivasi untuk belajar. Terlebih belajar pelajaran matematika. Menurut [9], QUIZIZZ ini memadukan belajar, bermain (*games*), dan kreativitas siswa. QUIZIZZ sangat melibatkan siswa untuk belajar dan termotivasi untuk menghadapi soal-



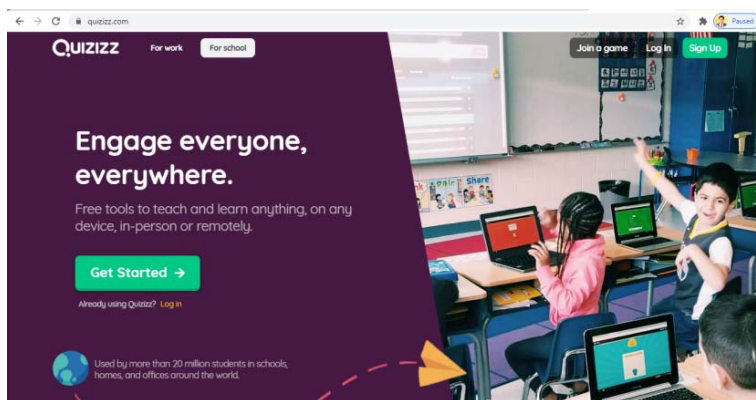
soal yang diberikan. QUIZIZZ sebagai alat yang mudah, cepat, cerdas dan aman bagi pengguna untuk membuat pertanyaan pendidikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. QUIZIZZ ini sudah diimplementasikan oleh para peneliti sebelumnya dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar. Hal ini ditunjukkan bahwa menurut [10], QUIZIZZ mampu digunakan untuk meningkatkan hasil belajar materi matematika. QUIZIZZ ini juga sudah banyak dimanfaatkan untuk pembelajaran selain matematika. Namun, QUIZIZZ belum banyak digunakan untuk penilaian atau evaluasi pembelajaran khususnya pembelajaran matematika.



**Gambar 3** Token QUIZIZZ untuk *Live modes*

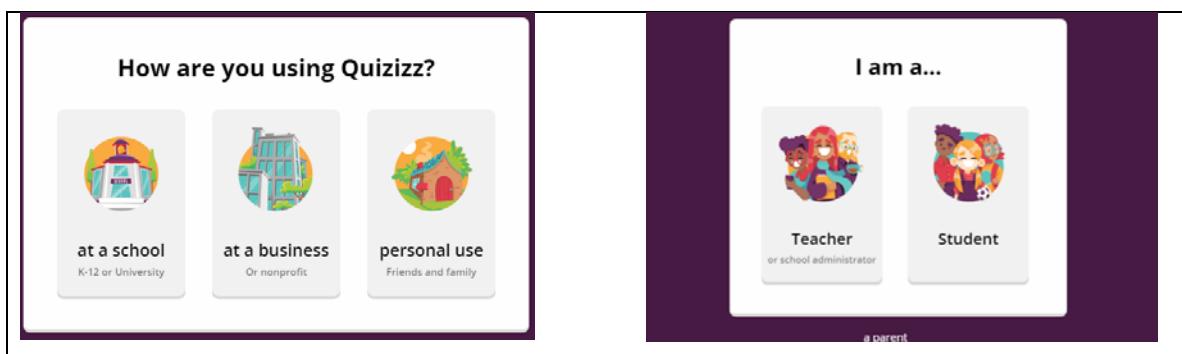
Untuk itu, tulisan ini berusaha memberikan gambaran alternatif penilaian pembelajaran matematika dengan menerapkan aplikasi online QUIZIZZ. Harapannya adalah memberikan informasi yang lebih, bagi pengguna baru khususnya guru-guru yang membutuhkan untuk proses penilaian pembelajaran matematika yang telah berlangsung. Dengan ini, tulisan ini diharapkan dapat memudahkan bagi pengguna atau guru untuk mengembangkan berbagai kebutuhan khususnya penilaian pembelajaran matematika dengan QUIZIZZ. Terlebih QUIZIZZ ini sangat mudah penggunaannya, diharapkan guru mampu menggunakan dan menerapkan QUIZIZZ ini dengan baik, sehingga dalam penilaian pembelajaran matematika dapat mudah untuk dikoordinir. Tidak hanya itu, dengan QUIZIZZ ini membantu guru dengan mudah saat penilaian pembelajaran matematika. Sehingga efisiensi waktu dan dari pihak siswa akan lebih antusias dalam belajar karena QUIZIZZ ini aplikasi online yang berbasis *games*.

Karena QUIZIZZ ini diaplikasikan di dunia pendidikan, maka pengguna dapat memilih tombol for school di pojok kiri atas yang ditunjukkan pada Gambar 4 berikut. Pengguna dapat menggunakan aplikasi QUIZIZZ ini secara online di <https://quizizz.com/>.



**Gambar 4** Halaman Depan Aplikasi QUIZZZ

Sebelum menggunakan QUIZZZ, terlebih dahulu membuat akun dan *password* yang dapat dilihat di Gambar 4 di pojok kanan atas *sign up*. Pengguna awal mendaftarkan dulu dengan menggunakan *email* pengguna yang masih aktif. Karena *email* tersebut nantinya, digunakan untuk memverifikasi pendaftaran yang dilakukan. Setelah menginputkan email yang masih aktif, akan diberikan tiga pilihan oleh QUIZZZ yaitu *at school*, *at a business*, atau *personal use*. Karena QUIZZZ ini untuk penilaian pembelajaran matematika, maka yang dipilih adalah *at school*. Lalu, terdapat tiga pilihan lagi yaitu sebagai guru, siswa, atau orangtua. Maka yang harus dipilih adalah sebagai guru. Dengan memilih peran sebagai guru, maka QUIZZZ ini sesuai digunakan untuk membuat penilaian pembelajaran matematika. Berikut tampilan halaman QUIZZZ setelah memasukkan *email* dan pemilihan peran sebagai guru yang ditunjukkan pada Gambar 5 berikut.



**Gambar 5** Pemilihan Peran Pengguna

Seperti umumnya aplikasi online, pada QUIZZZ ini juga membuat akun, untuk mengembangkan perangkat penilaian pembelajaran matematika dengan QUIZZZ. Hal yang diperlukan dalam pembuatan akun adalah nama depan, nama belakang, dan *password*. Setelah selesai membuat akun di QUIZZZ, login di laman <https://quizizz.com/login>. Dengan ini, pengguna atau khususnya guru dapat memanfaatkan QUIZZZ ini sebagai alternatif penilaian pembelajaran matematika yang menyenangkan bagi siswa.



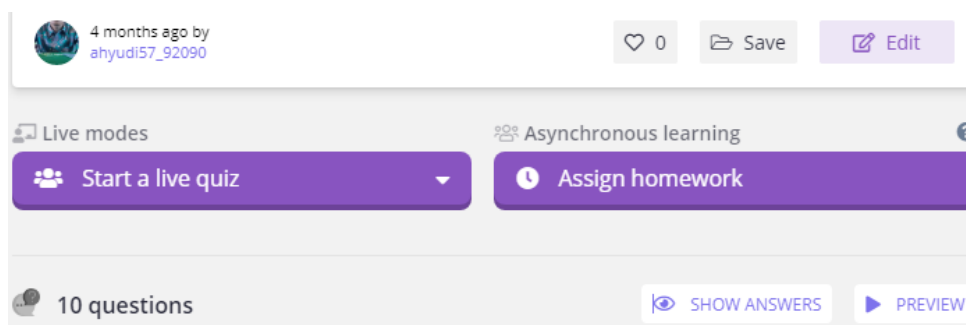
Sesuai penjelasan sebelumnya, QUIZZZ didukung dengan *equation*, sehingga QUIZZZ sangat sesuai untuk diterapkan dalam penilaian pembelajaran matematika. Salah satu contoh soal pilihan ganda sebagai komponen pertanyaan dalam penilaian pembelajaran matematika ditunjukkan pada Gambar 6 berikut.



**Gambar 6** Contoh Soal Penilaian Pembelajaran Matematika

Gambar 6 menunjukkan bahwa formula matematika (*equation*) dapat berada di tengah-tengah tulisan seperti biasanya, sehingga formula matematika bukan berupa gambar. Inilah yang membedakan aplikasi online lainnya. Setiap soal yang diberikan dapat ditambahkan durasi waktu. Sehingga, jika soal tersebut tidak dijawab, maka siswa belum mendapatkan nilai dari soal tersebut. Gambar 6 tersebut adalah tempat pengguna atau guru untuk mengedit soal, sehingga setiap soal yang diberikan (karena pilihan ganda), maka harus diberikan jawaban.

Jawaban yang berwarna merah menunjukkan jawaban yang salah, sedangkan warna hijau menunjukkan jawaban yang benar. Nantinya, QUIZZZ ini membantu guru dengan mudah dan praktis sebagai alternatif penilaian pada pembelajaran jarak jauh serta sesuai dengan kondisi di masa pandemi covid-19 seperti ini, yaitu siswa dan guru dalam pembelajaran harus menerapkan pembelajaran jarak jauh.



**Gambar 7** QUIZZZ sebagai Alternatif Penilaian

Gambar 7 menunjukkan bahwa QUIZZ dapat dijadikan sebagai alternatif penilaian pembelajaran matematika secara *live modus* atau *asynchronous learning*. Penilaian dengan *live modus* disini adalah penilaian dengan QUIZZ dilakukan secara langsung pada saat pembelajaran yang mana guru sebagai operator. Pada *live modus* ini terdapat dua pilihan yaitu *classic* dan *instructor-paced*. Penilaian *live modus classic types* ini ialah guru memonitor hasil kerja siswa secara langsung yang mana siswa mengerjakan soal tersebut secara mandiri. Penilaian *live modus* dapat dilakukan dengan tiga cara. Pertama, siswa menjawab dengan kecepatan mereka sendiri, tetapi skor dikelompokkan berdasarkan tim. Kedua, siswa menjawab dengan kecepatan mereka sendiri, bersaing secara individu, dan bersenang-senang di sepanjang waktu penilaian, Ketiga, siswa harus memiliki akun sendiri.

Dengan demikian, penilaian *live modus tipe classic* ini yang pertama dan kedua tidak perlu siswa memiliki akun, sedangkan ketiga, siswa harus memiliki akun terlebih dahulu. Sedangkan penilaian *live modus tipe instructor-paced* ialah guru mengkomodir penilaian secara bersama dengan setiap siswa, sehingga penilaian ini dapat menunjukkan salah satu siswa yang mau menjawab, dan siswa lainnya dapat melihat secara langsung jawaban dan kebenaran jawaban siswa tersebut.

Untuk penilaian secara *asynchronous learning* pada QUIZZ sangat cocok untuk pembelajaran daring. Penilaian *asynchronous learning* seperti tugas online bagi siswa yang diberikan oleh pengajar. Penilaian *asynchronous learning* ini tersinkron dengan *google classroom*, sehingga guru dengan mudah memberikan tugas online QUIZZ ini pada siswa. Atau jika tidak dengan *google classroom*, pengajar juga dapat membagikan *link* tugas online pada siswa di aplikasi *remind*, *canvas*, *schoolology*, *microsoft teams*, dan *twitter*. Penilaian *asynchronous learning* juga dilengkapi dengan *timer*. Jadi, guru dapat mengatur tugas online ini dapat dikerjakan oleh siswa sampai tanggal berapa dan waktu pengerjaan tugas ini juga dapat dibatasi dengan waktu tertentu. Dengan penilaian ini pastinya siswa akan lebih aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan penilaiannya.

Berikut langkah-langkah bagi pengguna atau pendidik dalam menggunakan QUIZZ untuk penilaian pembelajaran daring.

1. Kunjungi link <https://quizizz.com/> dan klik tombol *sign up* pada pojok kanan atas pada tampilan
2. QUIZZ terdapat dua pilihan for work dan for school. Pilih dan klik for school pada bagian kiri atas

3. Sign up dapat menggunakan alamat *email* yang masih aktif. Untuk lebih jelas langkah 1 sampai langkah 3 dapat dilihat pada Gambar 4 di atas.
4. Setelah *sign up* dengan alamat email, maka pengguna atau pengajar diberikan tiga pilihan yaitu untuk sekolah, kerja, atau personal. Karena untuk pembelajaran, maka pengajar pilih untuk sekolah. Tampilan pada langkah 4 ini dapat dilihat pada Gambar 5 di atas.
5. Setelah memilih *at a school*, maka pengajar akan diberikan dua pilihan lagi sebagai teacher atau student, untuk itu pilih *teacher*. Tampilan pada langkah 5 ini dapat dilihat pada Gambar 5 di atas.
6. Langkah terakhir, pengajar atau guru harus mengisi form yang ditunjukkan pada Gambar 8 berikut

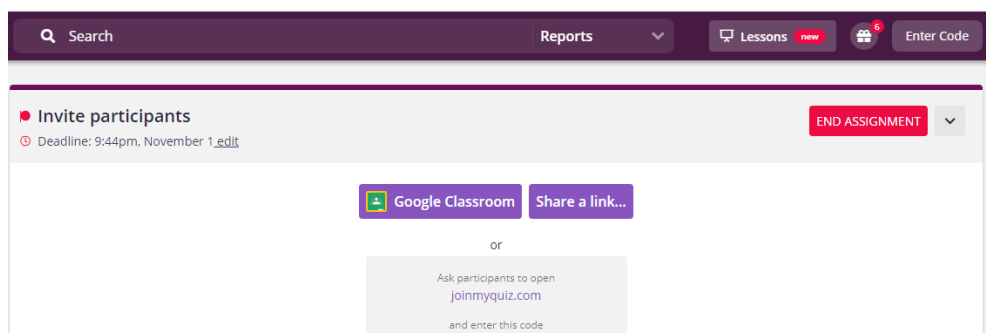
A S

**Gambar 8** Form Pendaftaran QUIZZZ

7. Pengguna login dengan alamat *email* dan *password* yang telah dibuat untuk membuat soal-soal penilaian.

Untuk pengguna QUIZZZ sebagai siswa dapat membuat akun atau tidak saat penilaian online yang dilakukan oleh guru tidak masalah. Jika belum memiliki akun QUIZZZ cukup mencantumkan nama saat akan mengerjakan soal penilaian online dengan QUIZZZ ini. Siswa dengan mudah dapat bergabung dengan penilaian online dengan QUIZZZ dengan dua cara berikut

1. Siswa dapat pada penilaian online dengan QUIZZZ dengan kode yang diberikan oleh guru. Siswa hanya *klik* tombol enter kode yang ditunjukkan pada Gambar 2 atau Gambar 3 di atas.
2. Siswa dapat pada penilaian online dengan QUIZZZ dengan *link* yang diberikan oleh guru. Berikut contoh tampilan untuk guru saat membagikan *link* atau kode penilaian online dengan QUIZZZ yang ditunjukkan pada Gambar 9 berikut.



**Gambar 9** Tampilan *Share Link* atau Kode Penilaian Online dengan QUIZZZ

#### 4. KESIMPULAN

Dengan diberlakukannya pembelajaran daring, online, atau pembelajaran jarak jauh di masa pandemi Covid-19 ini, guru khususnya harus benar-benar lebih ekstra dan peka dalam menghadapi pembelajaran seperti ini. Memikirkan bagaimana pembelajaran yang sangat efektif bagi siswa, sehingga pembelajaran yang dilakukan seperti halnya pembelajaran di kelas. Memang pasti beda dengan pembelajaran di kelas, namun bagaimana mengemas pembelajaran daring ini, siswa juga antusias dalam pembelajaran. Tidak hanya itu, penilaian pembelajaran matematika khususnya harus diperhatikan. Bagaimana penilaian pembelajaran secara daring itu tidak membebani siswa dan siswa lebih bertanggungjawab serta semangat dalam proses penilaiannya. Untuk itu, adanya aplikasi online QUIZZZ dapat dijadikan sebagai alternatif penilaian pembelajaran yang berpusat pada siswa, terutama untuk menunjang pembelajaran di era pandemi seperti sekarang ini. QUIZZZ yang berbasis *games* dapat sebagai alternatif penilaian pembelajaran yang dikemas dengan menarik dan tidak monoton, diharapkan mampu memotivasi siswa untuk lebih giat belajar sehingga siswa akan merasa tertantang dan tertarik untuk serius dalam proses penilaian pembelajaran. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa QUIZZZ sebagai alternatif penilaian pembelajaran daring, online atau jarak jauh di masa pandemi Covid-19 ini.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. R. J. Stiggins, "Assessment Crisis : The Absence Of Assessment FOR Learning," pp. 1–10.
- [2] M. M. C. Mok, "The Assessment for, of and as Learning in Mathematics: The Application of SLOA," in *Assessment in the Mathematics Classroom Yearbook*, 2011.
- [3] Y. W. Purnomo, "BELAJAR MATEMATIKA MAHASISWA DITINJAU DARI," no. November, pp. 978–979, 2013.
- [4] Purnomo, "Assessment-Based Learning : Sebuah Tinjauan untuk Meningkatkan Motivasi

- Assessment-Based Learning : Sebuah Tinjauan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Pemahaman Matematis,” in *Makalah dipresentasikan dalam Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika dengan tema “Penguatan Peran Matematika dan Pendidikan Matematika untuk Indonesia yang Lebih Baik,”* 2014, no. November.
- [5] E. T. Amua-sekyi, “Assessment , Student Learning and Classroom Practice : A Review,” vol. 7, no. 21, pp. 1–6, 2016.
- [6] R. Ardiansyah, D. Diella, P. Biologi, F. Keguruan, and U. Siliwangi, “Implementasi E-learning Berbasis Assessment For Learning Untuk Meningkatkan Performa Belajar Mahasiswa,” vol. 3, no. 1, 2019.
- [7] I. F. Ahmad, “ALTERNATIVE ASSESSMENT IN DISTANCE LEARNING IN EMERGENCIES SPREAD OF CORONAVIRUS DISEASE ( COVID-19 ),” vol. 07, no. 01, pp. 195–222, 2020.
- [8] S. Milya and Asmendri, “Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA,” *Nat. Sci. J. Penelit. Bid. IPA dan Pendidik. IPA*, vol. 6, no. 1, pp. 917–929, 2020.
- [9] J. B. B. Junior, “ASSESSMENT FOR LEARNING WITH MOBILE APPS: EXPLORING THE POTENTIAL OF QUIZIZZ IN THE EDUCATIONAL CONTEXT,” *Int. J. Dev. Res.*, vol. 10, no. 1, pp. 33366–33371, 2020.
- [10] D. Setiawan, A., Wigati, S., & Sulistyaningsih, “Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X IPA 7 SMA Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020,” in *EDUSAINTEK*, 2019, pp. 167–173.

