

ANALISIS PEMBELAJARAN DARING DAN PENGGUNAAN QUIZZZ SELAMA PANDEMI COVID-19 MATA PELAJARAN IPA

Poppy Antika Sari¹, Jumirah², Anggita Dwi Oktaviani³
^{1,2,3}SMP Negeri 3 Bengkulu Tengah, Provinsi Bengkulu, Indonesia
Email: poppy_antikasari@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif bertujuan untuk menganalisis efektifitas pembelajaran berbasis daring dan penggunaan media belajar Quizizz pada mata pelajaran IPA selama masa pandemic covid-19. Instrument pengumpulan data menggunakan kuesioner online melalui google form. Sampel penelitian yakni siswa kelas IX SMP Negeri 3 Bengkulu Tengah sebanyak 66 responden yang dipilih dengan teknik simple random sampling. Hasil penelitian menggambarkan respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran daring baik (86.11%), sedangkan respon siswa terhadap media Quizizz sangat baik (92.2%). Meskipun ada siswa yang menganggap pembelajaran daring tidak efektif (20.46%) dan sangat tidak efektif (1.22%). Kendala sebagian besar siswa terdapat pada terbatasnya kuota internet dan sinyal di daerah masing-masing siswa. Namun, berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan sistem pembelajaran daring saat masa pandemic Covid-19 menjadi media paling membantu bagi siswa untuk mencapai tujaun pembelajaran.

Kata Kunci: *Pembelajaran Daring, Quizizz, kuesioner online, Covid-19*

Abstract

This research is a quantitative descriptive that aimed to analyzing the effectiveness of online-based learning and the used of Quizizz learning media in science subjects during the Covid-19 pandemic. The data collection instrument used an online questionnaire via google form. The subject research were 66 respondents in grade IX at SMPN 3 Bengkulu Tengah who were selected by simple random sampling technique. The results showed that the students' responses to online learning activities were good (86.11%). Meanwhile, the students' response to Quizizz media was very good (92.2%). Although there are students who consider online learning ineffective was 20.46% and very ineffective was 1.22%. The obstacle for most students is the limited internet and signal quota in each student's area. However, based on the research results, it can be concluded that the online learning system during the Covid-19 pandemic was the most helpful medium for students to achieve their learning goals.

Keywords: *Online learning, Quizizz, online questionnaire, Covid-19*

PENDAHULUAN

Ketika WHO mengumumkan bahwa Covid-19 adalah wabah pandemik, seketika pemerintah di dunia serentak melakukan berbagai upaya pencegahan guna kemaslahatan seluruh rakyat yang dinaunginya. Tak terkecuali di Indonesia, sebagai suatu kejadian luar biasa pemerintah cepat tanggap memberikan protokol kesehatan demi menyelamatkan banyak masyarakat dari terinfeksi virus Covid-19.

Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus 2 (SARS-COV-2) atau lebih terkenal dengan sebutan virus Covid-19 merupakan spesies baru dari varian virus corona penyebab penyakit yang menular melalui pernafasan. Virus ini pertama kali ditemukan di Kota Wuhan, China, dengan menulari lebih dari delapan ribu penduduk disana dan tercatat lebih dari tiga ribu orang meninggal dunia. Dilansir dari data *Worldometers* pada artikel *Tribunmataram.com* bulan Juli 2020, jumlah kasus terkonfirmasi di dunia tercatat lebih dari 16-juta terinfeksi dan lebih dari 600-ribu kasus kematian. Di Indonesia, kasus terkonfirmasi sebanyak lebih dari 90-ribu orang terinfeksi, dengan kematian lebih dari empat ribu kasus.

Keadaan manusia yang terjangkit virus Covid-19 terus berfluktuasi. Penerapan kebijakan protokol kesehatan terus diperketat. Pemerintah bahkan melarang setiap orang berkumpul lebih dari 4 orang diluar rumah. Salah satu kebijakan pada protokol kesehatan yang dikeluarkan pemerintah yang sangat berpengaruh adalah untuk *stay at home* dan *work from home* (WFH) kebijakan ini haruslah diikuti demi memutus rantai penyebaran virus tersebut. Protokol kesehatan untuk *stay at home* dan *work from home* (WFH) pandemik Covid 19 memiliki pengaruh cukup besar pada tiap sektor, salah satunya sektor pendidikan. Dengan diberlakukannya protokol kesehatan untuk *stay at home* (tetap di rumah) maka sekolah pun diminta untuk melakukan pembelajaran non-tatap muka atau pembelajaran daring.

Kegiatan pembelajaran di sekolah merupakan proses pendidikan formal yang terorganisir, terstruktur, dan sistemik berdasarkan kurikulum yang digunakan di sebuah lembaga pendidikan baik itu sekolah negeri maupun swasta. Pada Panduan Kurikulum Sekolah, telah diatur sistem perangkat pembelajaran yang komplit dari SK, KD, alokasi waktu, tujuan pembelajaran, materi pokok, sintak pembelajaran, hingga penilaian. Namun, seiring proses penerapan pembelajaran di rumah, tentu kegiatan belajar mengajar kurang terorganisir dan optimal.

Kondisi ini membuat pihak sekolah terutama guru, harus berpikir kreatif guna mencapai ketuntasan belajar siswa dan terutama hak siswa memperoleh pendidikan walau *stay at home*. Kesesuaian kegiatan pembelajaran dengan keadaan pandemic harus diberlakukan. Sistem pembelajaran daring merupakan salah satu solusi dalam terlaksananya tujuan pendidikan tanpa siswa harus

datang ke sekolah dan melakukan pembelajaran tatap muka sehingga mencegah tertularnya virus lebih banyak lagi.

Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang diselenggarakan melalui jejaring web. Setiap pelajaran menyediakan materi dalam bentuk rekaman video atau slideshow, dengan tugas-tugas mingguan yang harus dikerjakan dengan batas waktu pengerjaan yang telah ditentukan dan beragam sistem penilaian. Pembelajaran daring memiliki jumlah partisipan tanpa batas dan memiliki akses yang tinggi bagi kalangan pendidikan (Bilfaqih & Qomarudin, 2015). Salah satu media yang sering dipakai guna menunjang pembelajaran daring adalah quizizz.

Quizizz merupakan aplikasi pendidikan online atau web tool yang digunakan sebagai kuis interaktif dalam pembelajaran di kelas. Aplikasi ini juga sering digunakan untuk evaluasi pembelajaran siswa. Siswa akan diberikan link akses untuk bergabung dalam pengerjaan kuis dan terdapat pilihan jawaban yang harus dijawab. Selama kuis, siswa akan diberikan waktu, kesempatan mengulang dan penskoran.

Kegiatan pembelajaran di sekolah digantikan dengan kegiatan belajar mengajar secara online atau daring dirumah masing-masing siswa memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri. Namun apakah ini mempermudah bagi siswa dalam keseluruhan pembelajarannya ditempuh secara daring. Atas uraian diatas peneliti tertarik melakukan penelitian dengan melihat persepsi siswa untuk menganalisis efektifitas pembelajaran daring dan penggunaan Quizizz mata pelajaran IPA selama masa pandemic Covid-19.

METODE

Desain dan Subjek Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif untuk menganalisis efektifitas pembelajaran berbasis daring dan penggunaan media belajar Quizizz pada mata pelajaran IPA. Penelitian ini telah dipersiapkan pada bulan Juni, dan dilaksanakan mulai dari bulan Juli hingga Agustus 2020. Populasi penelitian yakni seluruh peserta didik SMP Negeri 3 Bengkulu Tengah selama mengikuti pembelajaran daring. Sampel yang menjadi responden penelitian yaitu sebanyak 66 responden atau peserta didik kelas IX SMP N 3 Bengkulu Tengah yang diajar mata pelajaran IPA secara online dan menggunakan aplikasi Quizizz. Sampel dipilih dengan menggunakan teknik probability sampling jenis

simple random sampling. Penarikan sampel ini memberikan kesempatan yang sama bagi setiap anggota populasi untuk menjadi responden atau sampel penelitian.

Instruments dan Teknik Analisis Data

Instrument pengumpulan data menggunakan kuesioner online diberikan kepada siswa melalui *google form*. Angket yang digunakan berupa angket tertutup dengan metode *likert scale survey*, yaitu angket yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang disertai alternative jawaban berupa setuju atau tidak setuju, puas atau tidak puas, opini, ataupun sikap terhadap suatu fenomena (Creswell, 2012). Pertanyaan yang telah disiapkan berkaitan dengan pembelajaran daring yang dilakukan selama pandemic corona.

HASIL

Analisis persepsi siswa terhadap pembelajaran IPA secara daring dan penggunaan media Quizizz sebagai evaluasi belajar pada 66 responden kelas IX SMP Negeri 3 Bengkulu Tengah dapat dilihat pada Tabel 1. Setiap pertanyaan memiliki 4 alternatif jawaban yaitu SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju), STS (Sangat Tidak Setuju).

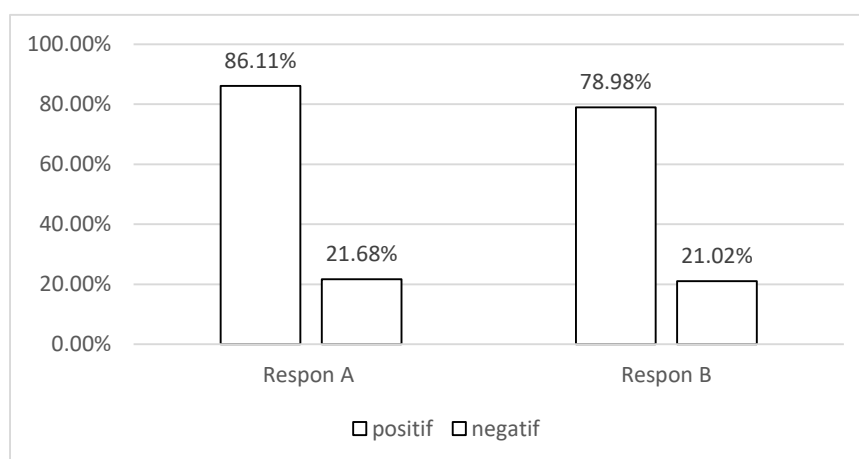
Tabel 1. Analisis persepsi siswa terhadap pembelajaran daring dan Quizizz

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
A. Tanggapan saya terhadap kegiatan pembelajaran daring/online selama pandemic Covid-19					
1	Materi yang diberikan melalui pembelajaran online ini sangat menarik perhatian saya dan mudah dimengerti	23,4%	60,9%	15,6%	0
2	Saya selalu fokus terhadap pembelajaran dari guru walaupun secara online	40,6%	57,8%	1,6%	0
3	Saya harus bekerja keras agar berhasil dalam pembelajaran online, walau jaringan internet dirumah saya sulit	35,9%	56,3%	6,3%	1,60%
4	Saya selalu memiliki kuota internet yang digunakan khusus untuk belajar daring	6,3%	39,1%	48,4%	6,30%
5	Saya menggunakan berbagai media situs pembelajaran untuk belajar online yang sangat membantu saya di masa pandemic Covid-19	29,7%	62,5%	7,8%	0
6	Setelah membaca informasi pendahuluan secara online, saya yakin bahwa saya mengetahui apa yang harus saya pelajari dari pembelajaran yang diberikan	20,3%	71,9%	77,8%	0
7	Tugas yang diberikan secara online kepada saya sangat mudah saya kerjakan	12,5%	62,5%	21,9%	3,10%

Analisis pembelajaran daring dan penggunaan quizizz selama pandemic covid-19 mata pelajaran IPA

8	Saya sangat bersemangat dan selalu mempersiapkan buku-buku sebelum pembelajaran online dimulai	45,3%	53,1%	1,6%	0
9	Ketika ada hal-hal yang kurang jelas, Saya berusaha mencari jawaban tersebut terlebih dahulu, baru Saya bertanya kepada guru	45,3%	51,6%	3,1%	0
B. Tanggapan saya terhadap evaluasi belajar di Quizizz					
10	Saya selalu bersemangat saat mengerjakan kuis di Quizizz	29,7%	62,5%	6,3%	1,60%
11	Saya selalu mengerjakan kuis di Quizizz tepat waktu karena sinyal internet di rumah saya baik	20,3%	48,4%	28,1%	3,10%
12	Saya tidak melihat bagaimana hubungan antara isi pelajaran dengan kuis yang ada di Quizizz	15,9%	46%	38,1%	0
13	Pertama kali mengerjakan kuis di Quizizz, saya percaya bahwa saya mengerjakannya mandiri tanpa kendala	33,3%	57,1%	9,5%	0
14	Saat pembelajaran online, Saya suka membuka situs web yang menarik perhatian saya	30,2%	47,6%	19%	3,20%
15	Saya kurang berkonsentrasi saat pembelajaran online, karena lelah menatap layar Laptop/HP	39,1%	43,8%	17,2%	0
Jumlah		427,8%	821,1%	302,3%	18,90%
Rata-Rata Respon A		28,81%	57,3%	20,46%	1,22%
Rata-Rata Respon B		28,08%	50,9%	19,7%	1,32%

Grafik analisis efektifitas pembelajaran secara online dan penggunaan Quizizz pada pembelajaran IPA selama pandemic Covid-19 dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Grafik Respon siswa terhadap pembelajaran daring (A) dan Quizizz (B)

PEMBAHASAN

Sejak ditetapkannya siswa untuk belajar dari rumah oleh pemerintah daerah Kota Bengkulu pada Senin, 16 Maret 2020 karena Pandemi Covid-19, terjadi perubahan pola pembelajaran secara massif dalam dunia pendidikan. Pemerintah memutuskan untuk menerapkan metode belajar dengan system daring (dalam jaringan). Pemanfaatan media daring salah satunya adalah Quizizz, yang digunakan sebagai evaluasi belajar selama diberlakukannya belajar dari rumah untuk melihat pencapaian tujuan belajar siswa. Pencapaian tujuan belajar dapat dinilai dengan efektivitas belajar daring yang dilihat dari aktivitas siswa saat berlangsungnya pembelajaran, penguasaan konsep, kemandirian belajar, maupun persiapan belajar. Menurut Rohmawati (2015) Efektivitas pembelajaran menjadi salah satu ukuran keberhasilan dari suatu proses interaksi antar peserta didik maupun antara peserta didik dengan guru atau pendidik dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Selanjutnya, dilakukan survey untuk menganalisis efektivitas pembelajaran daring melalui angket respon siswa sebanyak 66 siswa secara online melalui google form. Tanggapan siswa terhadap kegiatan pembelajaran daring selama pandemic Covid-19 memiliki respon baik atau positif dengan persentase 86,11%. Sedangkan respon siswa terhadap media Quizizz sebagai evaluasi belajar siswa juga mendapat tanggapan yang variatif. Minat belajar dan rasa ingin tahu siswa pada pembelajaran daring sangat tinggi. Hal ini terlihat dari angket butir pertama dengan persentase mencapai 60,9% untuk kategori setuju; 23,40% sangat setuju; angket butir kedua mencapai 57,80% kategori setuju; 40,60% kategori sangat setuju; angket butir ke lima 62,50% kategori setuju; 29,70% kategori sangat setuju dan angket butir ke delapan dengan persentase sangat setuju 45,3%; setuju 53,1%. Hal ini menunjukkan kemandirian, rasa ingin tahu, dan minat siswa untuk menempuh pembelajaran daring sangat baik. Siswa menyiapkan lingkungan belajar yang kondusif sebelum pembelajaran online dimulai seperti buku-buku, alat tulis, menggunakan platform media online untuk membantu belajar dan focus saat pembelajaran dimulai.

Angket respon siswa butir 4 terdapat respon tidak setuju sebesar 48,4% dan sangat tidak setuju 6,3%. Diketahui terdapat kendala pada kuota internet yang ditujukan khusus untuk pembelajaran daring. Dikarenakan tidak semua siswa memiliki handphone dan ekonomi orang tua yang terbatas sehingga tidak memungkinkan siswa untuk selalu tersedia secara tatap muka online karena

terlalu banyak menghabiskan kuota. Namun sebesar 39,1% siswa setuju untuk memiliki kuota internet khusus belajar daring. Ini merupakan salah satu kendala terbesar rata-rata siswa yang memberikan tanggapan di angket online. Sebagian besar siswa meminta untuk menggunakan media belajar online yang hemat kuota, dan tidak menggunakan video pembelajaran. Sementara ada siswa yang membutuhkan video pembelajaran agar lebih paham. Variatif-nya pendapat ini dipengaruhi oleh keterbatasan kebutuhan ekonomi akan paket internet dan sinyal. Sehingga siswa yang memiliki keterbatasan tersebut diberikan modul belajar dan diberi bimbingan jika masih kurang paham akan pembelajaran.

Penggunaan media online dalam pembelajaran daring memungkinkan peserta didik untuk memiliki semangat yang tinggi untuk belajar dan mengerjakan tugas. Lingkungan belajar yang mendukung dapat membangkitkan suasana belajar yang kondusif. Hal ini tampak dengan besarnya persentase kategori sangat setuju dan setuju pada butir angket 3, 6, 7, dan 9. Walaupun banyak kendala, siswa tetap berupaya dan mampu untuk menyelesaikan tugas yang diberikan dengan target tertentu.

Motivasi siswa terhadap pengerjaan evaluasi belajar Quizizz sangat baik terlihat dari persentase 92,2%. Pengerjaan kuis tepat waktu dan mandiri dengan bobot nilai persentase yang baik sebesar 68,7% dan 90,4%. Hal ini menunjukkan bahwa Quizizz efektif digunakan untuk melihat hasil belajar siswa secara online. Dimana setiap soal dapat diberi gambar, diagram, dan berbagai bentuk kuis yang menarik siswa untuk menyelesaikannya.

Butir angket ke-12, menunjukkan respon negative yang tinggi dimana murid tidak melihat kesesuaian butir soal dengan isi pelajaran. Sehingga memiliki persentase tinggi untuk kategori setuju yakni 61,9%. Pada beberapa bagian, soal Quizizz kadang bercampur beberapa Bab materi dalam satu kali kuis-nya dan terjadi kesalahan dalam memasukkan butir soal. Hal itu sudah diperbaiki dan data sudah dirapikan.

Respon siswa terhadap pemusatan konsentrasi dan fokus belajar sangat kurang. Bobot nilai angket butir ke-14 sebesar 77,8%, siswa suka membuka situs web yang menarik perhatian mereka saat pengerjaan kuis di Quizizz. Ini adalah salah satu kekurangan atau kelemahan dari evaluasi secara online dimana guru tidak dapat mengamati, mengawasi dan berinteraksi dengan siswa secara langsung. Sehingga siswa tidak dapat ditegur apabila perhatian maupun focus mereka

sudah mulai menurun. Namun guru mensiasati dengan memberikan batas waktu pengerjaan. Sehingga siswa akan mengerjakan bersama waktu yang terus berpacu tanpa ada gangguan eksternal lainnya. Selama *stay at home*, responden atau siswa banyak menghabiskan waktu dalam mengerjakan tugas-tugas sekolah dan pembelajaran daring, ketika mereka bosan, kadang membuka games, chat atau media social lainnya. Intensitas yang tinggi terhadap gadget, menjadi keluhan fisik bagi beberapa siswa. Beberapa siswa ada yang merasa matanya lelah dan mudah rabun saat menatap layar monitor terlalu lama, iritasi mata, bahkan kepala pusing serta mual.

Dari hasil penelitian menunjukkan adanya pengalaman baru dalam dunia pendidikan selama covid-19 ini. Peserta didik diberikan waktu dan kebebasan untuk memilih saat yang tepat dalam pembelajaran berdasarkan kebutuhan mereka. Hal ini tentu membutuhkan kedisiplinan diri yang tinggi. Maka guru dan orang tua adalah kolaborasi yang sangat efektif untuk menunjang keberhasilan anak untuk terus mengingatkan penyelesaian target pembelajaran.

Walaupun terdapat sisi positif dan negative dalam pembelajaran online selama pandemic covid-19. Dimana kendala terbesar siswa adalah paket kuota internet, dan keterbatasan lingkungan pendukung belajar online. Peserta didik masih lebih menyukai pembelajaran tatap muka. Namun harus disadari bahwa pemberlakuan *stay at home* semata-mata pemerintah wajibkan guna menyelamatkan banyak nyawa dari paparan virus covid-19. Maka guru, orang tua dan siswa harus bersinergi, bersama dalam menegakkan pemberlakuan ini serta terus memotivasi, memantau dan mengawasi siswa untuk belajar. Karena Pembelajaran daring adalah pembelajaran efektif saat ini selama pandemic untuk memutus mata rantai penyebaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil survey online dikumpulkan menggunakan google form pada 66 responden atau siswa kelas IX SMP Negeri 3 Bengkulu Tengah untuk melihat respon siswa terhadap pembelajaran daring dan penggunaan evaluasi belajar Quizizz. Respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran daring selama pandemic Covid-19 memiliki respon baik atau positif dengan persentase 86,11%. Sedangkan respon siswa terhadap media Quizizz sebagai evaluasi belajar siswa juga mendapat tanggapan yang sangat baik terlihat dari persentase 92,2%. Kendala sebagian besar siswa terdapat pada terbatasnya kuota internet

dan sinyal di daerah masing-masing siswa. Namun, sistem pembelajaran daring saat masa pandemic Covid-19 menjadi media paling membantu bagi siswa untuk menerapkan pembelajaran selama stay at home di masa pandemic.

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka saran yang dapat peneliti berikutnya adalah: 1) diharapkan guru, siswa, dan orang tua bersinergi dalam membentuk lingkungan belajar agar tercapai situasi belajar yang kondusif dan tercapainya tujuan belajar dimasa covid-19; 2) Para guru sebaiknya lebih kreatif dan inovatif dalam mensiasati pembelajaran daring dengan memperhatikan kondisi ekonomi masing-masing siswa sehingga dengan siswa yang memiliki ekonomi terbatas tetap dapat mengikuti pembelajaran tanpa harus banyak menggunakan kuota internet yang mahal bagi jenjang Siswa Menengah Pertama; 3) Bagi peneliti selanjutnya, masih banyak butir kuesioner yang dapat dikembangkan untuk kembali dianalisis efektifitas pembelajaran selama pembelajaran daring berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Bilfaqih & Qomarudin. (2015). *Esensi pengembangan pembelajaran daring*. Yogyakarta: Deepublish.
- Creswell, J. W. (2012). *Educational research: planning conduction, and evaluating quantitative and qualitative research. educational research*, Vol.4. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Harmani, S. (2020). Efektivitas pembelajaran daring di masa pandemi covid-19. <https://bdkjakarta.kemenag.go.id/berita/efektivitas-pembelajaran-daring-di-masa-pandemi-covid-19>, diakses 19 Agustus 2020.
- Rohmawati, A. (2015). *Efektivitas pembelajaran. Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9 (1), 15-32
- Tribunmataram.com. (2020). *Update virus corona dunia 30 juli 2020: 17.1 juta kasus, Indonesia di posisi 24, sedangkan China peringkat 28*. <https://mataram.tribunnews.com/2020/07/30/update-virus-corona-dunia-30-juli-2020-171-juta-kasus-indonesia-di-posisi-24-china-peringkat-28?page=4>. Diakses 18 Agustus 2020