

Analisis Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Materi Bilangan Berpangkat

**Jurnal Insan
Peduli
Pendidikan
(JIPENDIK)**

Halaman 07-11

M. Ardiansyah

FTIK, Teknik Informatika, Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia

Research paper
Education

Abstract

This research aims to analyse students' perceptions of the use of the Quizizz application in teaching exponent concepts. The study involved a sample of students in a specific educational setting where the Quizizz application was integrated into the teaching of exponent material. The research focuses on understanding how students perceive the effectiveness, usability, and impact of using Quizizz as a learning tool for exponent concepts. Data was collected through surveys, interviews, and observation of students using the Quizizz application during their lessons. The analysis of the collected data revealed several key findings. Firstly, the majority of students perceived Quizizz as an engaging and interactive tool that enhanced their interest in learning exponent material. Secondly, students found the immediate feedback and gamified elements of Quizizz to be beneficial in their learning process. They appreciated the opportunity to play and practice exponent problems in a fun and competitive manner. Furthermore, the study examined the challenges students faced while using Quizizz, such as technical issues and time management. These challenges were addressed by providing additional support and guidance to students. The results indicate that students' perceptions of Quizizz were generally positive, indicating that the application can be an effective supplementary tool for teaching exponent concepts. In conclusion, this research sheds light on the value of incorporating Quizizz as a supplementary tool for teaching exponent material. Understanding students' perceptions and addressing their concerns can help educators make informed decisions about the integration of technology in the classroom, ultimately improving student learning.

Article Info

Article History:

Received 07/11/2023

Revised 27/11/2023

Accepted 12/12/2023

Available online

18/12/2023



Keywords:

Quizizz, mathematics, perception

JIPENDIK, Vol 1, No. 1, 2023
pp. 07-11

Corresponding Author:

M. Ardiansyah

Email: m.ardiansyah_unindra@yahoo.co.id

© The Author(s) 2023



CC BY: This license allows reusers to distribute, remix, adapt, and build upon the material in any medium or format, so long as attribution is given to the creator. The license allows for commercial use.

eISSN XXXX-XXXX

Abstrak

Riset ini mempunyai tujuan untuk menganalisa pemahaman pelajar pada pemakaian program Quizizz dalam evaluasi ide bilangan berpangkat. Study ini mengikutsertakan contoh pelajar di lingkungan pendidikan tertentu, di mana program Quizizz digabungkan ke evaluasi materi bilangan berpangkat. Riset ini fokus pada pahami bagaimana pelajar memandang efektifitas, manfaat, dan imbas pemakaian Quizizz sebagai alat evaluasi dalam ide bilangan berpangkat. Data dihimpun lewat survey, interview, dan pengamatan pada pelajar yang memakai program Quizizz sepanjang pelajaran mereka. Analitis data yang terkumpul mengutarakan sejumlah penemuan khusus. Pertama, beberapa pelajar memandang Quizizz sebagai alat yang memikat dan interaktif yang tingkatan ketertarikan mereka saat belajar materi bilangan berpangkat. Ke-2, pelajar temukan operan balik langsung dan komponen permainan dari Quizizz berguna pada proses evaluasi mereka. Mereka hargai peluang untuk mengulas dan latihan beberapa soal bilangan berpangkat secara menggembirakan dan bersaing. Seterusnya, riset mengenali rintangan yang ditemui pelajar waktu memakai Quizizz, seperti permasalahan tehnik dan management waktu. Beberapa tantangan ini ditangani memberi support dan tutorial tambahan ke pelajar. Hasil riset memperlihatkan jika pemahaman pelajar pada Quizizz biasanya positif, memberikan indikasi jika program ini bisa jadi alat tambahan yang efisien saat mengajarkan ide bilangan berpangkat. Sebagai ringkasan, riset ini memberi pengetahuan mengenai nilai integratif Quizizz sebagai alat tambahan dalam evaluasi materi bilangan berpangkat. Pahami pemahaman pelajar dan menangani permasalahan yang mereka temui bisa menolong pengajar membuat keputusan yang terinformasi berkenaan integratif teknologi dalam kelas, dengan tujuan tingkatan pengalaman belajar pelajar.

Kata kunci: Quizizz, matematika, persepsi

Pendahuluan

Pemakaian teknologi dalam pendidikan sudah berkembang cepat dalam sekian tahun akhir. Salah satunya alat teknologi yang makin terkenal ialah program Quizizz, yang direncanakan untuk menolong pada proses evaluasi. Program ini memungkinkannya pelajar untuk berperan serta dalam kuis online yang interaktif, dengan feature seperti operan balik langsung dan komponen permainan. Sekarang ini, mata pelajaran matematika, terutama ide bilangan berpangkat, adalah tempat yang memanfaatkan teknologi itu.

Ide bilangan berpangkat adalah sisi penting pada kurikulum matematika di beberapa tingkat pendidikan. Tetapi, sering materi ini dipandang susah oleh beberapa pelajar. Karena itu, penting untuk cari langkah yang efisien untuk mengajarkan dan menolong pelajar pahami ide ini dengan lebih bagus. Pemakaian program Quizizz dalam evaluasi materi bilangan berpangkat janjikan, karena bisa membuat bertambah pengalaman belajar pelajar lewat pendekatan lebih interaktif dan menggembirakan. Quizizz bisa dipakai dalam taktik evaluasi yang bagus dan menggembirakan tidak ada kehilangan tujuan evaluasi yang berjalan (Noor, 2020). Program Quizizz adalah permainan evaluasi yang naratif dan fleksibel karena Quizizz bisa dipakai sebagai media penilaian evaluasi yang memikat dan menggembirakan (Rahmawati, D. N., 2022). Dalam kerangka ini, riset mengenai pemahaman pelajar pada pemakaian Quizizz dalam evaluasi materi bilangan berpangkat jadi berkaitan. Penilaian pada proses aktivitas belajar mengajarkan ialah sistem yang dipakai untuk memutuskan berdasar informasi yang didapat dari penilaian hasil belajar dengan memakai instrument atau non test (Mudlofir, 2021). Aktivitas penilaian berbeda selama saat wabah pasca-Covid-19. Aktivitas penilaian sebelumnya dilaksanakan dengan bertemu muka atau proses belajar mengajarkan dengan bertemu muka dalam kelas, tetapi harus berbeda yakni dengan memakai koneksi internet (Ambarsar, 2021). Ingat keutamaan pahami bagaimana pelajar memandang efektifitas dan manfaat Quizizz dalam evaluasi matematika, riset ini mempunyai tujuan untuk isi ketimpangan pengetahuan ini dan memberi wacana selanjutnya mengenai pemakaian teknologi dalam pendidikan matematika.

Metodologi Penelitian

Riset ini adalah riset preskriptif kuantitatif yakni sesuatu sistem yang mempunyai tujuan untuk membuat gambar atau menggambarkan mengenai sesuatu kondisi secara obyektif yang memakai angka, dimulai dari pengumpulan data, pengartian pada data itu dan performa dan hasilnya (Arikunto, 2006). Pengumpulan data memakai analisis data kuantitatif/statistik, alat riset yang diperuntukkan untuk mengetes tesis yang sudah diputuskan (Sugiyono, 2017). Riset ini hanya menganalisa pemahaman pelajar pada media penilaian evaluasi Quizizz. Riset ini dilakukan di SMK Tanjung dengan populasinya kelas VII, VIII, IX. Teknik pengumpulan data yang dipakai dalam riset ini ialah angket, interview dan alat dokumentasi. Quesioner dalam riset ini memakai rasio likert dengan memberi 5 kemungkinan jawaban, yakni (1) sebagai wakil "benar-benar tidak sepakat", (2) sebagai wakil "tidak sepakat", (3) sebagai wakil "cukup sepakat", (4) sebagai wakil "sepakat" dan (5) sebagai wakil "benar-benar tidak sepakat" (Sugiyono, 2017). Interview dipakai untuk memperkuat data yang didapat dari quesioner. Data yang terkumpul dalam riset ini selanjutnya dikaji memakai teknik analisis preskriptif. Analisis preskriptif dipakai untuk memperoleh deskripsi yang terang mengenai data yang didapat dilihat dari pemahaman pelajar pada pemakaian program penilaian evaluasi Quizizz untuk operasi bilangan bulat pada periode saat wabah Covid-19. Untuk memvisualisasikan bagaimana pemahaman pelajar bisa dibaca dari prosentase yang alami kenaikan score pada angket (Emzir, 2015).

Hasil dan Pembahasan

Dalam riset ini, karakter informan dipisah jadi 2, yakni berdasar umur dan tipe kelamin. Hasil yang bisa diketahui dari karakter umur jika sebagian besar pelajar SMK Tanjung berumur 16 tahun, sekitar 20 orang. Selanjutnya pada umur 17 tahun ada lima orang. Pada umur 18 tahun ada dua orang, dan pada umur 19 tahun ada satu orang.

Hasil yang bisa diketahui dari karakter tipe kelamin di SMK Tanjung yang sejumlah 18 orang beberapa sejenis kelamin Wanita. Dan 10 orang pelajar sejenis kelamin lelaki. Faktor riset ini ialah pemahaman pelajar pada pemakaian media evaluasi Quizizz. Dalam riset ini, score dipakai untuk tentukan kelompok pemahaman pelajar. Pengumpulan data dilaksanakan ajukan 5 pertanyaan lewat quesioner yang dibarengi quesioner, 5 alternative jawaban yakni "Benar-benar Baik, Baik, Cukup, Kurang Baik, Tidak Baik" dan data didapat dari 5 pertanyaan quesioner terbuka. Pada Tabel 1 berikut ini memperlihatkan persyaratan penilaian rasio prosentase

Tabel 1. Kriteria Evaluasi Skala Persentase

NO	Range (%)	Kriteria
1	81-100	Sangat Baik
2	61-80	Baik
3	41-60	Cukup
4	21-40	Kurang Baik
5	0-20	Tidak Baik

Sumber : (Riduwan, 2010)

Keseluruhannya, pemahaman pelajar kelas SMK Tanjung dalam jumlah informan 28 orang memperlihatkan tanggapan yang baik sekali dengan memperlihatkan prosentase score rerata ialah 84,22% yang ada pada jeda 80% sampai 100%. , memperlihatkan persyaratan baik sekali. Untuk pertanyaan pertama, pelajar merasa pemakaian Quizizz mengundang perhatian sepanjang proses evaluasi, memperlihatkan jika 24 dari 28 pelajar sepakat. Keseluruhannya, pelajar SMK Tanjung senang dan tertarik memakai program penilaian evaluasi Quizizz. Ini karena ada feature dalam program Quizizz ada yang pastikan pelajar tidak jemu saat belajar, salah satunya terdapatnya meme dan musik saat aktivitas penilaian. Untuk pertanyaan ke-2 , sebagian besar pelajar yang menjawab sampai 26 orang sepakat, dan sampai 28 orang benar-benar sepakat dengan pengakuan ini.

Pelajar atau informan memperlihatkan jika dengan memakai Quizizz atau evaluasi lewat feature Lessons di Quizizz, pelajar merasa jika apa yang diberikan akan berkaitan dengan keperluan mereka di masa datang. Untuk pertanyaan ke-3 , 5 pelajar menjawab tidak sepakat, 20 orang

sepakat, dan tiga orang benar-benar sepakat. Pelajar yang jawab pertanyaan ini tidak sepakat. Argumennya ialah, ia yakin, ialah jika belajar dengan buku atau helai kerja menolong mereka pahami materi matematika lebih dari belajar dengan Quizizz. Untuk pertanyaan ke-4, sebagian besar pelajar yang menjawab benar-benar sepakat sekitar 26 pelajar. Untuk pertanyaan ini, pengajar coba berikan motivasi tiap pelajar untuk berperan serta pada aktivitas penilaian dengan memakai kuis sampai usai. Untuk pertanyaan ke-5, sebagian besar pelajar yang menjawab benar-benar sepakat, ini memperlihatkan jika 22 orang benar-benar sepakat dengan pengakuan ini dan sekitar 28 orang sepakat dengan pengakuan ini. Untuk pertanyaan ini, pengajar coba menolong pelajar yang menemui kesusahan pada aktivitas penilaian memakai Quizizz, pengajar menolong pelajar yang ragu waktu memakai sejumlah fitur di Quizizz, dan menolong pelajar ingat materi yang diberi. Berdasar riset awalnya yang sudah dilakukan oleh (Fadilla, S. D., Saepudin, A., 2020), yang mengatakan jika pemahaman pelajar pada pemakaian Quizizz baik, memperlihatkan tingkat ketertarikan belajar yang lebih tinggi dan diketahui jika Quizizz ialah program yang pantas dipakai atau program evaluasi digital saat ini.

Bapak Abdullah beliau sebagai pengajar mengatakan karena ada program Quizizz ini benar-benar menolong dalam penilaian evaluasi yakni penilaian karena selainnya bisa ditangani pada jarak jauh, beliau mengutarakan jika hasil penilaian pelajar dapat segera dipandang di program itu hingga tidak perlu untuk koreksi jawabnya. Karena itu program Quizizz ini benar-benar berguna untuk penilaian evaluasi bagus untuk pelajar dan untuk pengajar, kelebihanannya ialah dapat dipakai untuk evaluasi jarak jauh.

Kesimpulan

Hasil dari riset dapat diambil kesimpulan jika pelajar SMK Tanjung mempunyai pemahaman positif pada pemakaian program Quizizz, ini diperlihatkan hasil analisis angket pemahaman pelajar dengan prosentase capai 84,2% yang memiliki makna baik sekali. Pemakaian program Quizizz bisa dipakai pengajar untuk penilaian evaluasi matematika materi operasi bilangan berpangkat. Disamping itu, program Quizizz bisa dipakai dalam materi matematika lainnya. Riset ini memberikan indikasi jika sebagian besar informan mempunyai kemauan dan keinginan untuk selalu lakukan evaluasi memakai Quizizz sebagai media evaluasi di periode mendatang.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2002). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. In A. Suharsimi, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek (p. 109). Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Asyar, B. (2014). Aplikasi Turunan (derivatif) dalam Permasalahan Analisis Keuntungan Maksimal. *al-Khwarizmi*, Volume II, Edisi I, 1 - 14. doi:<https://doi.org/10.24256/jpmipa.v2i1.198>
- Chiang, A. C. (2005). Dasar-dasar Matematika Ekonomi (Vol. 4). Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Dumairy. (1999). Matematika Terapan untuk Bisnis dan Ekonomi. In Matematika Terapan untuk Bisnis dan Ekonomi. (p. 197). Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia: BPFE-Yogyakarta.
- Hignasari, L. V. (2018). Analisis Keuntungan Maksimum Dengan Konsep Turunan Pada Industri Percetakan. *VASTUWIDYA* Vol. 1, No.2, 1 - 6. doi:<https://doi.org/10.47532/jiv.v1i2.20>
- Legowo. (1984). Dasar-dasar Kalkulus dan Penerapannya dalam Ekonomi. In Dasar-dasar Kalkulus dan Penerapannya dalam Ekonomi. (p. 3). Jakarta: Lembaga Penerbitan Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia.
- Supatimah, S. S. (2019). Optimasi keuntungan dengan metode Branch and Bound. *AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* Vol.10, No.1, 13 -23. doi:<https://doi.org/10.26877/aks.v10i1.3145>
- Susantun, I. (2000). Fungsi keuntungan Cobb-Douglas dalam pendugaan efisiensi ekonomi relative. *Economic Journal of Emerging Markets* 5.2:, 149-160. doi:<https://doi.org/10.20885/ejem.v5i2.6935>

Publisher's Note

LPP INPEST remains neutral with regard to jurisdictional claims in published maps and institutional affiliations

Rights and permissions

Open Access. This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. To view a copy of this licence, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>.

Open Access. This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made.