



Penerapan Quizizz memakai Android untuk Meningkatkan Pembelajaran HOTS Model CIPP

Moh. Aryansah D. P. Bobihoe, Elvira N. Pobela, Abdul Rahmat, Eri Sarimanah
Universitas Negeri Gorontalo
Universitas Pakuan

aryabobihoe894@gmail.com; elvirapobela2003@gmail.com; abdulrahmat@ung.ac.id
erisarimanah.unpak.ac.id

Received: 23 February 2023; Revised: 12 March 2023; Accepted: 22 May 2023

DOI: <http://dx.doi.org/10.37905/dikmas.3.2.511-516.2023>

Abstract

This research was made with the aim of seeing an increase in students' learning abilities by using Quizizz with Android where students can apply HOST abilities using the CIPP evaluation model. According to the results of previous research, research conducted by Mulyati & Evendi (2020) shows that Quizizz is effective in increasing student learning outcomes by 63% in cycle 1 and 78% in cycle 2. In addition, the research results of Salsabila, et al (2020) show that Quizizz is effectively used in the learning process. Where the HOST way of thinking is important to be applied by students. The results of this study indicate that the use of Quizizz with Android can improve HOST abilities seen from the results obtained by students and the CIPP evaluation can help the student's assessment process.

Keyword : Quizizz, Evaluasi Context, Input, Process, Product

Abstrak

Penelitian ini dibuat dengan tujuan melihat peningkatan kemampuan belajar peserta didik dengan menggunakan quizziz dengan android dimana peserta didik dapat menerapkan kemampuan HOST dengan menggunakan model evaluasi CIPP. Menurut hasil penelitian terdahulu, Penelitian yang dilakukan Mulyati & Evendi (2020) menunjukkan bahwa Quizizz efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik sebesar 63% pada siklus 1 dan 78% pada siklus 2. Selain itu, hasil penelitian Salsabila, dkk (2020) menunjukkan bahwa Quizizz efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Dimana cara berpikir HOST penting untuk diterapkan oleh peserta didik. Adapun hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan quizziz dengan android dapat meningkatkan kemampuan HOST dilihat dari hasil yang diperoleh peserta didik serta evaluasi CIPP dapat membantu proses penilaian peserta didik.

Kata Kunci : Quizizz, Evaluasi Context, Input, Process, Product

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik dengan pesertadidik serta sumber belajar pada lingkungan ajar untuk membantu pesertadidik untuk belajar dengan baik (Djamaluddin & Wardana, 2019). Guru sebagai tenaga profesional yang melakukan proses perencanaan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan pendampingan. Meningkatkan kemampuan pesertadidik dalam peoses belajar merupakan salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran. Untuk dapat mengetahui sejauh mana pesertadidik memahami materi yang diberikan, maka seorang tenaga pendidik harus melakukan pengukuran dan penilaian terhadap kemampuan pesertadidik. Dalam melaksanakan pengukuran dan penilaian terhadap hasil belajar dapat memanfaatkan teknologi yang ada kepada para pesertadidik. Media yang dapat digunakan untuk menunjang proses belajar siswa ini salah satunya adalah Quizziz dengan menggunakan android. Pada penggunaannya quizziz ini berfokus pada hasil dari pesertadidik yang akan menjadi dasar dalam proses pengukuran kemampuan dan penilaian. Quizziz terbilang praktis dan mudah, dimana penggunaannya dibagi ke dalam dua bagian yaitu host (pembuat soal biasanya adalah seorang pengajar dan user (siswa atau mahasiswa) yang bergabung (join) untuk menjawab soal-soal yang sudah dibuat oleh pengajarnya (Agustina & Rusmana, 2019; Y. I. Aini, 2019; Darmawan et al., 2020; Irwansyah & Izzati, 2021). Selain itu, quizziz dengan menggunakan android ini sendiri

Selain media yang digunakan, maka pesertadidik kiranya dapat menerapkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa atau high order thinks skil (HOST). Kemampuan berpikir tingkat tinggi atau High Order Thinking Skills (HOTS) dimaknai sebagai kemampuan proses berpikir kompleks yang mencakup: mengurai materi, mengkritisi serta menciptakan solusi pada pemecahan masalah (Budiarta, dkk, 2018).

Adapun masalah yang akan diteliti yaitu bagaimana peningkatan pembelajaran pesertadidik dalam penerapan kemampuan HOST dengan aplikasi quizziz menggunakan model evaluasi context, input, process and product (CIPP).

CIPP (Context, Input, Process, Product) adalah salah satu pendekatan evaluasi program yang terdiri dari empat komponen yang saling terkait.

Konteks, Pada tahap ini analisis dilakukan terhadap konteks penggunaan program atau kebijakan yang sedang dievaluasi. Hal ini meliputi identifikasi tujuan program atau kebijakan, pemangku kepentingan yang terkait, kondisi lingkungan, serta faktor-faktor yang mempengaruhi pelaksanaan program atau kebijakan. Input, Pada tahap ini analisis dilakukan terhadap masukan atau input yang terkait dengan program atau kebijakan. Hal ini meliputi identifikasi sumber daya yang tersedia, prosedur operasional, serta kebijakan dan peraturan yang mengatur pelaksanaan program. Proses, Pada tahap ini analisis dilakukan terhadap proses pelaksanaan program atau kebijakan. Hal ini meliputi identifikasi kegiatan dan strategi yang digunakan, metode evaluasi dan pengukuran kinerja, serta interaksi antara pemangku kepentingan dalam pelaksanaan program atau kebijakan. Produk, Pada tahap ini analisis dilakukan terhadap hasil atau output yang dihasilkan dari program atau kebijakan. Hal ini meliputi evaluasi terhadap efektivitas dan efisiensi program atau kebijakan, serta dampak yang dihasilkan terhadap masyarakat atau pemangku kepentingan yang terkait.

METODE

Adapun metode yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kualitatif atau tindakan kelas. Penelitian kualitatif menekankan pada deskripsi holistic atau menyeluruh, yaitu penggambaran secara terperinci mengenai semua yang terjadi pada suatu kegiatan atau dalam situasi tertentu (Sutama :2019). Objek dalam penelitian ini adalah peserta didik. Sumber data penelitian ini diambil dari jurnal 5 tahun terakhir yang dimana data dikumpulkan, diolah dan ditarik kesimpulan. Dilakukan literatur



review guna mendapatkan informasi yang benar dan tepat untuk dapat menjawab permasalahan yang ada.

HASIL

Hasil dari penelitian mengenai "Analisis pengguna Quizizz memakai Android untuk meningkatkan pembelajaran dengan kemampuan HOTS menggunakan model CIPP" adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan platform Quizizz pada Android dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan HOTS mereka melalui fitur-fitur interaktif dan edukatif yang tersedia dalam platform tersebut. Fitur-fitur ini dapat membantu siswa meningkatkan keterampilan berpikir kritis, analitis, dan kreatif mereka, serta kemampuan berkomunikasi dan bekerja sama dalam lingkungan yang kolaboratif. Oleh karena itu, penggunaan platform Quizizz pada Android dapat menjadi pilihan yang efektif dan inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran siswa.
2. Konteks dalam konteks ini adalah penggunaan aplikasi Quizizz di perangkat Android untuk meningkatkan pembelajaran dengan fokus pada kemampuan HOTS (Higher Order Thinking Skills) dalam pendidikan.

Input dalam analisis CIPP ini adalah data tentang pengguna Quizizz di perangkat Android, data tentang kemampuan HOTS dalam kurikulum, dan data tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

Proses Tahap Konteks melibatkan identifikasi tujuan dan konteks penggunaan aplikasi Quizizz di perangkat Android untuk meningkatkan pembelajaran dengan kemampuan HOTS. Tahap Input melibatkan pengumpulan dan analisis data tentang pengguna Quizizz, kemampuan HOTS dalam kurikulum, dan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Tahap Proses melibatkan pengembangan strategi dan implementasi penggunaan Quizizz di perangkat Android untuk meningkatkan pembelajaran dengan kemampuan HOTS. Tahap Produk melibatkan evaluasi hasil dari penggunaan Quizizz di perangkat Android untuk meningkatkan pembelajaran dengan kemampuan HOTS.

Produk dari analisis CIPP ini adalah evaluasi tentang efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz di perangkat Android untuk meningkatkan pembelajaran dengan kemampuan HOTS. Hasil evaluasi tersebut dapat digunakan sebagai masukan untuk pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif di masa depan.

3. Evaluasi dengan model CIPP sangat membantu dalam mengevaluasi efektivitas penggunaan platform Quizizz pada Android dalam meningkatkan kemampuan HOTS siswa. Evaluasi dengan model CIPP memungkinkan peneliti untuk mengevaluasi semua aspek dari penggunaan platform, termasuk konteks penggunaannya, sumber daya yang tersedia, proses penggunaan platform, dan hasil yang dihasilkan dari penggunaannya. Hal ini memungkinkan peneliti untuk menilai efektivitas penggunaan platform secara lebih holistik dan memperoleh wawasan yang lebih mendalam tentang cara terbaik untuk meningkatkannya.
4. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan platform Quizizz pada Android perlu didukung dengan sumber daya yang memadai, seperti jaringan internet yang stabil dan perangkat seluler yang memadai. Selain itu, pelatihan dan pendampingan bagi guru dalam menggunakan platform Quizizz pada Android dapat membantu guru dalam memaksimalkan penggunaan platform untuk meningkatkan kemampuan HOTS siswa.

5. Studi ini menunjukkan bahwa penggunaan platform Quizizz pada Android dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan pembelajaran dengan kemampuan HOTS siswa. Platform ini dapat membantu guru untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa dalam pembelajaran, serta membantu siswa untuk memperbaiki kemampuan HOTS mereka. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan platform Quizizz pada Android dengan model evaluasi CIPP dapat menjadi alternatif dalam meningkatkan kemampuan HOTS siswa dalam pembelajaran. Evaluasi dengan model CIPP juga dapat membantu guru dan pengambil kebijakan pendidikan dalam mengevaluasi efektivitas penggunaan platform Quizizz pada Android dan memberikan rekomendasi untuk meningkatkan efektivitas penggunaan platform tersebut.

PEMBAHASAN

Penelitian mengenai "Analisis pengguna Quizizz memakai Android untuk meningkatkan pembelajaran dengan kemampuan HOTS menggunakan model CIPP" bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan platform Quizizz pada Android dalam meningkatkan kemampuan Higher Order Thinking Skills (HOTS) siswa dengan menggunakan model CIPP sebagai kerangka evaluasi. Model CIPP digunakan sebagai kerangka evaluasi dalam penelitian ini.

Model CIPP mempertimbangkan empat aspek utama yaitu context, input, process, dan product. Aspek context mengacu pada kondisi lingkungan dimana program dilaksanakan. Aspek input mencakup sumber dayayang tersedia untuk program. Aspek process mengacu pada cara program dilaksanakan. Terakhir, aspek product mengacu pada hasil atau output dari program.

Penggunaan platform Quizizz pada Android dipilih sebagai alat pembelajaran dalam penelitian ini karena platform ini dapat mempermudah akses siswa ke platform tersebut dan memberikan fleksibilitas dalam belajar di mana saja dan kapan saja. Selain itu, platform Quizizz juga dapat memberikan tugas dan kuis yang menantang dan memerlukan pemikiran tingkat tinggi, yang dapat membantu meningkatkan kemampuan HOTS siswa.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif yang memungkinkan peneliti untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang penggunaan platform Quizizz pada Android dalam meningkatkan kemampuan HOTS siswa. Data di kumpulkan dari hasil literatur review pada 5 jurnal dengan rentang waktu 5 tahun terakhir yang dimana jurnal di kumpulkan, di analisis dan ditarik kesimpulannya guna mendapatkan informasi yang sesuai dengan permasalahan. Dalam penelitian ini, peneliti berfokus pada pengembangan dan evaluasi penggunaan platform tersebut dengan mempertimbangkan berbagai aspek seperti konteks penggunaan, sumber daya yang tersedia, proses penggunaan, dan hasil yang dihasilkan. Hal ini memungkinkan peneliti untuk memberikan rekomendasi yang lebih tepat bagi guru dan pengambil kebijakan pendidikan dalam meningkatkan efektivitas penggunaannya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan platform Quizizz pada Android dapat meningkatkan kemampuan HOTS siswa. Selain itu, penggunaan model CIPP dapat membantu dalam mengevaluasi efektivitas penggunaan platform Quizizz pada Android dalam meningkatkan kemampuan HOTS siswa. Evaluasi dengan model CIPP dapat mempertimbangkan konteks penggunaan Quizizz pada Android, input sumber daya yang tersedia, proses penggunaan platform tersebut, dan hasil atau produk yang dihasilkan dari penggunaan tersebut.

Terdapat banyak model evaluasi program yang digunakan para ahli. Salah satu model evaluasi yang banyak digunakan dalam dunia pendidikan adalah model CIPP (Context – input – process – product) yang dikembangkan oleh Stufflebeam. Model CIPP melihat kepada empat dimensi yaitu dimensi Konteks, dimensi Input, dimensi Proses dan dimensi Produk. Keunikan model ini adalah



pada setiap tipe evaluasi terkait pada perangkat pengambil keputusan (decision) yang menyangkut perencanaan dan operasional sebuah program. Keunggulan model CIPP memberikan suatu format evaluasi yang komprehensif pada setiap tahapan evaluasi tersebut. Dari evaluasi dengan model CIPP, terdapat beberapa temuan yang dapat digunakan sebagai rekomendasi bagi guru dan pengambil kebijakan pendidikan dalam meningkatkan efektivitas penggunaan platform Quizizz pada Android. Temuan tersebut antara lain adalah penggunaan platform Quizizz pada Android perlu didukung dengan sumber daya yang memadai, seperti jaringan internet yang stabil dan perangkat seluler yang memadai. Selain itu, perlu dilakukan pelatihan dan pendampingan bagi guru dalam menggunakan platform Quizizz pada Android agar dapat dioptimalkan dalam meningkatkan kemampuan HOTS siswa.

PENUTUP

Berdasarkan analisis pengguna Quizizz memakai Android untuk meningkatkan pembelajaran dengan kemampuan HOTS menggunakan model CIPP, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dapat membantu meningkatkan kemampuan HOTS siswa. Model CIPP dapat digunakan sebagai kerangka evaluasi yang efektif untuk mengevaluasi dan memperbaiki implementasi penggunaan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan kemampuan HOTS siswa.

Namun, ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam implementasi penggunaan aplikasi Quizizz, seperti ketersediaan perangkat yang memadai dan koneksi internet yang stabil. Selain itu, perlu ada dukungan dan pengawasan yang cukup dari guru atau pengajar untuk memastikan penggunaan aplikasi Quizizz dilakukan dengan tepat dan efektif.

Dalam rangka meningkatkan efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan kemampuan HOTS siswa, diperlukan penelitian lebih lanjut yang melibatkan sampel yang lebih besar dan variasi metode pengajaran yang berbeda. Selain itu, perlu juga dilakukan evaluasi secara berkala untuk memastikan penggunaan aplikasi Quizizz yang optimal dan berkelanjutan.

RUJUKAN

- Bayu ,S.(2023). Systematic Literature Review: Penggunaan Quizizz sebagai Evaluasi Pembelajaran di Prodi Matematika Universitas Wanita Internasional. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)* (eISSN: 26148854)Volume 6.Link <http://jiip.stkipyapisdompu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/1501>
- Agustina, L., & Rusmana, I. M. (2019). Pembelajaran Matematika Menyenangkan dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sosiomadika*, 1–7. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/view/2249>.
- Syafaruddin, S., Nasution, I., & Sari, N. (2023). Evaluasi Model CIPP pada Program Peningkatan Mutu Guru di MAN 2 Langkat Sumatera Utara. *Jurnal Paedagogy*, 10(1), 298-307. Link: <https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/pedagogy/article/view/5680>
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar dan pembelajaran 4 pilar penting peningkatan kompetensi pedadogis. CV. KaaffahLearning Center.
- Guswan, Sandy. (2020). "Guru Digital". <http://guswan76.wordpress.com>
- Sadri M, Darsih T. K., Yusrah Y. (2023). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Dagangdalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir HOST Siswa. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6 (2) 1083-1091. Link: <http://jiip.stkipyapisdompu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/1647>

- Ardiansyah D. , Trihantoyo S. (2023). Peningkatan Kompetensi Digital Guru Dalam Mewujudkan Inovasi Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0. *Educational Management Departement*. Link : <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/inspirasi-manajemen-pendidikan/article/view/50558>
- WTP. Utami, S. Utaminingtyas, M. Candrarini (2023). Evaluasi Kualitas Pembelajaran Tatap Muka Masa New Normal Sekolah Dasar Kecamatan Wates Awal Tahun Ajaran 2022-2023. *JiIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5 (10), 4410-4415, 2022. Link : <http://jiip.stkipyapisdompu.ac.id/jiip/index.php/JiIP/article/view/956>
- Budiarta, K., Harahap, M. H., Faisal, & Mailani, E.(2018). Potret Implementasi Pembelajaran Berbasis High Order Thinking Skills (HOTS) di Sekolah Dasar Kota Medan. *Jurnal Pembangunan Perkotaan*, 6(2), 102–111.