

**PERSEPSI PESERTA DIDIK TERHADAP Pengerjaan
KUIS DENGAN APLIKASI Edukasi Quizizz pada
Pembelajaran Biologi kelas X
di SMA Negeri 1 Kotabumi**

(Skripsi)

Oleh

TYARA GISELLA RENATA



**FAKULTAS KEPENDIDIKAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

**PERSEPSI PESERTA DIDIK TERHADAP Pengerjaan
KUIS DENGAN APLIKASI Edukasi QUIZIZZ PADA
Pembelajaran Biologi Kelas X di
SMA Negeri 1 Kotabumi**

Oleh

TYARA GISELLA RENATA

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Biologi
Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

ABSTRAK

PERSEPSI PESERTA DIDIK TERHADAP Pengerjaan KUIS DENGAN APLIKASI EDUKASI QUIZIZZ PADA PEMBELAJARAN BIOLOGI KELAS X DI SMA NEGERI 1 KOTABUMI

Oleh

Tyara Gisella Renata

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi atau tanggapan peserta didik mengenai penggunaan media aplikasi berbasis Quizizz agar dapat membantu mengatasi kurangnya hasil belajar peserta didik di kelas X SMA Negeri 1 Kotabumi. Bentuk soal yang biasa saja dan kurang menarik karena pengerjaannya dikertas saja. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Kotabumi. Jumlah sampel yang diamati dalam penelitian ini 62 peserta didik (kelas X₁ dan kelas X₂). Metode pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriptif yang melalui pendekatan kualitatif. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini berupa lembar angket skala likert dalam bentuk *google form*. Pengerjaan kuis melalui aplikasi Quizizz memiliki persentase 83.63% yang berarti kategori sangat baik, hal ini menunjukkan adanya ketertarikan peserta didik pada aplikasi Quizizz sebagai alternatif dalam pengambilan hasil evaluasi pembelajaran. Aplikasi Quizizz juga memiliki beberapa kendala yang didapatkan berdasarkan respon pernyataan peserta didik yang diantaranya gadget/hp peserta didik yang tidak mumpuni atau bahkan tidak memiliki ponsel, serta koneksi jaringan internet yang tidak baik/tidak stabil juga menghambat penggunaan aplikasi Quizizz ini.

Kata Kunci : persepsi, quizizz, pembelajaran biologi

Judul Skripsi : **PERSEPSI PESERTA DIDIK TERHADAP
PENGERJAAN KUIS DENGAN APLIKASI
EDUKASI QUIZZ PADA PEMBELAJARAN
BIOLOGI KELAS XDI SMA NEGERI 1
KOTABUMI**

Nama Mahasiswa : **Tyara Gisella Renata**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1753024007**

Program Studi : **Pendidikan Biologi**

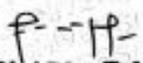
Jurusan : **Pendidikan MIPA**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



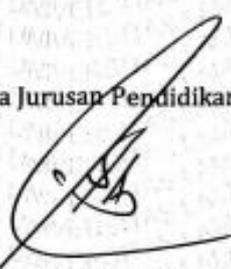
Pembimbing I

Pembimbing II


Rini Rita T. Marpaung, S.Pd., M.Pd.
NIP 19770715 200801 2 020


Nadya Meriza, S.Pd., M.Pd.
NIP 19870109 201903 2 007

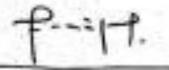
2. Ketua Jurusan Pendidikan MIPA


Prof. Dr. Undang Rosidin, M.Pd.
NIP 19600301 198503 1 003

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

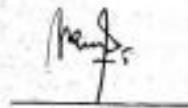
Ketua : Rini Rita T. Marpaung, S.Pd., M.Pd.



Sekretaris : Nadya Meriza, S.Pd., M.Pd.



**Penguji
Bukan Pembimbing : Berti Yolida, S.Pd., M.Pd.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP 19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 29 Maret 2023

PERNYATAAN SKRIPSI MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Tyara Gisella Renata
Nomor Pokok Mahasiswa : 1753024007
Fakultas/Jurusan : KIP/Pendidikan MIPA
Program Studi : Pendidikan Biologi

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil penelitian pribadi, dalam skripsi tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, serta tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dirujuk dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka. Apabila terbukti bahwa ada ketidakbenaran dari pernyataan di atas, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan sanksi akademik yang berlaku.

Bandar Lampung, 13 April 2023

Penulis,



Tyara Gisella Renata

NPM. 1753024007

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Tyara Gisella Renata yang lahir di Kotabumi pada tanggal 22 Februari 1999 merupakan anak bungsu dari 4 bersaudara, terlahir dari pasangan Bapak Sutrisno dan Ibu Sirih. Penulis bertempat tinggal di Dusun Sumber Asih No. 65 RT/RW 003/003, Desa Sumber Arum, Kotabumi, Lampung Utara, Provinsi Lampung. Penulis menempuh pendidikan formal pada tahun 2004 TK Indriyasana Sumber Arum, penulis melanjutkan pendidikan pada tahun 2006 di SDS Xaverius Kotabumi dan lulus tahun 2012. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di SMPS Xaverius Kotabumi dan lulus pada tahun 2014. Pada tahun 2014 penulis meneruskan pendidikan di SMA Negeri 1 Kotabumi, dan lulus pada tahun 2017. Pada tahun 2017 penulis diterima dan terdaftar sebagai mahasiswa program studi Pendidikan Biologi di Universitas Lampung. Penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) periode 1 pada tahun 2020 di Desa Tribudimakmur, Kecamatan Kebun Tebu, Lampung Barat. Penulis melaksanakan kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) pada tahun 2020 di SMP Negeri 7 Metro.

Penulis aktif di berbagai organisasi seperti Forum Mahasiswa Pendidikan Biologi Universitas Lampung (FORMANDIBULA) sebagai anggota divisi minat dan bakat (2017-2018), sebagai anggota bidang kerohanian Persatuan Ouikumene Mahasiswa Kristen (POMK) FKIP Universitas Lampung.

MOTTO

"Ganjaran kerendahan hati dan takut akan Tuhan adalah kekayaan, kehormatan dan kehidupan."

(Amsal 22:4)

"Keep your eyes on the stars and your feet on the ground"

(Theodore Rosevelt)

"Great things are not done by impulse, but by a series of small things brought together"

(Vincent van Gogh)

"Seribu orang tua bisa bermimpi, satu orang pemuda bisa mengubah dunia"

(Bung Karno)

PERSEMBAHAN

Segala puji syukur atas berkat kasih, anugerah, rahmat dan hikmat, serta kesehatan yang telah diberikan Tuhan Yesus Kristus sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik

Kupersembahkan karya ini sebagai tanda bakti dan cinta kasihku kepada:

Kedua Orangtua Tercinta

Bapak Sutrisno dan Ibu Sirih

Terimakasih atas banyak hal yang telah diberikan, terutama doa dan kasih sayang yang begitu baiknya sehingga mengantarkan anakmu ini pada kebaikan yang bermanfaat. Terimakasih banyak atas jerih lelahmu dalam membesarkan anakmu, serta banyak memberikan dukungan, bimbingan, serta semua hal baik terjadi atas restumu bagi anak-anakmu. Semoga kesehatan dan rezeki selalu Tuhan Yesus limpahkan kepada kedua orangtuaku tersayang.

Kakak-kakakku

Sri Yuniawati, S.E., Febri Yanti, S.Si., dan Andi Tiyastanto, S.E.,

Terimakasih sudah menjadi kakak terbaik sekaligus teman yang mendengarkan keluh kesah serta memberikan dukungan, motivasi, serta bimbingannya.

Dosen Universitas Lampung

Almamater Tercinta, Universitas Lampung

SANWACANA

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Biologi Jurusan Pendidikan MIPA FKIP Universitas Lampung. Skripsi ini berjudul “Persepsi Peserta Didik Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Edukasi Quizizz Pada Pembelajaran Biologi Kelas X Di SMA Negeri 1 Kotabumi”.

Penulis menyadari dalam menyusun skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, Penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
2. Prof. Dr. Undang Rosidin. M.Pd., selaku Ketua Jurusan PMIPA Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
3. Rini Rita T. Marpaung, S.Pd, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Biologi dan selaku dosen pembimbing I dan pembimbing akademik penulis yang telah memberikan bimbingan, serta banyak memberikan saran dan motivasi serta dukungan dalam proses penyelesaian skripsi;
4. Nadya Meriza, S. Pd., M. Pd. selaku dosen pembimbing II terimakasih telah membimbing serta memberikan banyak masukan, motivasi, sehingga karya ini dapat terselesaikan;
5. Berti Yolida, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembahas yang telah memberikan kritik yang bersifat positif dan saran serta motivasi yang membangun demi perbaikan serta penyelesaian skripsi ini;

6. Drs. Darlen Sikumbang, M.Biomed. yang telah membimbing serta memberikan masukan, motivasi dalam penulisan skripsi;
7. Seluruh dosen serta staff program studi pendidikan biologi, terimakasih atas segala saran, bimbingan, dukungan, motivasi dan ilmu yang telah diberikan kepada penulis;
8. Kepala sekolah, seluruh dewan guru, staf, dan peserta didik di SMAN 1 Kotabumi, atas kerjasamanya yang telah memberikan izin dan bantuan selama penelitian berlangsung;
9. Ayahanda Sutrisno dan Ibunda Sirih tercinta, yang selalu memberikan doa, semangat, dukungan, kasih sayang yang tak terhingga yang sangat berarti bagi penulis;
10. Kakak-kakakku tersayang Sri Yuniawati, S.E., Febri Yanti, S.Si., dan Andi Tiyastanto, S.E., yang senantiasa mendukung, mendoakan dan membantu banyak hal dalam pendidikan bahkan kehidupan pribadi penulis;
11. Rekan-rekan pendidikan biologi angkatan 2017 yang telah menemani dan banyak mendukung semasa studi penulis;
12. Teman-teman seperjuangan yang sudah banyak membantu (Ni Made Ari Rusadi, Vivi Kurnia Sari, Ria Afrillia, Puji Lestari, Winda, dan Titis) terima kasih atas semangat doa dan bantuannya;
13. Semua pihak yang membantu penyelesaian skripsi ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan balasan terbaik atas segala bantuan yang telah diberikan. Penulis juga berharap agar karya sederhana ini bisa bermanfaat bagi penulis dan pembaca,

Bandar Lampung, 13 April 2023

Penulis,

Tyara Gisella Renata

NPM. 1753024007

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Ruang Lingkup.....	6
II. TINJAUAN PUSTAKA	
A. Persepsi.....	7
B. Peserta Didik.....	15
C. Aplikasi Quizizz	18
D. Mata Pelajaran Biologi	25
E. Kerangka Pikir	28
III. METODE PENELITIAN	
A. Waktu dan Tempat Penelitian	30
B. Populasi dan Sampel Penelitian.....	30
C. Desain Penelitian	30
D. Prosedur Penelitian.....	31
E. Teknik Pengumpulan Data	32
F. Instrumen Penelitian.....	32
G. Teknik Analisis Data	34
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	36
B. Pembahasan	38

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan..... 52

B. Saran 52

DAFTAR PUSTAKA 54**LAMPIRAN**

DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Pedoman Penilaian Jawaban Skala Sikap	33
2. Kriteria Interval Skor.....	35
3. Data Nilai Pernyataan Angket Peserta Didik.....	37
4. Persentase Indikator Angket	38
5. Kisi-Kisi Angket Peserta Didik	60
6. Angket Peserta Didik	61
7. Data Respon Angket.....	67
8. Data Angket Persepsi Peserta Didik.....	73

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Bagan Kerangka Pikir	29
2. Dokumentasi	66

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Kisi-Kisi Angket	60
2. Angket Peserta Didik	61
3. Soal Quizizz	63
4. Dokumentasi	66
5. Tanggapan Angket	67
6. Data Angket Persepsi Peserta Didik	73
7. Surat Izin Penelitian	77
8. Surat Keterangan Penelitian.....	78

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Abad 21 menuntut sumber daya manusia yang berkualitas agar mampu bersaing dalam persaingan global. Sumber daya manusia yang berkualitas berasal dari proses pendidikan yang berkualitas juga, dimana dalam proses pendidikan tersebut peserta didik dibekali dengan berbagai keterampilan. Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan. Hal ini disebabkan karena kemajuan suatu bangsa terletak pada kualitas sumber daya manusia bangsa itu sendiri. Untuk dapat mencapai pendidikan yang berkualitas maka dibutuhkan pembelajaran yang ideal yang dapat terus meningkatkan kualitas calon generasi penerus bangsa (Trianto, 2011:147).

Pada saat ini pendidikan mempunyai peranan yang penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dalam pembangunan bangsa dan negara. Hal ini sesuai dengan UU Sisdiknas No. 20 tahun 2003 yang menegaskan bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Dari paparan di atas menegaskan bahwa pendidikan pada dasarnya merupakan suatu proses memanusiakan manusia menjadi manusia seutuhnya dalam diri peserta didik supaya bisa mengembangkan kemampuan, membentuk watak dan kepribadian yang baik serta menjadikan peserta didik yang memiliki pribadi yang baik. Usaha sadar yang dilakukan dalam rangka menyelenggarakan pendidikan sebagai sarana pembentukan karakter bangsa melalui berbagai kegiatan, salah satunya pembelajaran formal yang dilakukan di sekolah.

Proses pembelajaran adalah proses yang di dalamnya terdapat kegiatan interaksi antara pendidik dan peserta didik dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar. Dalam proses pembelajaran, pendidik dan peserta didik merupakan dua komponen yang tidak bisa dipisahkan. Antara dua komponen tersebut harus terjalin interaksi yang saling menunjang agar pembelajaran peserta didik dapat tercapai secara optimal (Rustaman, 2001: 461).

Perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi (TIK) begitu pesatnya pada dewasa ini. Pendidikan juga telah jauh perkembangannya, termasuk dalam hal sarana dan prasarana. Sumber-sumber belajar yang bisa digunakan juga lebih variatif. Dalam upaya meningkatkan mutu sumber daya manusia, mengejar ketertinggalan di segala aspek kehidupan dan menyesuaikan dengan perubahan global serta perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, guru dan perangkat pendidikan lainnya diharapkan dapat melakukan inovasi, baik dalam hal metode, model, pembelajaran, strategi pembelajaran maupun inovasi dalam media pembelajaran yang digunakan. Pemanfaatan perangkat teknologi TIK dalam dunia pendidikan telah banyak digunakan pada sekolah-sekolah di Indonesia. TIK dimanfaatkan sebagai alat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di ruang kelas dengan cara mengintegrasikannya ke dalam kurikulum yang ada. Integrasi teknologi adalah penggunaan TIK dalam wilayah konten secara umum dalam pendidikan untuk memungkinkan mereka belajar keterampilan komputer dan teknologi, bukan sebaliknya.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu oleh pendidik Biologi kelas X di SMA Negeri 1 Kotabumi, didapatkan bahwa proses belajar saat ini sudah dilaksanakan pembelajaran tatap muka, setelah kurang lebih dua tahun melakukan pembelajaran jarak jauh (daring). Pembelajaran yang dilaksanakan oleh pendidik tergolong terjadi pada umumnya pembelajaran tatap muka, pendidik menentukan terlebih dahulu perencanaan proses pembelajaran atau menyusun RPP, kemudian terjadi kegiatan belajar mengajar di kelas, dan

dilanjutkan dengan pengambilan nilai atau hasil evaluasi peserta didik atas hasil proses pembelajaran yang pendidik lakukan di kelas.

Metode yang lebih sering pendidik/guru biologi di SMA Negeri 1 Kotabumi saat ini gunakan adalah metode diskusi dengan peserta didik, setelah itu pendidik memberikan lembar kerja peserta didik (LKPD) untuk dikerjakan dan dilanjutkan dengan diskusi bersama antara peserta didik secara berkelompok. Selain metode diskusi, pendidik juga biasanya menggunakan metode ceramah yang dimana pendidik/guru lebih fokus menjelaskan materi di kelas kemudian melemparkan umpan tanya-jawab pada peserta didik, lalu dilanjutkan dengan mengambil hasil belajar peserta didik. Keluhan pendidik pada peserta didik di SMA Negeri 1 Kotabumi yaitu kurangnya antusias peserta didik saat proses kegiatan belajar mengajar di kelas, dan kurangnya nilai peserta didik pada hasil evaluasi, serta meskipun metode pembelajaran banyak variasinya tetapi pendidik masih menggunakan metode yang itu-itu saja dikarenakan kurangnya pengetahuan guru mengenai metode pembelajaran atau pendidik merasa kurang pas menggunakan metode lainnya pada kelasnya. Pendidik masih kurang berinovasi dalam hal pemanfaatan media teknologi dalam proses pembelajaran, pengambilan hasil evaluasi peserta didik biasa dilakukan konvensional dengan menggunakan kertas. Sehingga diperlukan sedikit inovasi dalam pengambilan hasil evaluasi pembelajaran biologi.

Pentingnya mengetahui persepsi atau tanggapan peserta didik mengenai penggunaan media aplikasi berbasis Quizizz sebagai alat bantu peserta didik dan pendidik untuk mengerjakan soal-soal kuis yang pada era zaman sekarang dirasa sangat inovatif karena dapat diakses online dan keunggulan aplikasi ini yaitu praktis, sehingga perlu digelarkan agar dapat membantu memunculkan persepsi peserta didik mengenai aplikasi edukasi Quizizz ini bagi peserta didik khususnya di kelas X SMA Negeri 1 Kotabumi. Pengerjaan ujian atau kuis biasanya dilaksanakan secara konvensional seperti menggunakan alat tulis dan kertas serta bisa saja bentuk soal yang biasa saja dan kurang menarik karena pengerjaannya dikertas saja. Aplikasi Quizizz merupakan aplikasi pengerjaan

soal secara online yang dikemas dengan fitur-fitur yang menarik, dengan tampilan banyak warna dan bisa menampilkan gambar atau video untuk membantu peserta didik dalam memahami maksud soal.

Persepsi merupakan hasil proses pengamatan yang dilakukan kepada peserta didik terhadap suatu objek tertentu. Setiap peserta didik akan mengartikan atau menggambarkan suatu objek dengan berbeda. Persepsi mempunyai sifat subjektif karena bergantung dari kemampuan dan keadaan dari setiap peserta didik sehingga sangat dimungkinkan suatu objek atau peristiwa yang sama akan ditafsirkan berbeda antara peserta didik satu dengan yang lain. Persepsi adalah proses yang menyangkut pesan atau komunikasi terhadap pemberian makna yang diterima, melalui persepsi peserta didik terus menerus mengadakan hubungan dengan lingkungannya, hubungan ini dilakukan lewat indranya, yaitu indra penglihatan, pendengaran, peraba, perasa, dan pencium (Slamento, 2010). Penggunaan aplikasi Quizizz ini tentu menimbulkan persepsi atau tanggapan yang berbeda-beda bagi setiap peserta didik. Hal ini dikarenakan persepsi yang muncul dari peserta didik berasal dari pengamatan dan pengalaman mereka saat penggunaan aplikasi Quizizz.

Pengambilan hasil evaluasi pembelajaran peserta didik oleh pendidik belum menggunakan aplikasi lainnya, penggunaan media pembelajaran aplikasi edukasi berbasis Quizizz diharapkan dapat membantu pekerjaan pendidik dalam pengambilan hasil pembelajaran peserta didik yang lebih menarik, sehingga berdasarkan pertimbangan beberapa masalah yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul “Persepsi Peserta Didik Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Edukasi Quizizz Pada Pembelajaran Biologi Kelas X Di SMA Negeri 1 Kotabumi”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana persepsi peserta didik terhadap penggunaan media

pembelajaran berbasis aplikasi edukasi Quizizz pada pembelajaran biologi
Kelas X Di SMA Negeri 1 Kotabumi

C. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas dapat ditentukan tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui persepsi peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi edukasi Quizizz pada pembelajaran biologi kelas X Di SMA Negeri 1 Kotabumi

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat seperti berikut:

a. Bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini yaitu dapat memberikan masukan untuk meningkatkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan, khususnya pembelajaran biologi tentang persepsi peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi edukasi Quizizz pada pembelajaran biologi kelas X Di SMA Negeri 1 Kotabumi dan dapat digunakan sebagai landasan atau acuan untuk dilakukan penelitian lebih lanjut.

b. Bagi Pendidik

Manfaat praktis penelitian ini bagi pendidik yaitu memberikan informasi tentang persepsi peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi edukasi Quizizz pada pembelajaran biologi kelas X, serta sekaligus menginformasikan media pembelajaran Quizizz pada pendidik.

c. Bagi Peserta Didik

Manfaat praktis penelitian ini bagi peserta didik yaitu dapat memicu peserta didik untuk mengetahui persepsi peserta didik terhadap penggunaan media aplikasi Quizizz pada pelajaran biologi kelas X sehingga dapat mengembangkan potensi diri.

d. Bagi Sekolah

Manfaat praktis penelitian ini bagi sekolah yaitu memberikan informasi mengenai persepsi peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran

berbasis aplikasi edukasi Quizizz pada pembelajaran biologi Kelas X Di SMA Negeri 1 Kotabumi, sehingga kedepannya dapat dimanfaatkan oleh pendidik-pendidik di sekolah

E. Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Persepsi merupakan salah satu aspek psikologis yang penting bagi manusia dalam merespon kehadiran berbagai aspek dan gejala di sekitarnya. Parameter persepsi peserta didik merupakan faktor yang dapat mempengaruhi faktor internal yang meliputi motivasi belajar peserta didik, proses pembelajaran dan metode dalam pembelajaran.
2. Aplikasi Quizizz sebagai alat bantu dalam mengetahui evaluasi atau hasil belajar dari peserta didik.
3. Mata pelajaran biologi merupakan ilmu yang mempelajari tentang kehidupan, dan merupakan mata pelajaran wajib di SMA jika mengambil jurusan IPA.
4. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Kotabumi dan sampel dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas X (X_1 dan X_2)

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Persepsi

Istilah persepsi berasal dari bahasa Inggris "*perception*", yang diambil dari bahasa Latin "*perception*", yang berarti menerima atau mengambil. Dalam kamus Inggris Indonesia, kata *perception* diartikan dengan "penglihatan" atau "tanggapan" (Desmita, 2017:117). Menurut kamus bahasa Indonesia Kotemporer, persepsi berarti pengamatan, penyusunan dorongan-dorongan dalam kesatuan, hal mengetahui melalui indra, tanggapan indra, dan daya memahami. Persepsi (*perception*) dalam arti sempit adalah penglihatan atau bagaimana cara seseorang melihat sesuatu. Sedangkan dalam arti luas adalah pandangan seseorang bagaimana cara mengartikan dan menilai sesuatu. Kamus Lengkap Psikologi *Perception* (persepsi) adalah proses mengetahui atau mengenali objek dan kejadian objektik dengan bantuan indera. Kesadaran dari proses-proses dan satu kelompok penginderaan dengan penambahan arti-arti yang berasal dari pengalaman di masa lalu. Sedangkan menurut para ahli, diantaranya :

- a. Rakhmat (2008: 51) mendefinisikan bahwa persepsi adalah pengalaman tentang objek, peristiwa, atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan.
- b. Bigot dalam Suryabrata (2013: 36) mendefinisikan persepsi adalah tanggapan yang biasanya didefinisikan sebagai bayangan yang tinggal dalam ingatan setelah kita melakukan pengamatan.
- c. Sarlito Wirawan dalam Sarwono (1982: 44) mengemukakan bahwa persepsi merupakan kemampuan untuk membedakan, mengelompokkan, dan memfokuskan semua objek yang disebut pengamatan.
- d. Sedangkan menurut Quinn dalam Sarwono (2010: 94) mengemukakan persepsi adalah proses kombinasi dari sensasi yang diterima oleh organ dan hasil interpretasinya (hasil olah otak). Sensasi adalah stimulant dari dunia luar yang dibawa masuk kedalam sistem syaraf.

Persepsi merupakan proses penginterpretasian stimulus yang diterima oleh panca indra menjadi suatu pemahaman. Persepsi ini yang kemudian akan

menggerakkan peserta didik untuk dapat mengatur dan mengelola dirinya dalam kegiatan perkuliahan daring. Peserta didik perlu memiliki keterampilan mengenai cara belajar, proses berpikir, hingga memotivasi diri untuk mencapai tujuan belajar. Kemampuan tersebut dikenal dengan istilah *self regulated learning*, atau *self regulated online learning* (Zafira, 2020: 39).

Persepsi merupakan proses yang menyangkut masuknya pesan dan informasi di dalam otak manusia (Slameto, 2003: 102). Informasi dan pesan yang diterima tersebut muncul dalam bentuk stimulus yang merangsang otak untuk mengolah lebih lanjut yang selanjutnya mempengaruhi seseorang dalam berperilaku. Persepsi merupakan salah satu aspek psikologi yang penting bagi manusia dalam merespon kehadiran berbagai aspek dan gejala disekitarnya.

Persepsi merupakan proses penilaian seseorang atau sekelompok orang terhadap suatu objek, peristiwa dengan melibatkan pengalaman yang berkaitan dengan objek tersebut melalui proses kognisi, afeksi, dan konasi untuk membentuk objek tersebut (Mahmud, 2017: 79). Terbentuknya persepsi seseorang terhadap sesuatu objek pada lingkungannya didasarkan pada stimulus atau situasi yang sedang dihadapinya.

Persepsi adalah proses yang menyangkut masuknya pesan atau informasi ke dalam otak manusia (Slameto, 2015:102). Persepsi adalah proses untuk menerjemahkan atau menginterpretasi stimulus yang masuk dalam alat indera (Sugihartono, 2012:8). Persepsi merupakan suatu proses yang memungkinkan kita untuk mengorganisir informasi dan menginterpretasikan kesan terhadap lingkungan sekitar (Wibowo, 2013: 59). Dari beberapa pendapat tentang persepsi dapat disimpulkan bahwa persepsi adalah suatu proses dimana seseorang menyimpulkan suatu pesan atau informasi yang berupa peristiwa berdasarkan pengalamannya dan merupakan respon dari sebuah kejadian melalui panca indera yang dimilikinya.

Persepsi merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik (Saguni, 2012: 6). Persepsi sebagai suatu proses aktivitas seseorang dalam memberikan kesan, penilaian, pendapat, merasakan dan juga menginterpretasikan sesuatu hal berdasarkan informasi yang ditampilkan dari sumber lain atau yang dipersepsi. Persepsi merupakan awal terbentuknya minat. Melalui persepsi akan timbul yang namanya rasa suka. Informasi yang diterima seseorang akan memberikan persepsi, baik positif maupun negatif. Apabila persepinya positif, maka akan menimbulkan rasa suka yang kemudian memunculkan minat. Minat merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar. Minat belajar peserta didik memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Semakin tinggi minat belajar peserta didik maka semakin tinggi pula hasil belajarnya, namun semakin rendah minat belajar peserta didik maka semakin rendah pula hasil belajarnya.

Persepsi setiap peserta didik tentang pendidiknya berbeda (Agustina, 2011), hal tersebut memungkinkan hasil belajar peserta didik akan berbeda. Sebagai contoh persepsi setiap peserta didik tentang pendidik yaitu persepsi setiap peserta didik tentang pendidik tidak selalu sama. Hal ini terjadi oleh karena karakter, cara berpikir, latar belakang keluarga, dan pengalaman masa lalu peserta didik berbeda. Ada peserta didik yang karena tingkat kecerdasannya tinggi beranggapan bahwa cara mengajar pendidiknya terlalu lambat dan berbelit, namun peserta didik yang kurang pandai beranggapan bahwa cara mengajar pendidiknya terlalu cepat. Selain itu peserta didik berpersepsi bahwa pendidiknya terlalu galak karena di rumah terbiasa diperlakukan dengan manja oleh orang tuanya, padahal peserta didik lain memandangnya cukup sabar.

Menurut Hamka (2002:101-106) indikator persepsi ada dua macam, yaitu sebagai berikut ini:

- a. Menyerap

Stimulus yang berada di luar individu diserap melalui indera, masuk ke dalam otak, mendapat tempat, sehingga disitu terjadi proses analisis, diklasifikasi dan diorganisir dengan pengalaman-pengalaman individu yang telah dimiliki sebelumnya, karena itu penyerapan itu bersifat individual berbeda satu sama lain meskipun stimulus yang diserap sama.

b. Mengerti atau memahami

Indikator adanya persepsi sebagai hasil proses klasifikasi dan organisasi. Tahap ini terjadi dalam proses psikis. Hasil analisis berupa pengertian atau pemahaman. Pengertian atau pemahaman tersebut juga bersifat subjektif, berbeda-beda bagi setiap individu.

Menurut Bimo Walgito (2012) persepsi memiliki indikator-indikator sebagai berikut:

a. Penyerapan terhadap rangsang atau objek dari luar individu

Rangsang atau objek tersebut diserap atau diterima oleh panca indera, baik penglihatan, pendengaran, peraba, pencium, dan pencecap secara sendiri-sendiri maupun bersama-sama. Dari hasil penyerapan atau penerimaan oleh alat-alat indera tersebut akan mendapatkan gambaran, tanggapan, atau kesan di dalam otak. Gambaran tersebut dapat tunggal maupun jamak, tergantung objek persepsi yang diamati. Didalam otak terkumpul gambaran-gambaran atau kesan-kesan, baik yang lama maupun yang baru saja terbentuk. Jelas tidaknya gambaran tersebut tergantung dari jelas tidaknya rangsang, normalitas alat indera dan waktu, baru saja atau sudah lama.

b. Pengertian atau pemahaman

Setelah terjadi gambaran-gambaran atau kesan-kesan didalam otak, maka gambaran tersebut diorganisir, digolong-golongkan (diklasifikasikan), dibandingkan dan diinterpretasi sehingga terbentuk pengertian atau pemahaman. Proses terjadinya pengertian atau pemahaman tersebut sangat unik dan cepat. Pengertian yang terbentuk tergantung juga pada gambaran-gambaran lama yang telah dimiliki individu sebelumnya (disebut apersepsi).

c. Penilaian atau evaluasi

Setelah terbentuk pengertian atau pemahaman, terjadilah penilaian dari individu. Individu membandingkan pengertian atau pemahaman yang baru diperoleh tersebut dengan kriteria atau norma yang dimiliki individu secara subjektif. Penilaian individu berbeda-beda meskipun objeknya sama. Oleh karena itu persepsi bersifat individual.

Terdapat tiga komponen yang saling memiliki kaitan pada persepsi, yaitu komponen *cognitive*, komponen *affective*, dan komponen *behavior* atau *cognitive* (Abu, 2013: 27). Komponen *cognitive* berupa pengetahuan, kepercayaan atau pikiran yang didasarkan pada informasi yang berhubungan dengan objek. Komponen *affective* menunjuk pada dimensi emosional dari sikap, yaitu emosi yang berhubungan dengan objek. Objek di sini dirasakan sebagai menyenangkan atau tidak menyenangkan. Komponen *behavior* atau *cognitive* melibatkan salah satu predisposisi untuk bertindak terhadap objek.

Dilihat dari prinsip dasarnya pertama, persepsi bersifat relatif tidak absolut, artinya persepsi berkaitan dengan suatu peristiwa tertentu. Kedua, persepsi bersifat selektif, artinya tidak setiap kejadian dapat dipersepsikan. Setiap individu hanya akan mempersepsikan kejadian yang dapat menarik minatnya. Kejadian yang tidak merangsang indranya tidak akan dipersepsikan. Ketiga, persepsi dapat dipengaruhi oleh harapan seseorang, artinya seseorang akan mempersepsikan manakala stimulus yang datang sesuai harapannya (Sanjaya, 2012:96).

Terdapat dua jenis persepsi yaitu persepsi positif dan persepsi negatif menurut Robbins (2002: 14), yaitu

1. Persepsi positif merupakan penilaian individu terhadap suatu objek atau informasi dengan pandangan yang positif atau sesuai dengan yang diharapkan dari objek yang dipersepsikan. Penyebab munculnya persepsi positif pada seseorang dikarenakan adanya kepuasan individu terhadap

- objek yang menjadi sumber persepsinya, adanya pengetahuan individu, serta adanya pengalaman individu terhadap objek yang dipersepsikan.
2. Persepsi negatif merupakan persepsi individu terhadap objek atau informasi tertentu dengan pandangan yang negatif, berlawanan dengan yang diharapkan dari objek yang dipersepsikan. Penyebab munculnya persepsi negatif pada seseorang oleh karena adanya ketidakpuasan individu terhadap objek yang menjadi sumber persepsinya, adanya ketidaktahuan individu serta tidak adanya pengalaman individu terhadap objek yang dipersepsikan dan sebaliknya.

Proses terjadinya persepsi melalui proses psikologis yang diawali dengan penerimaan stimulus mengenai suatu objek melalui alat indra, stimulus tersebut oleh saraf sensori diteruskan ke otak untuk diorganisir, dianalisis dan diinterpretasikan. Persepsi merupakan suatu proses pengamatan atau pengetahuan mengenai suatu objek atau kejadian tertentu dengan menggunakan alat indra penglihatan, pendengaran, penciuman, perasa, dan peraba sebagai perantaranya. Proses terbentuknya persepsi menurut Handayani (2013: 16) sebagai berikut:

- a. Stimulus : Awal mula terjadinya persepsi ketika seseorang dihadapkan pada stimulus atau situasi. Stimulus tersebut biasanya berupa stimulus pengindraan dekat dan langsung atau berupa lingkungan sosiokultural dan fisik yang menyeluruh dari stimulus tersebut.
- b. Regristasi : Suatu gejala yang nampak yaitu mekanisme fisik untuk mendengar dan melihat suatu informasi maka mulailah orang tersebut mendaftar, mencerna, dan menyerap suatu informasi.
- c. Interpretasi : Tahap selanjutnya setelah informasi terserap proses terakhirnya adalah penafsiran terhadap informasi tersebut. Interpretasi ini merupakan suatu aspek kognitif dari persepsi yang amat penting karena proses tergantung pada proses pendalaman, motifasi dan keperibadian seseorang berbeda dengan orang lain sehingga interpretasi seseorang terhadap informasi atau stimulus akan berbeda dengan orang lain.
- d. Umpan balik : Merupakan suatu proses yang terakhir dimana setelah

seseorang menafsirkan informasi tersebut akan memunculkan reaksi yaitu reaksi positif dan negatif, maka akan muncul reaksi memberikan apabila jawabannya bersifat menerima maka reaksi yang muncul akan berbentuk positif pula.

Faktor yang mempengaruhi persepsi menurut Handayani (2013: 23) antara lain:

- a. *Relation* merupakan hubungan antara orang yang mempersepsikan dengan objek yang dipersepsikan. Seseorang biasanya tidak menangkap seluruh rangsangan yang ada disekitarnya sekaligus, tetapi akan memfokuskan perhatiannya terhadap satu atau dua objek yang sama.
- b. *Set*, merupakan harapan seseorang akan rangsangan yang timbul.
- c. Kebutuhan sesaat pada diri seseorang akan mempengaruhi persepsi orang tersebut.
- d. Sistem nilai yang berlaku dalam masyarakat berpengaruh pula pada persepsi seseorang.

Selain adanya faktor yang mempengaruhi persepsi terdapat pula beberapa faktor yang berperan dalam persepsi. Adapun faktor-faktor yang berperan dalam persepsi menurut Bimo Walgito (2004: 124), yaitu:

- a. Objek yang dipersepsi: Objek yang dipersepsi menimbulkan stimulus yang mengenai alat indra atau reseptor. Stimulus dapat datang dari luar individu yang mempersepsi, tetapi juga dapat datang dari dalam diri individu yang bersangkutan yang langsung mengenai saraf penerima yang bekerja sebagai reseptor.
- b. Alat indra, saraf dan susunan saraf: Merupakan alat untuk menerima stimulus, disamping itu juga harus ada saraf sensoris sebagai alat untuk meneruskan stimulus yang diterima reseptor ke pusat susunan saraf, yaitu otak sebagai pusat kesadaran. Sebagai alat untuk mengadakan respon diperlukan motoris yang dapat membentuk persepsi seseorang.
- c. Perhatian: Untuk menyadari atau dalam mengadakan persepsi diperlukan adanya perhatian, yaitu merupakan langkah utama sebagai suatu persiapan

dalam rangka mengadakan persepsi. Perhatian merupakan pemusatan atau konsentrasi dari seluruh aktivitas individu yang ditujukan kepada sesuatu sekumpulan objek.

Menurut Hamka (2011: 101) persepsi memiliki faktor-faktor yang mempengaruhi yaitu sebagai berikut:

1. Penyerapan terhadap rangsangan atau objek dari luar individu.
Rangsangan atau objek diterima dan diserap oleh panca indra sendiri-sendiri maupun bersama-sama. Hasil penyerapan oleh panca indra tersebut akan memberikan gambaran, tanggapan, atau kesan di dalam otak.
2. Pengertian atau pemahaman terhadap objek. Setelah terjadi gambaran-gambaran di dalam otak, maka gambaran tersebut diorganisir, digolongkan, dan diinterpretasikan sehingga terbentuk pengertian atau pemahaman terhadap suatu objek.
3. Penilaian atau evaluasi terhadap objek. Setelah terbentuk pengertian atau pemahaman, selanjutnya terbentuk penilaian dari individu. Individu membandingkan pemahaman yang baru diperoleh dengan kriteria atau norma yang dimiliki individu secara subjektif. Penilaian individu berbeda-beda meskipun objeknya sama. Oleh karena itu persepsi bersifat individual.

Dari pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa persepsi memiliki tiga indikator, yaitu penyerapan terhadap rangsangan atau objek dari luar individu, pengertian atau pemahaman terhadap objek, dan penilaian atau evaluasi individu terhadap objek. Pada indikator pertama rangsangan atau objek diterima dan diserap oleh panca indra yang menghasilkan gambaran dalam otak. Pada indikator kedua, gambaran dalam otak diinterpretasikan sehingga terbentuk pemahaman terhadap suatu objek. Pada indikator ketiga setelah terbentuk pemahaman dalam otak selanjutnya muncul penilaian dari individu tersebut (Abu, 2011: 43).

B. Peserta Didik

Peserta didik adalah individu yang memiliki kepribadian, tujuan, cita-cita hidup dan potensi diri, oleh karena itu tidak dapat diperlakukan semena-mena. Peserta didik adalah orang yang memiliki pilihan untuk menuntut ilmu sesuai dengan cita-cita dan harapan masa depannya. Peserta didik adalah sosok manusia sebagai individu/pribadi manusia seutuhnya atau orang yang tidak bergantung dari orang lain dalam arti benar-benar seorang pribadi yang menentukan diri sendiri dan tidak dipaksa dari luar, mempunyai sifat dan keinginan sendiri (Eka, 2011:4).

Secara etimologi, peserta didik berarti “orang yang menghendaki”. Sedangkan menurut arti terminologi, murid adalah pencari hakikat dibawah bimbingan dan arahan seorang pembimbing spiritual (*mursyid*). Penyebutan murid ini juga dipakai untuk menyebut peserta didik pada sekolah tingkat dasar dan menengah, sementara untuk perguruan tinggi lazimnya disebut dengan mahasiswa (*thalib*) (Prihatin, 2011:4).

Berdasarkan Undang-Undang pasal 1 ayat 4 UU RI No. 20 tahun 2013. Mengenai sistem pendidikan nasional, dimana peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan diri mereka melalui proses pendidikan pada jalur dan jenjang dan jenis pendidikan tertentu. Peserta didik adalah makhluk yang sedang berada dalam proses perkembangan dan pertumbuhan menurut fitrahnya masing-masing. Mereka memerlukan bimbingan dan pengarahan yang konsisten menuju ke arah titik optimal kemampuan fitrahnya. Peserta didik adalah makhluk yang sedang berada dalam proses perkembangan dan pertumbuhan menurut fitrahnya masing-masing. Mereka memerlukan bimbingan dan pengarahan yang konsisten menuju ke arah titik optimal kemampuan fitrahnya.

Dalam perspektif psikologis peserta didik adalah individu yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun psikis menurut fitrahnya masing – masing. Sebagai individu yang tengah tumbuh dan berkembang, peserta didik memerlukan bimbingan dan pengarahan yang

konsisten menuju kearah titik optimal kemampuan fitrahnya (Desmita, 2012:39).

Peserta didik adalah individu yang memiliki kepribadian, tujuan, cita-cita hidup dan potensi diri, oleh karena itu tidak dapat diperlakukan semena-mena. Peserta didik adalah orang yang memiliki pilihan untuk menuntut ilmu sesuai dengan cita-cita dan harapan masa depannya. Peserta didik adalah sosok manusia sebagai individu/pribadi manusia seutuhnya atau orang yang tidak bergantung dari orang lain dalam arti benar-benar seorang pribadi yang menentukan diri sendiri dan tidak dipaksa dari luar, mempunyai sifat dan keinginan sendiri (Prihatin, 2010:16).

Peserta didik adalah salah satu komponen manusiawi yang menempati posisi sentral dalam proses belajar-mengajar, dalam proses belajar-mengajar, peserta didik sebagai pihak yang ingin meraih cita-cita memiliki tujuan dan kemudian ingin mencapainya secara optimal. Peserta didik akan menjadi faktor penentu, sehingga dapat mempengaruhi segala sesuatu yang diperlukan untuk mencapai tujuan belajarnya. Menurut kamus besar bahasa Indonesia pengertian siswa berarti orang, anak yang sedang berguru (belajar, bersekolah).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa peserta didik adalah anak yang bersekolah untuk mengembangkan diri mereka. Jadi, peserta didik adalah orang atau individu yang mendapatkan pelayanan pendidikan sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuannya agar tumbuh dan berkembang dengan baik serta memiliki kepuasan dalam menerima pelajaran yang diberikan oleh guru/pendidik.

Hakikat peserta didik sangat esensial menurut Prihatin (2011) antara lain:

- a. Peserta didik merupakan manusia yang memiliki deferensiasi potensi dasar kognitif atau intelektual, afektif dan psikomotorik.
- b. Peserta didik merupakan manusia yang memiliki diferensiasi priodesasi

- perkembangan dan pertumbuhan, meski memiliki pola yang relatif sama.
- c. Peserta didik memiliki imajinasi, persepsi, dan dunianya sendiri bukan sekedar miniatur orang dewasa.
 - d. Peserta didik merupakan manusia yang memiliki diferensiasi kebutuhan yang harus dipenuhi, baik jasmani maupun rohani, meski dalam hal tertentu banyak kesamaannya.
 - e. Peserta didik merupakan manusia bertanggung jawab bagi proses belajara pribadi dan menjadi pembelajar sejati, sesuai dngan sesuai dengan wawasan pendidikan sepanjang hayat.
 - f. Peserta didik merupakan makhluk ciptaan Tuhan yang meski memiliki aneka keunggulan, namun tidak akan mungkin bisa berbuat atau dipaksa melakukan sesuatu melebihi kapasitasnya.

Dalam perspektif modern peserta didik berstatus sebagai subjek didik oleh karenanya, peserta didik adalah subjek atau pribadi yang otonom yang ingin diakui keberadaannya. Selaku pribadi yang memiliki ciri khas dan otonomi ia ingin mengembangkan diri secara terus menerus guna memecahkan masalah–masalah hidup yang dijumpai sepanjang hidupnya. Ciri khas seorang peserta didik yang perlu dipahami oleh seorang pendidik ialah sebagai berikut;

1. Individu yang memiliki potensi fisik dan psikis yang khas, sehingga merupakan insan yang unik.
2. Individu yang sedang berkembang.
3. Individu yang membutuhkan bimbingan individual dan perlakuan manusiawi.
4. Individu yang memiliki kemampuan untuk mandiri (Umar dan Lasula, 2000: 52-53).

C. Aplikasi Quizizz

Game edukasi menurut Handriyantini adalah permainan yang dirancang atau dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah (Handriyantini dan Eva, 2009: 1). Menurut Leony (2019: 3) yang ditulis dalam jurnalnya menyatakan bahwa quizizz adalah

aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan.

Quizizz menurut Suhartatik (2020: 6) merupakan sebuah kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas yang dapat digunakan untuk penilaian harian, penilaian tengah semester dan penilaian akhir semester. Penjelasan lain diperkuat oleh Purba dalam Manurung & Nurhairani (2020: 298), bahwa aplikasi quizizz merupakan aplikasi pendidikan untuk membuat latihan di sebuah kelas menjadi aktif dan menyenangkan. Menurut artikel yang diunggah oleh <https://quizizz.zendesk.com> mengatakan bahwa quizizz itu adalah alat belajar mandiri yang dapat digunakan oleh guru dan siswa mulai dari taman kanak-kanak sampai dengan perguruan tinggi. Quizizz merupakan media pembelajaran yang menggabungkan antara konten pendidikan dan permainan digital yang melibatkan penggunaan software (Fadilla, Saepudin, dan Erhamwilda, 2020: 227).

Quizizz merupakan salah satu inovasi media dalam kegiatan evaluasi pembelajaran banyak fitur yang bisa digunakan seperti soal pilihan ganda, soal isian, maupun soal uraian. Aplikasi ini dapat digunakan dimanapun peserta didik berada. Citra dan Rosy (2020:263) menjelaskan bahwa Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan menjadikan pembelajaran dalam kelas lebih menyenangkan dan lebih interaktif. Wibawa, Astuti, dan Pangestu (2019:250) menyebutkan bahwa aplikasi quizizz mempunyai fitur yang secara umum dapat memfasilitasi guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa aplikasi Quizizz bisa digunakan untuk inovasi pembelajaran.

Quizizz merupakan aplikasi pembelajaran online berbasis permainan yang memiliki beberapa fitur untuk menunjang proses belajar mengajar yang bersifat interaktif sehingga menciptakan pembelajaran yang menyenangkan (Herlina, Latif, dan Al Yakin, 2021: 102). Aplikasi ini juga menawarkan fitur

pembuatan kuis interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran didalam kelas maupun pembelajaran jarak jauh, baik untuk Penilaian Harian (PH), Penilaian Tengah Semester (PTS) hingga Penilaian Akhir Semester (PAS) (Suhartik, 2020: 6-7). Aplikasi ini dapat diakses melalui beberapa perangkat diantaranya, komputer, smartphone, dan tablet.

Aplikasi Quizizz dapat diakses secara langsung (*live*) didalam kelas maupun dijadikan tugas rumah atau yang disebut dengan fitur *home work*, karena terdapat estimasi pengerjaan (*timer*), dan tersedia fitur *deadline*, sehingga peserta didik lebih mudah untuk belajar dimanapun dan kapanpun. Laman aplikasi Quizizz mulai dipublikasikan sejak tahun 2017, hingga saat ini pengguna yang terdaftar mencapai 20 juta pengguna, dan peserta didik yang memainkan mencapai 100 juta siswa (Supriyadi, 2020: 43).

Quizizz merupakan sebuah *web tool* untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan saat pembelajaran di kelas. Kuis interaktif yang dibuat memiliki hingga 4 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar dan dapat ditambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan. apabila kuis sudah jadi, kita dapat membagikan kode kepada peserta didik agar diakses dan dapat *login* ke kuis tersebut (Agustina, 2019: 4). Berdasarkan penjelasan yang sudah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa Quizizz adalah sebuah media pembelajaran berbasis game edukasi yang berisikan kuis interaktif untuk mengukur pemahaman peserta didik.

Penelitian terdahulu tentang penggunaan Quizizz dalam evaluasi pembelajaran dilakukan oleh Sugian Noor (2020) yang berjudul, “Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin”. Penelitian tersebut merupakan penelitian lapangan yang bersifat deskripsi kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 20%. Peningkatan tersebut terjadi karena

Quizizz menjadikan penilaian menarik dan menyenangkan sehingga memotivasi peserta didik untuk berhasil.

Media pembelajaran aplikasi Quizizz yang dapat diunduh di playstore atau dijelajahi melalui laman *website* Quizizz.com memiliki berbagai fitur sebagai berikut.

1. *Student-Paced*, dimana pertanyaan dalam kuis akan muncul di layar masing-masing peserta didik, sehingga mereka dapat menjawab pertanyaan dengan langkah mereka sendiri dan dapat meninjau jawaban mereka.
2. Quizizz dapat dimainkan di *browser* manapun, di *smartphone*, PC, Laptop, tablet, dan perangkat lainnya yang bias menjalankan iOS/Mac, Android, Windows atau sistem operasi Linux. Quizizz juga dihadirkan dalam bentuk aplikasi pada iOS dan android, selain bias diakses menggunakan browser.
3. Terdapat ribuan kuis yang dipublikasikan, dimana para guru bias menggunakan kuis-kuis tersebut untuk dilatihkan kepada peserta didiknya. Selain itu, peserta didik juga bias mencari kuis sendiri.
4. *Quiz Editor*, Quizizz memiliki editor kuis yang baik. Pengguna dimudahkan untuk mengunggah gambar atau media lain pada soal yang dibuat, bisa mengambil soal dari kuis yang dibuat, dan menyimpan soal secara otomatis.
5. *Quiz Report*, Quizizz memiliki fitur untuk menampilkan laporan hasil mengerjakan kuis. Laporan ini bisa dicetak dan diteruskan secara langsung melalui email kepada orang tua peserta didik. Laporan kuis ini disajikan secara terperinci dan menampilkan analisis butir soal.
6. *Quiz Customization*, guru memiliki beberapa opsi untuk menyesuaikan sesi kuis mereka untuk beralih tingkat kompetisi, kecepatan, dan faktor lainnya.

Mulyati dan Efendi (2020:66) menyebutkan bahwa Quizizz memiliki berbagai macam karakteristik yang digunakan dalam permainan seperti meme, avatar, tema, dan musik permainan. Quizizz juga memiliki fitur papan

peringkat (*leader board*) yang digunakan untuk menunjukkan peringkat selama permainan. Fitur-fitur ini membuat peserta didik tertarik dan termotivasi dalam menyelesaikan soal dengan benar. Pada aplikasi Quizizz, terdapat 5 jenis pertanyaan interaktif, yaitu pilihan ganda, daftar cek, isian, polling, dan uraian. Media ini memiliki tampilan desain yang menarik dan interaktif. Hal ini membuat peserta didik merasa senang ketika mengerjakan evaluasi pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Citra dan Rosy (2020: 263) yang menjelaskan bahwa Quizizz memiliki kelebihan yaitu soal-soal yang disajikan memiliki batasan waktu, dalam hal ini peserta didik diajarkan untuk berpikir secara tepat dan cepat dalam mengerjakan soal yang ada. Kelebihan lain yang ada pada Quizizz adalah jawaban dari soal yang ada akan ditampilkan dengan warna dan gambar serta terlihat pada komputer guru (sebagai operator) dan dalam perangkat peserta didik akan berganti secara otomatis sesuai dengan urutan soal yang disajikan. Dengan menggunakan quizizz, peserta didik dapat melakukan latihan dalam kelas pada perangkat elektronik mereka. Quizizz mengajak peserta didik untuk saling bersaing sehat dan memotivasi mereka belajar sehingga hasil belajarnya meningkat. Langkah-langkah penggunaan aplikasi Quizizz sebagai berikut:

1. Pengguna Sebagai Pendidik

Bagi pengguna quizizz harus diketahui bahwa quizizz dapat diakses melalui aplikasi yang sudah diunduh ataupun melalui web yang tersedia pada gadget masing-masing. Jika merupakan pengguna baru dan belum mempunyai akun, maka hal yang perlu dilakukan hanyalah klik fitur “*sign up*” lalu mendaftarkan akun. Setelah sudah memiliki akun sebelumnya atau akun anda sudah terdaftar sebelumnya maka selanjutnya hanya mengklik fitur “*log in*” di atas. Jika akan hendak menggunakan quizizz sebagai media pembelajaran maka anda bisa mengklik fitur “*create*”. Selanjutnya akan ada dua pilihan yang disediakan yaitu fitur “*quiz*” yang berfungsi sebagai pengguna hendak mengadakan kuis interaktif dan juga fitur “*lesson*” yang berfungsi jika hendak memasukkan materi maupun tugas pembelajaran. Jika dilangkah sebelumnya memilih fitur “*quiz*”, maka untuk memulai menggunakan

quizizz sebagai kuis interaktif maka akan muncul pilihan-pilihan dari fitur-fitur aplikasi quizizz. Langkah selanjutnya yang perlu dilakukan untuk menggunakan aplikasi quizizz hanyalah mengisi soal dan juga jawaban pada kolom yang sudah tersedia lalu memilih pilihan jawaban yang benar. Selain itu juga dapat memasukkan gambar bahkan audio dan video sesuai kebutuhan. Jika sudah selesai mengisi soal dan juga jawaban, maka anda klik fitur “*save*”. Jika semua soal sudah dimasukkan, maka langkah selanjutnya anda klik fitur “*done*”. Setelah itu memilih fitur “*start a live quiz*” maka yang perlu dilakukan selanjutnya hanya perlu membagikan kode join kepada peserta didik dan menunggu semua peserta didik memasuki kuis.

Berbeda dengan fitur “kuis”, selanjutnya jika sebelumnya memilih fitur “*lesson*” maka hanya perlu mengisi judul pembelajaran dan memilih subjek yang relevan dengan topik pembelajaran, jika sudah lalu klik fitur “*next*”. Untuk menggunakan fitur ini sangat mudah sama halnya dengan membuat kuis, hanya perlu memasukkan materi pembelajaran dan materi tersebut dapat berupa slides, gambar atau paragraph biasa. Selain itu juga kita dapat mengubah jenis font, ukuran font dan masih banyak lagi yang pastinya mudah dilakukan pada saat pengoperasiannya.

2. Pengguna Quizizz Sebagai Peserta Didik

Yang pertama dapat anda lakukan jika seorang pengguna quizizz dan berperan sebagai peserta didik, maka dapat memasuki quizizz pada web pada situs “*quizizz join game*”, selanjutnya yang dilakukan adalah memasukkan kode join yang telah diberikan oleh pendidik sebelumnya. Jika sudah memasukkan kode join, lalu hanya perlu mengisi nama anda lalu klik “mulai” setelah itu menunggu sampai kuis dimulai dan kerjakan kuis (Manurung & Nurhairani, 2020: 299).

Kelebihan dan Kekurangan Quizizz menurut Paksi dan Lita (2020: 14-15) dalam aplikasi quizizz terdapat beberapa kekurangan dan kelebihan yang diuraikan sebagai berikut:

1. Kelebihan

- a. Lebih privat, maksud lebih privat disini artinya bahwa setiap peserta didik akan bisa mengakses kuis pada quizizz jika sudah mendapatkan kode digit yang diberikan oleh pendidik.
- b. Dapat dijadikan PR, dalam quizizz tidak hanya dapat dilakukan untuk melaksanakan kuis interaktif saja melainkan pendidik juga dapat menugaskan pekerjaan rumah pada aplikasi quizizz dan batas pengerjaannya pun dapat diatur sesuai kebijakan yang dibuat oleh pendidik atau *creator*.
- c. Tidak dapat mencontek, saat melakukan kuis interaktif peserta didik tidak dapat mencontek karena pada saat proses kuis berlangsung, soal yang diberikan kepada setiap peserta didik telah diacak oleh pendidik. Sehingga setiap nomor soal pada setiap peserta didik akan berbeda.
- d. Mengetahui ranking, pada akhir pekerjaan, peserta didik dapat melihat dan mengetahui setiap ranking yang diperoleh oleh setiap peserta didik.
- e. Jawaban benar, tidak hanya ranking yang dapat peserta didik lihat namun juga peserta didik dapat mengetahui setiap jawaban yang benar dari soal yang sudah selesai dikerjakan.

2. Kekurangan

- a. Mengalami penurunan tingkat pada ranking, penurunan ranking dapat terjadi walaupun peserta didik sudah selesai mengerjakan soal, hal ini terjadi karena cepat atau lambatnya peserta didik menyelesaikan soal akan mempengaruhi hasil nilai yang diperoleh, jika peserta didik mengerjakan soal lebih cepat maka akan memperoleh nilai yang besar pula begitupun sebaliknya.
- b. Dipengaruhi internet yang kuat, dalam prosesnya quizizz akan membutuhkan koneksi internet yang kuat dan stabil terutama pada saat melaksanakan kuis interaktif, jika koneksi internet tidak stabil maka akan menghambat peserta didik dalam mengerjakan kuis.

Manfaat media pembelajaran aplikasi Quizizz, dalam sebuah penelitian yang dilakukan Kartika (2020:53-54) menyimpulkan bahwa terdapat beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz yaitu sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran berbasis aplikasi quizizz dapat dengan mudah diakses dimanapun dan kapanpun, itulah mengapa aplikasi quizizz dapat dijadikan sebagai alternatif dalam hal menghemat biaya dan juga waktu.
- b. Dalam aplikasi quizizz terdapat banyak fitur yang membantu dan mempermudah peserta didik dalam memahami pelajaran bahkan dalam quizizz dapat melampirkan avatar, meme, foto, video serta tema.
- c. Peserta didik menjadi lebih aktif.
- d. Penggunaan quizizz dalam proses pembelajaran akan meningkatkan aktivitas belajar peserta didik.
- e. Pendidik tetap bisa mengontrol aktivitas belajar peserta didik melalui quizizz serta quizizz dapat digunakan oleh pendidik untuk mengadakan latihan sekaligus evaluasi.
- f. Quizizz dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik karena pada saat yang bersamaan jika diadakan kuis interaktif melalui quizizz, peserta didik dapat melihat hasil serta peringkat secara langsung dalam fitur papan peringkat sehingga peserta didik akan merasa lebih termotivasi untuk bersaing dengan teman sekelasnya.

D. Mata Pelajaran Biologi

Biologi berasal dari bahasa Yunani yaitu dari kata “*bios*” yang berarti kehidupan dan “*logos*” yang berarti ilmu. Jadi biologi adalah ilmu yang mempelajari tentang kehidupan (Djamhur, 1999: 2). Biologi merupakan bagian dari ilmu-ilmu tentang alam. Oleh karena itu biologi juga mengandung prinsip-prinsip dasar ilmu alamiah, misalnya bahwa kebenaran biologi bersifat tentatif, biologi sangat bergantung pada observasi dan percobaan. Hakikat pembelajaran biologi, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang lahir dan berkembang melalui observasi dan eksperimen (Musahir, 2003: 1).

Biologi merupakan ilmu yang mempelajari segala sesuatu tentang makhluk hidup. Dengan berkembangnya ilmu dan teknologi maka biologi sebagai ilmu semakin berkembang.

Biologi sebagai ilmu memiliki kekhasan tersendiri dibandingkan dengan ilmu-ilmu yang lain. Biologi merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang mempelajari makhluk hidup dan kehidupannya dari berbagai aspek persoalan dan tingkat organisasinya. Produk keilmuan biologi berwujud kumpulan faktafakta maupun konsep-konsep sebagai hasil dari proses keilmuan biologi (Sudjoko, 2001:2)

Pembelajaran biologi sebagai salah satu bidang IPA (*Sains*) menyediakan berbagai pengalaman belajar untuk memahami konsep dan proses *sains*. Keterampilan proses ini meliputi keterampilan mengamati, mengajukan hipotesis, menggunakan alat dan bahan secara baik dan benar dengan selalu mempertimbangkan keamanan dan keselamatan kerja, mengajukan pertanyaan, menggolongkan dan menafsirkan data, serta mengkomunikasikan hasil temuan secara lisan atau tertulis, menggali dan memilah informasi faktual yang relevan untuk menguji gagasan-gagasan atau memecahkan masalah sehari-hari (Sutama, Arnyana, Swasta, 2014).

Pembelajaran biologi merupakan bagian dari sains, yang terdiri dari produk dan proses, dimana pembelajaran biologi idealnya harus mampu mengeluarkan output yang memiliki karakter, dikarenakan biologi sebagai produk terdiri dari konsep, fakta, teori, hukum yang berkaitan tentang makhluk hidup, sedangkan biologi sebagai proses terdiri dari kelompok keterampilan proses yang meliputi, mengamati, membuat pertanyaan, menggunakan alat, menggolongkan atau mengelompokkan, menerapkan konsep dan melakukan percobaan. Pembelajaran biologi pada dasarnya harus mampu membekali peserta didik. Bagaimana cara mengetahui konsep, fakta secara mendalam, serta harus mampu memberikan kepuasan intelektual terutama dalam membangun kemampuan berpikir. Karena kemampuan

berpikir ini akan berimplikasi terhadap pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), keterampilan (psikomotor), tiga komponen tersebut merupakan output atau hasil yang harus diperoleh setelah belajar biologi yang disebut dengan hasil belajar (Marjan, 2014: 2-3).

Pembelajaran biologi pada hakikatnya merupakan suatu proses untuk menghantarkan peserta didik ke tujuan belajarnya, dan biologi itu sendiri berperan sebagai alat untuk mencapai tujuan tersebut. Biologi sebagai ilmu dapat diidentifikasi melalui objek, benda alam, persoalan/gejala yang ditunjukkan oleh alam, serta proses keilmuan dalam menemukan konsep-konsep biologi. Proses pembelajaran biologi merupakan penciptaan situasi dan kondisi yang kondusif sehingga terjadi interaksi antara subjek didik dengan objek belajarnya yang berupa makhluk hidup dan segala aspek kehidupannya. Melalui interaksi antara subjek didik dengan objek belajar dapat menyebabkan perkembangan proses mental dan sensori motorik yang optimal pada diri peserta didik.

Berikut merupakan ciri-ciri sains antara lain, menurut Rustaman (2003: 14-15):

- a. Obyek kajian berupa benda konkret dan dapat ditangkap indra.
- b. Dikembangkan berdasarkan pengalaman empiris (pengalaman nyata).
- c. Memiliki langkah-langkah sistematis yang bersifat baku.
- d. Menggunakan cara berfikir logis, yang bersifat deduktif artinya berfikir dengan menarik kesimpulan dari hal-hal yang umum menjadi ketentuan khusus.
- e. Hasil berupa hukum-hukum yang berlaku umum, dimanapun diberlakukan.

Tujuan pendidikan biologi pada hakikatnya adalah perolehan pengetahuan biologi oleh peserta didik baik sebagai produk maupun sebagai proses. Dalam kenyataannya di lapangan, pengajaran biologi lebih ditekankan pada produk dari pada proses. Selain itu pembelajaran biologi di Sekolah Menengah Atas

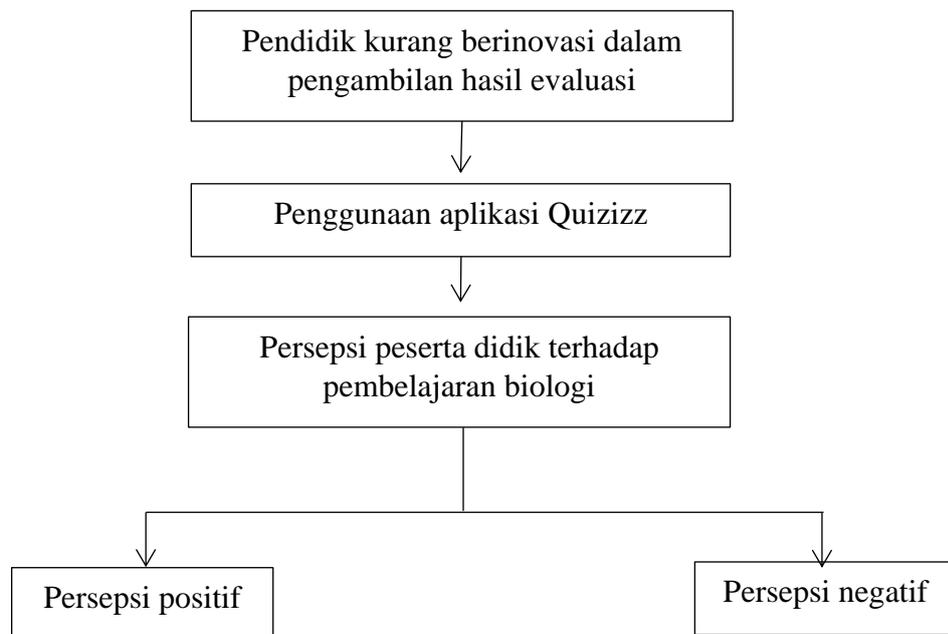
(SMA) dipandang sebagai pengajaran yang kurang menyentuh kehidupan sehari-hari dan hanya terbatas di sekolah saja. Melalui kegiatan pembelajaran, sekolah sebagai lembaga pendidikan diharapkan mampu mengembangkan keterampilan berpikir. Untuk mendukung hal tersebut maka melalui pembelajaran biologi guru hendaknya dapat mengkondisikan dan memotivasi peserta didik untuk belajar berpikir dan bukan untuk mengajarkan berpikir sebab suatu masalah umumnya tidak dapat dipecahkan tanpa berfikir (Leonard, 2009: 83).

E. Kerangka Pikir

Pembelajaran biologi merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Menengah Atas (SMA). Pembelajaran biologi memiliki materi yang sangat kompleks, membutuhkan fokus dan pemahaman yang baik bagi peserta didik. Namun sangat disayangkan bahwasannya hasil belajar biologi peserta didik di SMAN 1 Kotabumi masih kurang, spekulasi awal peneliti bisa saja hal ini terjadi dikarenakan efek pandemi covid-19 yang mengakibatkan proses pembelajaran selama kurun waktu dua tahun terakhir dilaksanakan secara daring sehingga mengurangi minat belajar peserta didik yang berimbas pada hasil belajar peserta didik, selain itu pengerjaan soal evaluasi peserta didik yang mungkin tergolong biasa saja dan tidak menarik. Pendidik perlu melakukan inovasi dalam hal pengambilan hasil evaluasi.

Sebelum digunakan dalam pembelajaran, maka itu penting untuk mengetahui persepsi atau tanggapan peserta didik mengenai penggunaan media aplikasi evaluasi Quizizz dalam proses pengambilan hasil belajar peserta didik, yang nantinya menjadi bahan pertimbangan bagi pendidik untuk berinovasi dalam penggunaan aplikasi untuk proses evaluasi hasil belajar peserta didik, selain untuk pengerjaan kuis atau soal aplikasi Quizizz juga dapat digunakan untuk penyampaian dan penyimpanan materi bahan ajar pendidik yang dapat diakses seluruh peserta didik kapanpun dan dimanapun.

Persepsi peserta didik terhadap pembelajaran biologi yang menggunakan media aplikasi Quizizz penting dikaji untuk menciptakan proses pembelajaran yang inovatif meskipun pembelajaran saat ini sudah tidak dilaksanakan secara daring tetapi dilaksanakan secara tatap muka. Proses persepsi ini bersifat subjektif dan berkaitan dengan sikap perilaku dan tindakan yang akan diambil. Ada kemungkinan stimulus atau rangsangan yang sama diartikan dan diinterpretasikan berbeda. Persepsi positif yang diberikan oleh peserta didik terhadap pembelajaran biologi akan menghasilkan hasil belajar yang baik. Sedangkan persepsi negatif yang diberikan oleh peserta didik terhadap pembelajaran biologi akan menghasilkan hasil belajar yang kurang baik. Persepsi peserta didik mengenai penggunaan media aplikasi Quizizz bisa saja menunjukkan persepsi yang positif maupun negatif.



Gambar 1. Bagan kerangka pikir

III. METODE PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun 2022/2023 di SMA Negeri 1 Kotabumi, Jalan Ganesa No. 5A, Tanjung Aman, Kotabumi Selatan, Kota Alam, Kecamatan Kotabumi Selatan, Kabupaten Lampung Utara, Lampung.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Kotabumi. Jumlah keseluruhan sampel dalam penelitian ini 62 peserta didik (kelas X_1 dan kelas X_2) yang berfokus pada pengalaman peserta didik yang mengikuti proses pelaksanaan pembelajaran daring. Metode pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel untuk tujuan tertentu yang memiliki kriteria tertentu.

C. Desain Penelitian

Desain penelitian dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriptif yang menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian deskriptif (*descriptive research*) adalah suatu metode penelitian yang ditujukan untuk menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, yang berlangsung pada saat ini atau saat yang lampau. Penelitian ini tidak mengadakan manipulasi atau perubahan pada variable-variabel bebas, melainkan menggambarkan suatu kondisi apa adanya (Sukmadinata, 2012: 54). Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data yaitu angket melalui aplikasi *google form* yang dapat diakses oleh peserta didik.

D. Prosedur Penelitian

Penelitian ini terdiri dari tiga tahap, yaitu prapenelitian, pelaksanaan penelitian, dan penyelesaian. Adapun langkah-langkah dari ketiga tahap tersebut, yaitu:

a. Prapenelitian

Kegiatan yang dilakukan pada prapenelitian sebagai berikut :

1. Membuat surat izin observasi dari dekanat FKIP Universitas Lampung sebagai surat pengantar ke sekolah dengan tujuan pelaksanaan penelitian pendahuluan di SMA Negeri 1 Kotabumi.
2. Meminta izin kepada pihak sekolah yang berwenang untuk mengadakan penelitian di sekolah tersebut.
3. Membuat instrumen observasi berupa beberapa pertanyaan yang dituangkan dalam lembar wawancara untuk narasumber (pendidik).
4. Mengadakan observasi ke sekolah tempat diadakanya penelitian dengan menggunakan metode wawancara yang dilakukan pada seorang pendidik biologi kelas X di SMA Negeri 1 Kotabumi.
5. Membuat angket peserta didik yang digunakan untuk penelitian, dengan menggunakan aplikasi *google form*
6. Melakukan uji validitas instrumen kepada dosen ahli.

b. Pelaksanaan Penelitian

1. Menyajikan dan mengajak serta menjelaskan kepada peserta didik untuk mengenal aplikasi Quizizz
2. Peserta didik mengerjakan soal-soal menggunakan Quizizz
3. Menyebarkan angket likert dalam bentuk *google form* pada kelas yang dilakukan penelitian.
4. Menjelaskan serta membimbing peserta didik untuk mengisi angket likert yang telah disediakan, serta memberikan waktu kepada peserta didik untuk mengisi angket.

c. Penyelesaian

1. Peneliti mengumpulkan dan mengevaluasi data hasil pengisian angket oleh peserta didik yang melakukan survei dengan *google form*

2. Penyusunan data, peneliti menyusun hasil pengolahan data dari *google form* untuk mengetahui persepsi peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Kotabumi terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi edukasi Quizizz

E. Teknik Pengumpulan Data

Angket (kuesioner) adalah teknik mendapatkan data yang dilaksanakan menggunakan cara memberi seperangkat pernyataan ataupun pertanyaan tertulis pada responden agar dijawabnya. Skala likert berfungsi dalam mengukur persepsi, sikap serta pendapat seseorang ataupun sekelompok orang terkait fenomena yang ada (Sugiyono, 2017). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan angket skala likert yang mana memberi tanda/ceklist yang berisi lembar pernyataan untuk mengumpulkan data berupa persepsi peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi edukasi Quizizz.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini adalah lembar angket likert yang digunakan dalam bentuk *google form*. Instrumen merupakan alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatan mengumpulkan data penelitian, agar penelitian tersebut menjadi sistematis. Lembar angket likert disusun, kemudian dilakukan uji validitas sebelum peneliti melakukan penelitian.

Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 265), instrumen penelitian merupakan alat bantu yang dipilih & digunakan oleh peneliti dalam melakukan kegiatannya untuk mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya.

Instrumen penelitian pada tes sikap skala ilmiah dipergunakan untuk mengetahui bagaimanakah persepsi peserta didik terhadap terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi edukasi Quizizz. Skala

sikap yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala likert yaitu memuat isi mengenai pernyataan-pernyataan yang disusun berdasarkan indikator sikap. Setiap pernyataan yang dibuat ada yang bersifat positif dan negatif. Pedoman penilaian jawaban skala sikap dapat dilihat dalam tabel berikut. Untuk pengukuran variabel penelitian, maka digunakan *Skala likert* yang akan di isi oleh responden sesuai dengan indikator variabel. Menurut Sugiyono (2013: 134) Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap pendapatan, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Data yang berhasil dikumpulkan dari kuesioner selanjutnya akan diukur dengan pengukuran data ordinal dengan bobot sampai 4, dengan kategori:

Tabel 1. Pedoman Penilaian Jawaban Skala Sikap

Jawaban pernyataan positif	skor	Jawaban pernyataan negatif	skor
Sangat setuju (SS)	4	Sangat setuju (SS)	1
Setuju (S)	3	Setuju (S)	2
Tidak setuju (TS)	2	Tidak setuju (TS)	3
Sangat tidak setuju (STS)	1	Sangat tidak setuju (STS)	4

(Sugiyono, 2019:147)

1. Uji Validitas

Uji Validitas adalah ketepatan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada obyek yang diteliti. Uji validitas adalah suatu uji derajat ketepatan intrumen atau alat ukur, artinya apakah instrumen yang digunakan tepat untuk mengukur apa yang akan diukur. Validitas dalam penelitian ini menggunakan validitas konstruksi yaitu dengan menggunakan pendapat ahli seperti dosen pembimbing. Setelah instrument disusun berdasarkan aspek yang akan diukur dengan landasan teori tertentu, maka selajutnya dikonsultasikan dengan ahli. Untuk menguji kelayakan angket tersebut maka peneliti melakukan validasi angket kepada kedua pembimbing skripsi. Dalam penelitian ini para ahli diminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data disebut juga pengolahan data dan penafsiran data yang bertujuan agar dapat lebih mudah untuk dimengerti dan berguna untuk solusi suatu permasalahan, khususnya yang berhubungan dengan penelitian. Dalam menganalisis hasil angket dan persepsi peserta didik maka dilakukan analisis secara deskriptif. Analisis deskriptif dilakukan guna untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2015: 207). Untuk menganalisis angket yang telah diperoleh maka peneliti mengubah data tersebut dalam bentuk persentase dengan menggunakan rumus persentase yaitu sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Nilai persentase jawaban responden

F = Frekuensi skor jawaban responden

N = Jumlah responden (Sugiyono, 2017: 177).

Menghitung nilai dari tanggapan responden dengan menggunakan rumus sebagai berikut: $T \times P_n$

Keterangan

T = total jumlah responden yang memili

P_n = pilihan angka skor likert (positif atau negatif)

Penentuan interpretasi skor perhitungan, terlebih dahulu harus diketahui skor tertinggi (Y) dan skor terendah (X) untuk item penilaian dengan rumus sebagai berikut

Y = skor tertinggi likert \times jumlah responden

X = skor terendah likert \times jumlah responden

Kemudian mencari indeks dengan Rumus indeks (%) = total skor / Y × 100, serta rumus interval yang merupakan intervalnya jarak dari terendah 0% hingga tertinggi 100%. Rumus interval (I) = 100 / jumlah skor (likert) (Nazir, 2005).

Jumlah persentase angket akan dinyatakan ke dalam bentuk kategori hasil penilaian. Kategori hasil penilaian tersebut digunakan untuk mengetahui persepsi peserta didik terhadap pelaksanaan pembelajaran daring mata pelajaran biologi kelas X.

Penentuan kategori persentase rata-rata hasil respon peserta didik pada angket peserta didik menggunakan kategori sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Interval Skor

NO	Interval Persentase	Kategori
1.	0% - 24.9%	Sangat Tidak Baik
2.	25% - 49.9%	Tidak Baik
3.	50% - 74.9%	Baik
4.	75% - 100%	Sangat Baik

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah dipaparkan, maka dapat di ambil kesimpulan bahwa sebagian besar peserta didik menyukai aplikasi Quizizz dikarenakan aplikasi edukasi tersebut menyuguhkan tampilan, ukuran huruf, warna-warna yang menarik, serta mudah digunakan dan diakses oleh peserta didik. Selain itu aplikasi Quizizz memberikan manfaat bagi peserta didik untuk meningkatkan minat belajar dan menunjang pembelajaran. Aplikasi Quizizz juga memiliki beberapa kendala yang didapatkan berdasarkan respon pernyataan peserta didik yang diantaranya gadget/hp peserta didik yang tidak mumpuni atau bahkan tidak memiliki ponsel, serta koneksi jaringan internet yang tidak baik/tidak stabil juga menghambat penggunaan aplikasi Quizizz ini.

B. Saran

Saran yang dapat disampaikan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk Sekolah

Disarankan agar sekolah dapat mempertimbangkan penggunaan aplikasi Quizizz dalam melakukan peningkatan kualitas pendidikan serta memudahkan dalam melakukan kegiatan evaluasi.

2. Untuk Guru

Disarankan untuk menggunakan media pembelajaran berbasis Quizizz ini dalam pembelajaran untuk mendukung dan menunjang kegiatan belajar mengajar dan kegiatan evaluasi lebih efisien dan menarik menggunakan aplikasi Quizizz untuk pembelajaran biologi.

3. Untuk Peserta Didik

Disarankan untuk peserta didik selalu melakukan latihan menggunakan Quizizz, hal ini bertujuan untuk membiasakan peserta didik dalam melakukan pembelajaran berbasis media Quizizz, serta dapat melatih kemampuan diri dalam proses pembelajaran biologi.

4. Untuk Peneliti Lain

Disarankan pada penelitian lain supaya melaksanakan penelitian yang terhubung kepada media pembelajaran berbasis Quizizz dan aplikasi evaluasi pembelajaran lainnya dengan objek penelitian yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu, Ahmadi. 2013. *Psikologi Belajar*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Abu, Ahmadi. 2011. *Psikologi Umum*. Bina Ilmu. Surabaya.
- Agustina, L., dan Rusmana, I. M. (2019). Pembelajaran Matematika Menyenangkan dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Sosiomadika*, 1-7. Retrived from <http://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika>.
- Agustina. 2011. Hubungan Motivasi Belajar Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling 2013 UNNES. *Indonesia Journal of Guidance and Counseling*. 4 (3).
- Anshori, M dan Djoko, M. 2009. *Biologi X untuk SMA dan MA*. Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktek*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Citra, C.A. dan Rosy, B. 2020. Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*. 8(2): 261-272.
- Desmita. 2012. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Desmita. 2017. *Psikologi Perkembangan*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Djamhur, Winatasmita. 1999. *Biologi Umum*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Fadilla, S. D., Saepudin, A., & Erhamwilda. (2020). Persepsi siswa terhadap media pembelajaran berbasis game edukasi quizizz dengan minat belajar jarak jauh PAI di SMA PGII 2 Bandung. *Prosiding Pendidikan Agama Islam*. 6(2), 227–231.

- Hamka. 2002. *Pembelajaran Kontekstual dan Aplikasi*. Rafika Aditama. Bandung.
- Hamka. 2011. *Pembelajaran Kontekstual dan Aplikasi*. Rafika Aditama. Bandung.
- Handayani, F. N. D. 2013. *Hubungan Self Efficacy Dengan Prestasi Belajar Siswa Akselerasi*. UNESA. Surabaya.
- Handriyantini dan Eva. 2009. *Permainan Edukasi (Educational Games) Berbasis Komputer Untuk Siswa Sekolah Dasar*. Sekolah Tinggi Informasi dan Komputer. Malang.
- Herlina, A., Latif, A., [Al Yakin](#), A. 2021. *Media Quizizz Sebagai Aplikasi Assessment Pembelajaran*. PT. Nas Media Indonesia. Yogyakarta.
- Kartika, F. 2020. *Analisis Media Pembelajaran Berbasis Internet (Quizizz) Dalam Pembelajaran Akuntansi*. UMSU. Medan.
- Leonard, K. D. K. 2009. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams-Gamestournaments (TGT) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Biologi Pada Konsep Sistem Pencernaan Manusia. *Faktor Exacta*. 2 (1): 83.
- Leony, S. L. P. 2019. Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *JDP* Vol. 12 No. 33.
- Mahmud, Damyati. 2017. *Psikologi Pendidikan*. Andi Press. Yogyakarta.
- Manurung, I. F. U., & Nurhairani, N. Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Mengidentifikasi Hasil Belajar Mahasiswa PGSD. *JS (Jurnal Sekolah)*, 4(2), 298.
- Marjan, Johari. 2014. Pengaruh Pembelajaran Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil belajar Biologi dan Keterampilan Proses Sains Siswa MA Mu'allimat NW Pancoran Selong Kabupaten Lombok Timur Nusa Tenggara Barat. *Jurnal Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*. Volume 4.
- Mulyati, S. dan Efendi, H. 2020. Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*. 3(1): 64-73.
- Mulyati. 2004. *Psikologi Belajar*. Andi Publisher. Yogyakarta.
- Musahir. 2003. *Panduan Pengajaran Kurikulum Berbasis Kompetensi Mata Pelajaran Biologi*. CV Irfan Putra. Jakarta.

- Nazir, Moh. 2005. *Metode Penelitian*. Ghalia Indonesia. Bogor.
- Noor, S. 2020. Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X6 SMA 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*. 6(1): 1-7.
- Rustaman, N. 2003. *Strategi Belajar Mengajar Biologi: Common Textbook. Edisi Revisi*. UPI. Bandung.
- Paksi, H dan Lita. 2020. *Sekolah Dalam Jaringan*. Scopindo Media Pustaka. Surabaya.
- Prihatin, Eka. 2011. *Manajemen Peserta Didik*. Alfabeta. Bandung.
- Rakhmat, Jalaluddin. 2008. *Psikologi Komunikasi*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Robbins, P. Stephen. 2002. *Prinsip-Prinsip Perilaku Organisasi. Edisi Kelima. Diterjemahkan oleh. Halida, S.E dan Dewi Sartika, S.S*. Erlangga. Jakarta.
- Rustaman, N. 2001. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Imperial Bhakti Utama. Bandung.
- Saguni, Fatimah. 2012. Persepsi tentang Penampilan Fisik Wanita pada Masa Remaja. *Journal For Gender Studies*. 4(2).
- Sanjaya, Wina. 2012. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses*. Pendidikan Press. Jakarta.
- Sarwono. 1982. *Pengantar Psikologi*. Bulan Bintang. Jakarta.
- Sarwono. 2010. *Pengantar Psikologi Umum*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Slameto. 2021. *Program Manajemen Pembelajaran Daring Berbasis Orang Tua*. Mitra Cendekia Media. Jakarta.
- Sudjoko. 2001. *Pengajaran Biologi Secara Individual*. UI Press. Jakarta.
- Sugihartono, Kartika Nur Fathiyah, Farida Agus Setiawati, Farida Harahap, & Siti. Rohmah Nurhayati. 2007. *Psikologi pendidikan*. UNY Press. Yogyakarta.
- Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung.

- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta. Bandung.
- Suhartik, Tony. 2020. *Best Practice Implikasi Media Quizizz Berbasis Androin Terhadap Kualitas Pembelajaran dalam Mencetak Siswa Berprestasi di Tingkat Nasional*. Ahlimedia Book. Malang.
- Sukmadinata, NS. 2012. *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya Offset. Bandung.
- Supriyadi, Nunung. 2020. Penerapan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Daring di Era Covid-19. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, Vol. 5, No. 1
- Suryabrata, Sumardi. 2013. *Psikologi Pendidikan*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Sutama, I. N., Arnyana, I. B. P., Swasta, I. B. J. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Keterampilan Berfikir Kritis dan Kinerja Ilmiah pada Pelajaran Biologi Kelas XI IPA SMA Negeri 2 Amlapur. *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol 4.
- Trianto. 2011. *Model Pembelajaran Terpadu Konsep Strategi Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Umar Tirtarahardja dan Lasula. 2000. *Pengantar Pendidikan*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Walgito, Bimo. 2004. *Pengantar Psikologi Umum*. Andi Press. Jakarta.
- Walgito, Bimo. 2012. *Pengantar Psikologi Umum*. CV Andi. Yogyakarta.
- Wibawa, R.P., Astuti, R.I., dan Pangestu, B.A. 2019. Smartphone-Based Application “quizizz” as a Learning Media. *Jurnal Dinamika Pendidikan*. 14(2): 244-253.
- Wibowo, Agus. 2013. *Managemen Pendidikan Karakter di Sekolah*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Zafira, NH. 2020. Persepsi Mahasiswa Terhadap Perkuliahan Daring Sebagai Sarana Pembelajaran Selama Masa Karantina Covid-19. *Jurnal Bisnis dan Kajian Strategi Manajemen*. 4(1):37-45.