



<http://ojs.umrah.ac.id/index.php/kiprah>

printed ISSN 2354-7278 | online ISSN 2580-6947

Persepsi Peserta Didik Terhadap Pemanfaatan Quizizz Paper Mode dalam Asesmen Formatif pada Pembelajaran IPAS Kelas V Kurikulum Merdeka

Dewanto*, Sherly Daberty, Ochivia Handayani

Sekolah Dasar Swasta Toan Hwa, Tanjungpinang, Indonesia

*Corresponding Author: dewanto.39@guru.sd.belajar.id

Submitted: 26/11/2023; Accepted: 19/01/2024; Published: 19/01/2024

Abstrak

Pergantian Kurikulum 2013 menuju Kurikulum Merdeka tidak sedikit membuat guru-guru untuk lebih banyak belajar dan beradaptasi lagi. Salah satunya dengan adanya asesmen formatif. Berdasarkan keterbatasan jumlah pendidik dan padatnya jumlah jam mengajar sering kali membuat pelaksanaan hingga pengolahan hasil asesmen formatif tidak maksimal. Hal ini dapat dirasakan oleh guru-guru di SD Swasta Toan Hwa Tanjungpinang sehingga menuntut guru-guru untuk berinovasi, salah satunya dengan *Quizizz Paper Mode*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui persepsi peserta didik kelas V terhadap pemanfaatan platform Quizizz dengan fitur *paper mode* sebagai instrumen asesmen formatif dalam implementasi Kurikulum Merdeka. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Instrumen yang digunakan berupa angket tertutup. Teknik analisis data yang digunakan berupa deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan penggunaan platform Quizizz dengan fitur *paper mode* mendapatkan respon yang sangat baik sebagai instrumen asesmen formatif dalam implementasi Kurikulum Merdeka pada pembelajaran IPAS kelas V di SD Swasta Toan Hwa Tanjungpinang. Penerapan *Quizizz Paper Mode* dalam asesmen formatif dapat memberikan hasil dan umpan balik secara langsung, meningkatkan motivasi, minat, konsentrasi hingga hasil belajar. Selain itu juga, meningkatkan partisipatif peserta didik hingga menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

Kata kunci: asesmen formatif; kurikulum merdeka; *paper mode*; quizizz

Abstract

The change from the Curriculum of 2013 to the Curriculum of Merdeka has made teachers learn more and adapt more. One of them is with formative assessments. Due to the limited number of educators and the tight number of teaching hours, implementation and processing of formative assessment results are often not optimal. This can be felt by teachers at the Toan Hwa Tanjungpinang Private Primary School, which requires teachers to innovate, one of which is the *Quizizz Paper Mode*. The aim of this research is to determine the perceptions of class V students regarding the use of the Quizizz platform with the paper mode feature as a formative assessment instrument in implementing the Curriculum of Merdeka. This research is a descriptive research. The instrument used was a closed questionnaire. The data analysis technique used is quantitative descriptive. The research results obtained show that the use of the Quizizz platform with the paper mode feature received a very good response as a formative assessment instrument in implementing the Curriculum of Merdeka in class V IPAS learning at Toan Hwa Tanjungpinang Private Primary School. The utilization of *Quizizz Paper Mode* in formative assessments can provide direct results and feedback, increasing motivation, interest, concentration and learning outcomes. Apart from that, it also increases student participation to create enjoyable learning.

Keywords: formative assessment; curriculum of merdeka; paper mode; quizizz

To cite the article: Dewanto, Daberty, S., & Handayani, O. (2023). Persepsi Peserta Didik Terhadap Pemanfaatan Quizizz Paper Mode dalam Asesmen Formatif pada Pembelajaran IPAS Kelas V Kurikulum Merdeka. *Jurnal Kiprah*, 11 (2): 88-97. DOI: [10.31629/kiprah.v11i1.6450](https://doi.org/10.31629/kiprah.v11i1.6450)



PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia pasca-pandemi Covid-19 mengalami transformasi yang signifikan. Berbagai terobosan dilakukan oleh pemerintah maupun pelaku pendidikan untuk memulihkannya kembali. Pemaknaan pendidikan tidak lagi terpaut pada kurikulum yang bersifat sentral dan kaku sehingga harus disamaratakan. Hal ini mengingat Indonesia merupakan negara yang memiliki persebaran sumber daya manusia maupun alam yang berbeda-beda dari bagian barat hingga timur Indonesia. Selanjutnya, untuk mempercepat pemulihan ketertinggalan pembelajaran (*learning loss*) selama masa pandemi, maka diinisiasi dengan adanya kurikulum yang disebut Kurikulum Merdeka.

Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang didesain dengan memberikan keleluasaan kepada pendidik untuk menciptakan pembelajaran berkualitas yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar peserta didik. Menurut Aisyah et al (2022), kurikulum ini memberikan fokus kepada peserta didik. Di mana peserta didik memiliki kebebasan dalam menentukan gaya belajar dalam pembelajaran, bebas mengemukakan pendapat serta melakukan diskusi antarpeserta didik maupun dengan pendidik. Selain itu, konsep penerapan Kurikulum Merdeka memiliki beberapa kesamaan dengan pendidikan pembebasan yang dikemukakan oleh Paulo Freire.

Implementasi Kurikulum Merdeka memberikan guru kesempatan untuk merencanakan, melaksanakan, hingga melakukan penilaian dengan berbagai cara kreatif dan inovatif. Seiring dengan perkembangan teknologi dan sistem informasi, guru diharapkan dapat mengintegrasikannya dalam pembelajaran yang dilaksanakan. Salah satu penerapannya dapat diterapkan pada proses penilaian atau asesmen.

Asesmen dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dideskripsikan sebagai kegiatan mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasi data atau informasi tentang

peserta didik dan lingkungannya untuk memperoleh gambaran tentang kondisi individu dan pengembangan program layanan bimbingan dan konseling yang sesuai dengan kebutuhan. Selanjutnya, Farida (2017) merincikan bahwa asesmen dapat dibedakan menjadi 5 jenis berdasarkan fungsinya, yaitu: (1) asesmen formatif; (2) asesmen sumatif; (3) asesmen diagnostik; (4) asesmen selektif; dan (5) asesmen penempatan. Asesmen yang dilakukan selama kegiatan pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka yaitu asesmen formatif.

Berdasarkan Panduan Pembelajaran dan Asesmen (Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah), asesmen formatif merupakan asesmen yang dapat dilakukan peserta didik di awal maupun saat pembelajaran. Adapun tujuan dari asesmen formatif yaitu untuk memantau dan memperbaiki proses pembelajaran, serta mengevaluasi pencapaian tujuan pembelajaran. Pentingnya pelaksanaan asesmen formatif dalam pembelajaran dapat digunakan mengidentifikasi kebutuhan belajar peserta didik, hambatan atau kesulitan yang dihadapi peserta didik, serta memperoleh informasi terkait perkembangan belajar peserta didik. Selama penerapan Kurikulum Merdeka di SD Swasta Toan Hwa, guru-guru mengalami kesulitan dalam mengolah hasil asesmen khususnya asesmen formatif disertai dengan pemberian umpan balik kepada peserta didik secara langsung yang diberikan hari itu juga. Hal ini dikarenakan jumlah jam guru mengajar yang padat juga ditambah dengan keterbatasan jumlah guru sehingga pengolahan hasil asesmen formatif belum maksimal dilakukan.

Pelaksanaan asesmen formatif pada pembelajaran khususnya IPAS seiring dengan perkembangan teknologi dan sistem informasi telah dapat diintegrasikan teknologi yang mudah diterapkan, misalnya platform Quizziz. Quizziz merupakan perangkat lunak didirikan oleh Deepak Joy Cheenath dan Ankit Gupta pada tahun 2015 yang dapat dijadikan sebagai instrumen untuk pelaksanaan asesmen,

pengajaran, maupun praktik inklusif. Prinsip yang diterapkan Quizizz dalam pembelajaran yaitu *self-paced* dan *gamification*. Prinsip *self-paced* bermakna pengerjaan soal-soal yang terdapat di Quizizz dapat disesuaikan dengan kecepatan peserta didik masing-masing. Selain itu, prinsip *gamification* bermakna pengerjaan soal-soal di Quizizz dapat didesain agar peserta didik tidak mudah bosan.

Salah satu metode yang dapat digunakan dalam platform Quizizz yaitu *paper mode*. Metode tersebut dirancang agar dapat membantu peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran walaupun tidak menggunakan gawai maupun laptop atau sejenisnya. Penelitian yang dilakukan oleh Winarsih dan Nisa (2023) mengungkapkan bahwa penggunaan metode *paper mode* pada platform Quizizz dapat digunakan secara *offline*, peserta didik tidak perlu membawa gawai ke sekolah, serta penggunaannya juga tidak direkomendasikan untuk digunakan pada sekolah yang berada di daerah terpencil kecuali terdapat jaringan internet yang stabil. Hal ini dikarenakan, guru memerlukan sistem administrator yang dijalankan pada laptop atau komputer serta gawai untuk melakukan *scan barcode* yang terdapat pada kertas yang dibagikan pada setiap peserta didik. Selain itu, Azizah et al (2023) dalam penelitian yang telah dilakukan juga mengungkapkan bahwa Quizizz *Paper Mode* dapat meningkatkan motivasi, alat untuk melakukan evaluasi, serta penguatan materi setelah pembelajaran dengan pengadaan *pre-post test*.

Berdasarkan paparan yang telah diuraikan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan persepsi peserta didik terhadap pemanfaatan Quizizz *paper mode* dalam asesmen formatif pada pembelajaran IPAS Kelas V Kurikulum Merdeka. Hasil yang didapatkan akan dijadikan sebagai dasar untuk pengembangan lanjutan guru di SD Swasta Toan Hwa dalam mengimplementasikan Kurikulum Merdeka.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian

deskriptif kuantitatif yang mendeskripsikan persepsi peserta didik terhadap pemanfaatan Quizizz *Paper Mode* dalam asesmen formatif pada pembelajaran IPAS kelas V Kurikulum Merdeka. Penelitian ini dilaksanakan di SD Swasta Toan Hwa, Kota Tanjungpinang, Provinsi Kepulauan Riau. Kegiatan penelitian berlangsung dari 29 Agustus 2023 hingga 8 September 2023 dengan populasi penelitian adalah peserta didik kelas V tahun ajaran 2023/2024. Sampel penelitian ditentukan yaitu seluruh peserta didik atau sebanyak 37 peserta didik dengan teknik sampling jenuh. Menurut Sugiyono (2013), teknik sampling jenuh atau sensus merupakan teknik penentuan sampel ketika semua anggota populasi digunakan sebagai sampel dalam penelitian.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket persepsi yang bersifat tertutup. Rentang skala digunakan dalam angket persepsi menggunakan skala Likert rentang 5 dengan skor terendah 1 dan skor tertinggi 5 dapat dilihat pada Tabel 1. Penggunaan skala Likert dalam pengukuran persepsi peserta didik sejalan dengan yang dideskripsikan oleh Sugiyono (2013) bahwa skala Likert digunakan dalam mengukur sikap, pendapat, maupun persepsi individu maupun kelompok terkait suatu fenomena atau kejadian.

Tabel 1. Kategori Persepsi Peserta Didik

Skor	Kategori Persepsi
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Ragu-Ragu
4	Setuju
5	Sangat Setuju

Sumber: Modifikasi Sugiyono (2013)

Angket yang telah diisi oleh peserta didik lalu dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma R}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- P : Persentase respon peserta didik
- ΣR : Jumlah skor diisi oleh peserta didik
- N : Jumlah skor maksimum

Hasil dari perhitungan yang dilakukan, lalu diinterpretasikan dengan Tabel 2 berikut ini yang mengadopsi interval skala 0 sampai 100%

Tabel 2. Interval Skor Persepsi Peserta Didik

Interval Skor	Kategori Persepsi
0-19%	Sangat Tidak Baik
20-39%	Tidak Baik
40-59%	Cukup Baik
60-79%	Baik
80-100%	Sangat Baik



Gambar 1. Penggunaan Quizziz Paper Mode dalam Pembelajaran IPAS Kelas V

Rekapitulasi hasil perhitungan yang telah dilakukan dimuatkan dalam Tabel 3 berikut ini.

Tabel 3. Aspek Angket Persepsi

No	Aspek	Persentase
1	Aspek kemudahan untuk digunakan	90,59 %
2	Aspek minat dan motivasi	91,53 %
3	Aspek konsentrasi belajar	84,68 %
4	Aspek penilaian	93,51 %
	Total	90,08 %

Aspek pertama yang diukur dalam angket persepsi yaitu terkait kemudahan untuk digunakan seperti yang dilihat pada Gambar 1 peserta didik hanya menggunakan kertas yang terdapat cetakan *barcode*. Butir-butir angket aspek kemudahan untuk digunakan secara terperinci dapat dilihat pada Tabel 4.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis terhadap angket persepsi yang telah dilakukan pada peserta didik Kelas V SD Swasta Toan Hwa Tanjungpinang, maka dapat dikategorikan menjadi 4 aspek yang dianalisis. Hasil pengukuran aspek-aspek tersebut dapat dilihat pada Tabel 3 yang terdiri atas 1) aspek kemudahan untuk digunakan; 2) aspek minat dan motivasi; 3) aspek konsentrasi belajar; dan 4) aspek penilaian.

Tabel 4. Aspek Kemudahan Untuk Digunakan

Aspek Kemudahan Untuk Digunakan		
No	Pernyataan	Persentase
1	Saya tidak memiliki kesulitan untuk memahami penggunaan Quizziz Paper Mode dalam pembelajaran.	92,43 %
2	Saya dengan mudah mempraktikkan Quizziz Paper Mode setelah satu kali percobaan dicontohkan oleh guru saya.	93,51 %
3	Saya mudah untuk membaca tulisan yang disajikan di Quizziz selama menggunakan fitur Paper Mode.	85,41 %
4	Saya mudah untuk memahami gambar yang disajikan di Quizziz selama menggunakan fitur Paper Mode.	87,57 %

Aspek Kemudahan Untuk Digunakan		
No	Pernyataan	Persentase
5	Saya merasa dilibatkan secara langsung dalam penggunaan fitur <i>Paper Mode</i> walaupun (interaktif).	94,05 %
Total		90,59 %

Aspek kemudahan untuk digunakan terdiri atas 5 butir pernyataan. Persentase butir terendah terdapat pada butir 3 aspek 1 dengan persentase 85,41%, sedangkan persentase butir tertinggi terdapat pada butir 5 aspek 1 dengan persentase 94,05%. Secara keseluruhan, aspek kemudahan untuk digunakan memperoleh persentase sebesar 90,59%. Ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dengan fitur *Paper Mode* di platform Quizizz mudah untuk dioperasikan peserta didik ketika digunakan sebagai salah satu alat atau media untuk melakukan evaluasi (asesmen). Kemudahannya untuk digunakan sebagai sebuah media memenuhi fungsi sebuah media pembelajaran. Setiaji (2019) mendeskripsikan bahwa media yang baik ketika dapat berfungsi mengembangkan minat peserta didik, membantu menyeragamkan pengalaman peserta didik, menyederhanakan realitas, hingga mengembangkan interaksi multiarah.

Penelitian yang dilakukan oleh Putra (2023) di SMP SSA Negeri Kloposawit 1 Candipuro dalam pembelajaran Bahasa Inggris mengungkapkan bahwa Quizizz *Paper Mode* mudah digunakan, menyenangkan, menantang, serta berisikan soal-soal yang dikemas dalam permainan. Hal ini pun dirasakan peneliti ketika melakukan penelitian ini dengan konsep pembelajaran interaktif berbantuan proyektor dalam kelas. Pemanfaatannya cukup mudah untuk diterapkan, di mana peneliti cukup memasukan soal-soal asesmen ke dalam fitur yang terdapat dalam Quizizz dengan mode pilihan ganda (*multiple choice*), lalu kuis dimainkan dengan fitur *paper mode* serta setiap peserta didik memegang kertas cetakan *barcode* masing-masing. Rasa antusias dan

penasaran peserta didik dalam penggunaan Quizizz *Paper Mode* sangat tinggi ketika mengerjakan asesmen formatif dengan fitur ini. Peserta didik cukup memutar kertas sesuai dengan pilihan jawaban A, B, C, dan D yang telah dipilih lalu ditunjukkan scanner berbantuan *handphone* seperti pada Gambar 1.

Yunus dan Hua (2021) dalam penelitian yang dilakukan mengungkapkan bahwa pembelajaran menggunakan Quizizz cocok untuk digunakan untuk generasi milenial hingga gen Z saat ini. Pembelajaran dengan platform ini juga sebagai wujud dari upaya meningkatkan literasi digital pada peserta didik. Tuntutan tersebut sebagaimana kita ketahui telah dimuatkan dalam tuntutan revolusi industri 4.0. Ini didukung juga bahwa peserta didik di SD Swasta Toan Hwa sebagian besar telah melek terhadap penggunaan teknologi karena telah dibiasakan dalam proses komunikasi maupun pembelajaran yang diberikan oleh guru-guru di SD Swasta Toan Hwa. Selain itu, penyediaan jaringan internet yang tersebar di setiap sudut sekolah juga turut mendukung percepatan digitalisasi pendidikan di lingkungan sekolah. Hal ini yang menyebabkan penggunaan asesmen formatif menggunakan Quizizz *Paper Mode* layak diterapkan di SD Swasta Toan Hwa.

Aspek kedua yang diukur dalam angket persepsi yaitu minat dan motivasi dalam kegiatan pembelajaran. Butir-butir angket aspek minat dan motivasi secara terperinci dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Aspek Minat dan Motivasi

Aspek Minat dan Motivasi		
No	Pernyataan	Persentase
1	Saya senang menggunakan Quizizz <i>paper mode</i> dalam pembelajaran IPAS.	94,59 %
2	Saya merasa termotivasi belajar IPAS setelah menggunakan Quizizz <i>paper mode</i> dalam pembelajaran.	88,11 %
3	Saya memiliki rasa	91,89 %

Aspek Minat dan Motivasi		
No	Pernyataan	Persentase
	penasaran lebih lanjut terkait fitur-fitur menarik dari Quizizz <i>paper mode</i> dalam pembelajaran.	
	Total	91,53 %

Aspek minat dan motivasi terdiri atas 3 butir pernyataan. Persentase butir terendah terdapat pada butir 2 aspek 2 dengan persentase 88,11%, sedangkan persentase butir tertinggi terdapat pada butir 1 aspek 2 dengan persentase 94,59%. Secara keseluruhan, aspek minat dan motivasi memperoleh persentase sebesar 91,53%. Penelitian yang dilakukan oleh Azizah et al (2023), Capinding (2022), Fauziah dan Hadi (2023), Heriyawati dan Elfiyanto (2023), Khasanah et al (2023), Pramugita et al (2023), Rahmawati et al (2023), Sari (2023), serta Palayukan et al (2023) mengungkapkan bahwa pembelajaran menggunakan Quizizz *Paper Mode* dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran.

Peranan motivasi dalam pembelajaran sangatlah penting untuk diketahui oleh seorang guru. Menurut Eveline dan Nara (2015) bahwa motivasi memberikan dua peranan penting, yaitu: 1) daya penggerak psikis dalam diri peserta didik sehingga menimbulkan kegiatan belajar pada dirinya; dan 2) memberikan stimulus, semangat, dan rasa senang untuk belajar sehingga peserta didik memiliki energi yang banyak untuk melaksanakan kegiatan belajar untuk dirinya sendiri. Selain itu, penggunaan metode ini juga memacu peserta didik untuk bermain sambil berkompetisi dalam pembelajaran. Penelitian yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa dengan motivasi yang meningkat berbanding lurus dengan tingkat partisipatif peserta didik. Hal ini juga ditegaskan oleh Angelina et al (2023) dan Damayanti et al (2023) bahwa penggunaan fitur *paper mode* dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik di dalam kelas. Peserta didik yang jarang aktif

akan terlihat keterlibatannya dalam kelas.

Yunus dan Hua (2021) serta Winarsih dan Nisa (2023) juga menambahkan bahwa penggunaan metode *paper mode* dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar. Pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti, minat dan motivasi peserta didik dapat meningkat dalam pembelajaran IPAS dikarenakan peserta didik merasa pembelajaran dua arah, di mana terjadi interaksi yang tidak membuat peserta didik bosan maupun mengantuk, hasil yang dapat diketahui jawabannya selepas menjawab bersamaan dengan adanya sistem *ranking* berdasarkan kecepatan maupun ketepatan menjawab soal membuat peserta didik seperti sedang berkompetisi. Selain itu, ekspresi dan rasa senang yang langsung diekspresikan oleh peserta didik ketika menggunakan Quizizz *Paper Mode* ini juga terlihat selama pembelajaran berlangsung di dalam kelas. Secara tidak langsung, desain pembelajaran yang dilakukan telah menyesuaikan dengan prinsip pembelajaran dan asesmen pada Kurikulum Merdeka yaitu terjadinya pembelajaran yang menyenangkan di dalam kelas.

Respon yang diberikan oleh peserta didik ketika telah dianalisis menunjukkan bahwa guru dapat belajar untuk mengeksplorasi lebih lanjut terkait pengelolaan suatu pembelajaran khususnya terkait asesmen pembelajaran. Hal ini perlu dilakukan agar peserta didik dapat menganggap bahwa asesmen bukan sesuatu yang di luar suatu pembelajaran, melainkan menjadi suatu bagian dari pembelajaran. Langkah ini menjadi bentuk dari implementasi Kurikulum Merdeka dengan kurikulum sebelumnya bahwa asesmen sebagai proses pembelajaran (*assessment as learning*), asesmen untuk proses pembelajaran (*assessment for learning*), dan asesmen pada akhir proses pembelajaran (*assessment of learning*).

Aspek ketiga yang diukur dalam angket persepsi yaitu terkait konsentrasi belajar dalam pembelajaran. Butir-butir angket

aspek konsentrasi belajar secara terperinci dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Aspek Konsentrasi Belajar

Aspek Konsentrasi Belajar		
No	Pernyataan	Persentase
1	Saya merasa fokus belajar saya bertambah setelah menggunakan Quizizz <i>paper mode</i>	85,95 %
2	Saya tidak membutuhkan waktu lebih lama dari yang diberikan guru saya untuk menjawab soal-soal dengan Quizizz <i>paper mode</i> .	81,62 %
3	Saya membutuhkan waktu lebih lama dari yang diberikan guru saya untuk menjawab soal-soal dengan Quizizz <i>paper mode</i> .	86,49 %
Total		84,68 %

Aspek konsentrasi belajar terdiri atas 3 butir pernyataan. Persentase butir terendah terdapat pada butir 2 aspek 3 dengan persentase 81,62%, sedangkan persentase butir tertinggi terdapat pada butir 3 aspek 3 dengan persentase 86,49%. Secara keseluruhan, aspek konsentrasi belajar memperoleh persentase sebesar 84,68%. Persentase ini merupakan aspek dengan persentase terendah dari empat aspek pengukuran lainnya. Hal ini dikarenakan konsentrasi belajar setiap peserta didik dipengaruhi oleh berbagai hal. Beberapa di antaranya seperti kesehatan, rasa aman, faktor kemampuan intelektual, motivasi, kematangan belajar, usia, jenis kelamin, latar sosial, kebiasaan belajar, serta kemampuan pengindraannya (Eveline dan Nara, 2015). Pada penerapannya, Quizizz *Paper Mode* meningkatkan konsentrasi belajar dikarenakan peserta didik diminta untuk fokus membaca, menganalisis pertanyaan dan jawabannya, serta menyiapkan jawaban dengan memutar kertas cetakan *barcode*. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nisa (2023) bahwa peningkatan konsentrasi

belajar dengan fitur ini sangat signifikan. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik ketika menggunakan dan tidak menggunakan Quizizz *Paper Mode* pada asesmen formatif.

Aspek keempat yang diukur dalam angket persepsi yaitu terkait penilaian dalam pembelajaran. Butir-butir angket aspek penilaian secara terperinci dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Aspek Penilaian

Aspek Penilaian		
No	Pernyataan	Persentase
1	Saya berharap Quizizz <i>paper mode</i> dapat diterapkan pada pelajaran lain selain IPAS.	94,59 %
2	Saya tertarik penggunaan Quizizz <i>paper mode</i> untuk asesmen formatif pembelajaran.	92,43 %
Total		93,51 %

Aspek penilaian terdiri atas 2 butir pernyataan. Persentase butir terendah terdapat pada butir 2 aspek 4 dengan persentase 92,43%, sedangkan persentase butir tertinggi terdapat pada butir 1 aspek 4 dengan persentase 94,59%. Secara keseluruhan, aspek penilaian memperoleh persentase sebesar 93,51%. Penggunaan Quizizz *Paper Mode* sebagai salah satu alternatif dalam melaksanakan penilaian atau asesmen (khususnya formatif) ternyata memberikan dampak yang baik dan signifikan pada pemahaman dan hasil belajar peserta didik (Fauziah & Hadi, 2023; Ni'am et al, 2023; Palayukan et al, 2023; Rini dan Zuhdi, 2023). Selain itu, Abadi et al (2023) dan Rahmawati et al (2023) juga merekomendasikan penggunaan Quizizz *Paper Mode* sebagai instrumen dalam pelaksanaan asesmen formatif dalam pembelajaran. Media ini dapat digunakan oleh guru-guru karena terbukti efektif dan efisien dalam pengolahan hasil evaluasi (asesmen). Dalam implementasi Kurikulum Merdeka, guru-guru secara

merdeka dapat mengembangkan instrumen penilaian setiap tujuan pembelajaran (TP) yang akan dinilainya. Jadi, penggunaan metode ini dapat diterapkan hanya pada formatif tetapi juga pada sumatif.

Winarsih dan Nisa (2023) dalam penelitian yang telah dilakukannya merekomendasikan bahwa penggunaan *Quizizz Paper Mode* dapat digunakan untuk sekolah-sekolah yang memiliki jaringan internet yang stabil tetapi tidak membutuhkan kuota atau paket data yang besar. Hal ini dikarenakan dalam pengoperasiannya membutuhkan jaringan internet untuk laptop/komputer administrator serta handphone/tablet yang digunakan untuk melakukan *scan*.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa persepsi peserta didik kelas V SD Swasta Toan Hwa terkait pemanfaatan *Quizizz Paper Mode* dalam asesmen formatif pada pembelajaran IPAS kelas V Kurikulum Merdeka sebesar 90,08% dengan interpretasi sangat baik yang terbagi dalam 4 aspek pengukuran yaitu aspek kemudahan untuk digunakan, aspek minat dan motivasi, aspek konsentrasi belajar, dan aspek penilaian. Penerapan *Quizizz* dengan fitur *paper mode* dalam pembelajaran dapat mempertimbangkan setidaknya kestabilan jaringan data / internet di lokasi pelaksanaan pembelajaran. Metode ini dapat menjadi alternatif untuk implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah-sekolah.

Untuk peneliti yang akan melanjutkan penelitian yang relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan agar dapat mempertimbangkan kembali aspek bahasa atau pemilihan kosa kata atau kalimat yang digunakan dalam instrumen pengukuran persepsi. Hal ini dikarenakan peneliti merasa bahasa menjadi perantara antara peneliti dengan calon responden untuk mendapatkan perspektif masing-masing yang sempat menjadi kendala dalam pengukuran persepsi. Pemanfaatan *Quizizz Paper Mode* dalam

asesmen formatif dapat meminimalisirkan waktu untuk pengoreksian hasil asesmen, lalu hasil asesmen beserta umpan balik dapat dilihat secara langsung ketika berakhirnya sesi kuis dengan metode ini, terdapatnya peningkatan minat, konsentrasi, motivasi, hingga hasil belajar pada peserta didik, serta penerapannya juga mendukung percepatan implementasi digitalisasi pendidikan di Indonesia. Selain itu metode ini juga menjadi langkah atau inovasi pengurangan penggunaan kertas (*paperless*) di lingkungan sekolah yang menerapkan PRLH (Perilaku Ramah Lingkungan Hidup).

UCAPAN TERIMA KASIH

Artikel ini merupakan publikasi hasil penelitian kolaborasi yang dilakukan oleh guru mata pelajaran dan guru kelas. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Sekolah Dasar Swasta Toan Hwa beserta Yayasan Toan Hwa Kepri atas dukungan lewat penyediaan sarana maupun prasarana penunjang kegiatan penelitian yang dilakukan oleh peneliti selama melakukan penelitian di SD Swasta Toan Hwa, Kota Tanjungpinang, Provinsi Kepulauan Riau.

REFERENSI

- Abadi, I., Afrizal, A. F., & Wahyuni, N. I. (2023). Kepraktisan Penggunaan Aplikasi *Quizizz Paper Mode* sebagai Media dalam Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V di SD Negeri Lemahireng 05. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(10). <https://doi.org/10.5281/zenodo.10231628>
- Aisyah, L., Rizqiqa, F. N. R., Putri, F. D., & Nulhaq, S. (2022). Kurikulum Merdeka dalam Perspektif Pemikiran Pendidikan Paulo Freire. *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan*, 8(2), 162–172. <https://doi.org/10.36835/attalim.v8i2.819>
- Anak Yunus, C. C., & Hua, T. K. (2021). Exploring a Gamified Learning Tool in the ESL Classroom: The Case of *Quizizz*. *Journal of Education and E-Learning Research*, 8(1), 103–108. <https://doi.org/10.20448/journal.509.2021.81.103.108>
- Angelina, T., Herliana, Y., Widodo, S. T., &

- Arum, U. K. (2023). Efektivitas Media Paper Mode dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar: Efektivitas Media Paper Mode, Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3731-3740. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6382>
- Azizah, B. Y., Hermawan, I., & Farida, N. A. (2023). Penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode dalam Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMP Islam Tarbiyyatul Falah Karawang. *SALIHA: Jurnal Pendidikan & Agama Islam*, 6(2), 281-300. <https://doi.org/10.54396/saliha.v6i2.782>
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (2022). Panduan Pembelajaran dan Asesmen (Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah). Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi RI.
- Capinding, A. T. (2022). Utilization of Quizizz's Game-Based Assessment: An Instructional Strategy in Secondary Education Science 10. *European Journal of Educational Research*, 11(4), 1959-1967. <https://doi.org/10.12973/eu-er.11.4.1959>
- Damayanti, A., Barokah, F. N., & Anbiya, B. F. (2023). Assessment Innovation Using Quizizz Paper Mode in PAI Learning. *Jurnal Geuthee: Penelitian Multidisiplin*, 6(3), 201-210. <https://doi.org/10.52626/jg.v6i3.259>
- Eveline, S., & Nara, H. (2015). *Teori belajar dan pembelajaran*. Ghalia Indonesia.
- Farida, I. (2017). *Evaluasi Pembelajaran Berdasarkan Kurikulum Nasional*. PT Remaja Rosdakarya.
- Fauziah, R., & Hadi, M. S. (2023). Analisis Efektivitas dan Manfaat Quizizz Paper Mode dalam Pembelajaran Interaktif di Kelas III SDN Singabraja 02. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 2721-2730. <https://doi.org/10.24815/jimps.v8i3.26049>
- Heriyawati, D. F., & Elfiyanto, S. (2023). Quizizz Paper Mode is New: Students' Perception of Using E-Tool of Language Assessment in EFL Class. *Celtic: A Journal of Culture, English Language Teaching, Literature and Linguistics*, 10(2), 121-137. <https://doi.org/10.22219/celtic.v10i2.28528>
- <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/asesmen>
- Khasanah, I., Anggraeni, N. N. H., & Chotimah, U. (2023). Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VII 2 dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Melalui Penggunaan Media Quizizz Paper Mode di SMPN 33 Palembang. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 765-770.
- Nisa, A. F. (2023). Paper Mode Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Siswa SD. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 1(1), 112-123
- Ni'am, M. K., Saputra, I., Muttaqin, U., & Novianti, D. (2023). Efektivitas Penggunaan Quizizz Paper-mode terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 2 Wiradesa. *SANTIKA: Seminar Nasional Tadris Matematika*, 3, 520-528.
- Palayukan, H., Rahmi, S., Murniasih, T. R., & Panglipur, I. (2023). Peningkatan Hasil Belajar dengan Quizizz Paper Mode dalam Pembelajaran Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME). *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan*, 9(2), 204-215. <https://doi.org/10.55210/attalim.v9i2.1241>
- Pramugita, C., Listyaningrum, B. D., Kusuma, R. O., & Wahyuni, N. I. (2023). Penggunaan Media Interaktif Youtube dan Quizizz Paper Mode Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Lemahireng 05 dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(11). <https://doi.org/10.5281/zenodo.10252180>
- Putra, R. (2023). Utilizing Paper-Mode Quizizz for Formative Assessment in English Teaching and Learning. *Journal of Research on English and Language Learning (J-REaLL)*, 4(1), 48-54. <https://doi.org/10.33474/j-reall.v4i1.19288>
- Rahmawati, N. I., Fajriani, D., Suriyanto, B., Hidayat, A., & Ngundiati, N. (2023). Penggunaan Quizizz sebagai Media Asesmen Formatif untuk Meningkatkan Minat Belajar Ekonomi Materi Sistem

- Pembayaran. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 7236-7248.
<https://doi.org/10.31004/innovative.v3i2.1149>
- Rini, R., & Zuhdi, U. (2023). Pengaruh Media Quizizz Paper Mode Terhadap Hasil Belajar Materi Penerapan Sikap Pancasila Kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik. *JPGSD*, 11(1), 75–74.
- Sari, A. D. P. (2023). The Effectiveness of Numbered Head Together and Quizizz Paper Mode on Learning Interest in Descriptive Text Material of VIIC Students of SMPN 2 Sayung. In *UNNES-TEFLIN National Conference*, 5, 84-95.
- Setiaji, C. A. (2019). *Strategi Pembelajaran Inovatif (Kiat Menjadi Pendidik yang Inspiratif)*. Graha Ilmu.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta.
- Wahyuningsih, D., Purwanti, E., & Oktavia, W. D. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Kahitna Tampan CQR Paper Mode dalam Meningkatkan Keterampilan Hitung Penjumlahan Siswa Kelas IV SDN Tegalrejo. *Najah: Journal of Research and Community Service*, 1(3), 35-42.
- Winarsih, & Nisa, A. F. (2023). Paper Mode Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Siswa SD. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 1(1), 112–123.