



# PENERAPAN QUIZIZZ DALAM PELAKSANAAN PENILAIAN PENGETAHUAN PESERTA DIKLAT DI BADAN PENGEMBANGAN SUMBER DAYA MANUSIA DAERAH PROVINSI SUMATERA SELATAN

**Yudi Sudihartono**

Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Daerah Provinsi Sumatera Selatan  
Jl. Putri Kembang Dadar No. 77 Bukit Besar Palembang 30139  
Email : [yudipolhut@yahoo.com](mailto:yudipolhut@yahoo.com)

## **Abstrak**

*Widyaiswara is demanded to be able to adapt to the dynamics of information technology development, one of which is to utilize an application as a solution in the implementation of the training participants' knowledge assessment. This research was conducted to find out how the application of Quizizz in the implementation of the assessment of training participants' knowledge in the Regional Human Resources Development Board of South Sumatra Province. The assessment conducted was used to describe the cognitive, affective and psychomotor abilities of Latsar CPNS participants. This study was conducted on 4 (four) Latsar CPNS participants who received subjects of Public Service and Public Ethics of 160 people conducted in September and October 2019. The method used was a qualitative research method, where the data generated came from the results of pre test, post test, observation and interview. The average cognitive abilities of Latsar CPNS participants from the test results relatively increased in percentage. From the results of direct observation and through video recording on 5 (five) indicators of learning concentration, Latsar CPNS participants were considered to have good psychomotor abilities. From the interview results, as an instrument to assess the affective abilities of CPNS Latsar participants, showed a positive response attitude. A comprehensive assessment of cognitive, affective and psychomotor abilities was assessed well on the application of Quizizz in the implementation of the assessment of CPNS Latsar participants in BPSDMD Prov. Sumsel.*

**Keywords :** *Quizizz, Cognitive, Affective, Psychomotor Abilities and Indicators of Learning Concentration*

## **PENDAHULUAN**

The Global Talent Competitiveness Index (GTCI) 2018 menunjukkan bahwa Indonesia saat ini berada pada peringkat 77 dari 119 negara. Skor terkecil yang didapat dari 6 instrumen GTCI adalah pada poin Global Knowledge Skill terutama mengenai penguasaan IT dengan peringkat 89. Sejak tahun 2014 seluruh instansi pusat dan daerah

telah menerapkan sistem Computer Assisted Test (CAT) dalam proses rekrutmen CPNS (Yasin, 2015). Kebijakan rekrutmen CPNS melalui sistem IT dengan seleksi CAT bertujuan agar CPNS yang direkrut memahami dan menguasai IT dan diharapkan kebijakan ini akan menghasilkan PNS yang memiliki kemampuan dalam menguasai IT dan dapat bersaing secara global.



Perkembangan teknologi informasi memicu perkembangan zaman yang sangat cepat, dengan demikian pola pembelajaran harus melakukan pembaruan seiring dengan dinamika perubahan tersebut (Husain, 2014). Para widyaiswara juga dituntut mampu beradaptasi terhadap kondisi tersebut dan mampu memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dalam membantu proses belajar secara tepat, efisien dan efektif. Dimana saat ini peserta diklat terutama peserta Latsar CPNS merupakan generasi milenial yang mengenal baik teknologi informasi.

Tugas pokok dan fungsi wisyaiswara diatur dalam Permenpan dan RB Nomor 22 tahun 2014 tentang Jabatan Fungsional Widyaiswara dan Angka Kreditnya. Sesuai dengan tugasnya, penyusunan soal/materi ujian diklat serta penilaiannya merupakan salah satu tugas widyaiswara pada unsur dikjartih PNS. Untuk itu, widyaiswara perlu merancang sistem penilaian yang integratif, efektif dan efisien. Hal ini diperuntukan untuk menghasilkan penilaian yang akuntabel, cepat dan tepat. Apalagi dalam era globalisasi saat ini, diperlukan daya saing yang berkualitas, cepat, efisien dan efektif.

Pengukuran dalam bidang pendidikan terdiri dari 3 (tiga) ranah, yaitu pengukuran ranah kognitif (pengetahuan), ranah afektif (sikap) dan ranah psikomotor (keterampilan). Menurut Nurbudiyani (2013), evaluasi digunakan untuk menggambarkan suatu kemampuan dalam tiga ranah, yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Dalam mengukur ranah

kognitif digunakan alat ukur yaitu tes yang umumnya berupa tes pilihan ganda kemudian untuk mengukur ranah afektif dan psikomotor digunakan lembar observasi (pengamatan). Sedangkan menurut Oktavianta dan Istiyono (2016) umumnya pengukuran pada ranah kognitif dilakukan melalui tes, ranah afektif diukur melalui wawancara, pengamatan dan kuesioner, serta ranah psikomotor diukur dengan pengamatan.

Penilaian pengetahuan peserta diklat dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai cara atau media seperti kertas yang umumnya masih dilaksanakan di lembaga diklat, aplikasi berbasis web offline serta aplikasi berbasis web online. Penilaian pengetahuan menggunakan kertas saat ini mulai berkurang seiring dengan adanya perkembangan teknologi informasi yang pesat. Perkembangan pada dunia elektronik juga mempengaruhi suatu sistem penilaian. Hal ini terbukti dengan munculnya aplikasi penilaian baik yang *offline* maupun aplikasi penilaian yang *online*.

Dari beberapa penelitian diperoleh hasil bahwa instrumen penilaian dengan *e-learning* yang menggunakan aplikasi *online* maupun *offline* seperti Quizstar, Edmodo, Dokeos, Schoology, Adobe Flash CS6 dan penilaian yang berbasis komputer layak diterapkan untuk mengukur kemampuan kognitif peserta didik, layak digunakan sebagai media pembelajaran serta hasilnya lebih efektif dan efisien (Oktavianta dan Istiono, 2016., Wulandari dan Joko, 2017., Masruro dan Sumbawati, 2018., Lestari, 2016., Rohmah dan



Sumarsih, 2017., Suyoso *et al.*, 2017., dan Admaja *et al.*, 2019). Serta dari penelitian yang dilakukan Purba (2019) diperoleh hasil bahwa “Pemanfaatan evaluasi pembelajaran melalui aplikasi Quizizz dapat meningkatkan konsentrasi belajar mahasiswa”. Berangkat dari penelitian tersebut, penelitian ini dengan menggunakan pendekatan kualitatif mendeskripsikan penerapan Quizizz sebagai instrumen penilaian pengetahuan peserta diklat terhadap kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor melalui tes, observasi dan wawancara.

Salah satu cara untuk membuat penilaian berbantuan handphone berbasis android dan komputer adalah memanfaatkan fasilitas di internet berupa *Content Management System* yang telah diprogram dalam bentuk website salah satunya adalah Quizizz (Quizizz.com). Quizizz dipilih karena memiliki tampilan yang menarik dan penyusunan soal test yang sangat mudah. Selain itu Quizizz tersedia secara gratis sehingga pengguna dalam hal ini widyaiswara tidak perlu menganggarkan biaya khusus. Seperti website pada umumnya Quizizz dapat diakses dengan komputer atau android yang tersambung dengan jaringan internet.

## 1. Rumusan Masalah

Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Daerah Provinsi Sumatera Selatan adalah lembaga diklat yang dipercaya dan ditunjuk dalam menyelenggarakan pelaksanaan diklat dimulai dari Diklat Latsar CPNS, Diklat

Pim IV, Pim III dan Pim II serta diklat fungsional dan teknis lainnya. Dalam menunjang pelaksanaan diklat tersebut telah tersedia jaringan internet untuk keperluan peserta diklat dan widyaiswara. Namun pada saat ini belum ada yang memperkenalkan suatu aplikasi yang digunakan untuk mengevaluasi pengetahuan peserta diklat. Berdasarkan uraian tersebut, perlu dikembangkan instrumen penilaian untuk mengukur kemampuan peserta didik berbantuan komputer dan handphone berbasis android. Oleh karena itu, dirasa tepat kini saatnya menggunakan aplikasi Quizizz sebagai media untuk menilai pengetahuan dari peserta diklat.

Salah satu tugas widyaiswara pada unsur dikjartih PNS adalah menyusun soal/materi ujian diklat, berupa *pre test – post test* dan komprehensif test, serta memeriksa hasilnya. Selanjutnya kegiatan tersebut diajukan dalam Daftar Usulan Penetapan Angka Kredit Jabatan Fungsional Widyaiswara, namun faktanya kegiatan tersebut banyak tidak melaksanakan. Hal ini terjadi karena penyusunan serta penilaian soal/materi ujian diklat masih mempertahankan kebiasaan lama berupa *paper based test* yang dirasakan memiliki beberapa kelemahan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, disusunlah rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Bagaimanakah penerapan Quizizz dalam pelaksanaan penilaian pengetahuan peserta diklat di Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Daerah Provinsi Sumatera Selatan”.



## 2. Tujuan dan Manfaat

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan pembelajaran *Learning Management System* melalui Quizizz dalam pelaksanaan penilaian pengetahuan peserta diklat di Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Daerah Provinsi Sumatera Selatan. Serta manfaat dari penelitian ini adalah memperkenalkan suatu aplikasi online sebagai solusi dalam pelaksanaan penilaian pengetahuan peserta diklat.

## 3. Tinjauan Pustaka

*E-learning* merupakan sistem pembelajaran secara elektronik dengan memanfaatkan teknologi informasi dalam proses mengajar tersebut. Kusmana dalam Rosmaniar (2017) menyebutkan bahwa “*E-learning dikembangkan secara komprehensif dengan mencantumkan materi pembelajaran serta mampu mengakomodasi sistem pembelajaran yang mengatur peran pengajar, pembelajar, pengelolaan pembelajaran, pemanfaatan sumber belajar, sistem evaluasi dan monitoring pembelajaran*”. *E-learning* penting bagi sistem pendidikan dalam mendukung proses pembelajaran melalui media Internet, jaringan komputer dan komputer. Sudah banyak sekolah, perguruan tinggi serta lembaga pendidikan dan pelatihan memanfaatkan *e-learning* dengan berbagai pertimbangan, serta dapat memperkaya dan memperbaharui materi melalui berbagai sumber belajar termasuk multimedia oleh widyaiswara dan penyelenggara diklat.

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Masruro dan Sumbawati (2018) disebutkan bahwa kehadiran media pembelajaran *e-learning* mampu meningkatkan dari minat, keterampilan, dan pengetahuan siswa. Untuk itu, perlu adanya penerapan pembelajaran lebih kreatif lagi, aktif, dan inovatif oleh pendidik sehingga menghasilkan pembelajaran yang lebih berkualitas dan tercapainya hasil yang diharapkan. Dari hasil wawancara yang dilakukan di SMK Negeri 1 Pungging dengan narasumber yaitu ketua jurusan dan guru multimedia diperoleh informasi bahwa *e-learning* sebagai sebuah alat bantu siswa dalam mengakses materi secara mudah dan cepat. *E-learning* juga memberikan kemudahan bagi siswa dalam pengumpulan tugas dan tanpa kesulitan dalam mengunduh materi sehingga dapat menghemat waktu dalam pembelajaran. Suwastika (2018) menyimpulkan dalam penelitiannya bahwa media pembelajaran *e-learning* yang diterapkan dalam perkuliahan dapat mempengaruhi motivasi belajar mahasiswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar serta mereka lebih tertarik dalam proses perkuliahan.

Nurbudiyani (2013) menyebutkan bahwa secara umum hasil belajar dikelompokkan ke dalam tiga aspek berupa ranah kognitif, ranah afektif serta ranah psikomotor, dan ketiga aspek tersebut secara eksplisit tidak dapat dipisahkan antara satu dengan yang lain. Ranah kognitif yaitu mencakup kegiatan mental seperti kemampuan berpikir, memahami, menghafal, mengaplikasi,



menganalisa, mensintesa, serta kemampuan mengevaluasi, dimana instrumen pengukurannya dilakukan melalui tes. Sedangkan ranah afektif berkaitan dengan nilai dan sikap, serta ranah psikomotor berkaitan dengan keterampilan ataupun kemampuan bertindak dari seseorang peserta didik setelah menerima suatu pengalaman belajar.

Menurut Hadi Sutopo dalam Pamungkas (2017) bahwa “*Evaluasi pembelajaran (ujian) digunakan sebagai instrumen untuk mengukur hasil belajar seseorang dalam suatu mata pelajaran tertentu*”. Lebih lanjut dijelaskan bahwa umumnya evaluasi pembelajaran dilakukan secara manual, yaitu melalui media kertas. Evaluasi jenis ini memerlukan kehadiran peserta dan pengawas ujian pada pelaksanaan ujian, pendistribusian soal ujian yang memerlukan waktu yang lama, proses penggandaan soal tidak merata mengakibatkan timbulnya beberapa soal ujian yang tidak lengkap mengakibatkan dilakukannya penggandaan ulang soal tersebut. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada pelaksanaan diklat di Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Daerah Provinsi Sumatera Selatan, instrumen penilaian yang biasa digunakan berupa tes pilihan ganda atau tes uraian yang dikerjakan di kertas (*paper based test*). *Paper Based Test* adalah suatu sistem ujian yang menggunakan kertas sebagai media tes. Penggunaan penulisan di kertas ini merupakan suatu kecenderungan mempertahankan kebiasaan yang lama.

Samsul Hadi dalam Oktavianta dan Istiyono (2016), menjelaskan bahwa *paper based test* memiliki beberapa kelemahan dimana diperlukan waktu pengadministrasian yang cenderung lebih lama, cukup banyak kertas yang dibutuhkan, untuk penyimpanan data tes dibutuhkan ruang khusus, untuk memindai dan memperoleh skor hasil tes dibutuhkan tenaga serta peralatan yang mendukung. Senada dengan Rudland *et al.* (2004) dalam Atmaja *et al.* (2019) *paper based test* juga memiliki beberapa kelemahan yaitu kebiasaan menyontek, kesulitan revisi terhadap kesalahan soal, dibutuhkan waktu, pikiran dan tenaga yang lama dalam mengoreksi hasil ulangan dan adanya kemungkinan kesalahan menilai disebabkan ketidaksesuaian kunci jawaban, serta kerepotan dalam melakukan kegiatan penilaian hasil belajar siswa.

Dengan pertimbangan di atas, solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan ujian berbasis computer (*computerized based test*). *Computerized Based Test* adalah suatu sistem ujian yang memanfaatkan teknologi komputer sebagai media test (ujian). Pamungkas (2017) menyatakan bahwa “*Perancangan aplikasi soal ujian berbasis Computer Based Test (CBT) diharapkan mampu menjadi alternatif penghematan anggaran dalam pengadaan kertas untuk proses ujian dan mampu menghasilkan laporan hasil ujian seleksi dengan cepat dan akurat*”. Menurut Hernawati dalam Suyoso *et al.* (2016), *computerized based*



*test* ini memiliki banyak kelebihan lainnya, yaitu waktu yang lebih efisien dalam penilaian hasil tes dan pembuatan laporan tertulis, efisiensi dalam kegiatan logistik seperti pendistribusian, penyimpanan hasil tes dan penggunaan kertas. Para peserta didik juga dapat melihat secara langsung hasil penilaian setelah penilaian dilakukan secara otomatis.

Selain sebagai bentuk dukungan terhadap program pemerintah dalam kampanye “Go Green”, soal ujian berbasis Computer Based Test (CBT) mampu mempercepat proses penilaian hasil ujian dan menghasilkan efisiensi biaya sampai 80% dalam setiap kali kegiatan ujian berlangsung, serta dari hasil ujicoba membuktikan bahwa pelaksanaan soal ujian berbasis Computer Based Test (CBT) dapat berjalan secara baik (Pamungkas, 2017). Selain hal positif yang dapat dihasilkan tersebut, berdasarkan penelitian oleh Özden, Erturk, & Sanli dalam Suyoso *et al.* (2017), dan Wulandari dan Joko (2017) menyimpulkan bahwa pelaksanaan tes berbasis komputer mendapatkan tanggapan yang positif dari peserta didik dan mendapatkan respon dengan kategori sangat baik.

Menurut Mawardi dan Widjajanto (n.d), menyebutkan bahwa “*Metode tes evaluasi proses belajar mengajar berbasis komputer ketika dilakukan dengan benar akan menjanjikan peningkatan kualitas pendidikan. Karena itu dibutuhkan suatu proses perancangan ujian yang dilaksanakan secara baik sesuai kaidah perancangan perangkat lunak. Kini telah tersedia banyak perangkat*

*lunak yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan sistem ujian berbasis computer, baik yang sifatnya berbayar ataupun open source seperti SunRav Moodle, QuizStar, TestOfficePro.WEB2, Google Form dan lain-lain yang pada umumnya berbasis web”*. Dari hasil wawancara mendalam sebagai sampling yang digunakan terhadap mahasiswa, menunjukkan hasil bahwa ketelitian mengalami peningkatan sebagai akibat batasan waktu dan ketakutan bagi mahasiswa terhadap respon jawaban yang diinputnya pada aplikasi Quizizz. Evaluasi pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan konsentrasi belajar dari peserta didik (Purba, 2019).

Rosmaniar (2017) dengan penelitiannya yang berjudul pengembangan *e-learning* sebagai penunjang model pembelajaran *Blended* pada Diklat Teknis di BPSDMD Provinsi Jateng menghasilkan kesimpulan bahwa pelaksanaan kegiatan *e-learning* diperlukan sebagai penunjang model pembelajaran *blended* dalam pelaksanaan kegiatan diklat teknis di BPSDMD Prov. Jateng. Pembelajaran penggunaan *e-learning* juga memenuhi kriteria “sangat layak” dan mendapatkan tanggapan yang positif dari peserta diklat. Dari hasil penelitian ini tentunya bisa menjadikan referensi bagi penerapan *e-learning* ataupun pemanfaatan aplikasi lainnya dalam mengevaluasi pembelajaran serta proses belajar di lembaga diklat.

Salah satu media evaluasi pembelajaran berbasis *e-learning* adalah



dengan memanfaatkan aplikasi Quizizz. Media evaluasi pembelajaran Quizizz memberikan data dan statistik terhadap kinerja peserta diklat, bahkan bisa mendownload statistik ke dalam bentuk spreadsheet Excel. Dalam Quizizz ini dapat dimungkinkan bagi widyaiswara untuk bisa melacak jumlah jawaban yang benar dari peserta diklat. Pemanfaatan Quizizz membantu widyaiswara dalam melakukan evaluasi tanpa dibatasi tempat, tampilan yang menarik dan pengaturan waktu yang diatur menuntun konsentrasi peserta diklat.

Purba (2019) menjelaskan bahwa Quizizz merupakan aplikasi pendidikan yang berbasis game, dimana peserta didik melakukan aktivitas di ruang kelas menjadi interaktif dan menyenangkan. Melalui Quizizz juga berbagai perangkat elektronik dapat digunakan peserta didik dalam melakukan latihan di kelas. Kelebihan Quizizz dibandingkan dengan aplikasi pendidikan lainnya adalah karakteristik permainannya seperti meme, avatar, tema dan musik menghibur pada proses pembelajaran. Dalam aplikasi ini juga memungkinkan bagi peserta didik untuk dapat saling bersaing dan memotivasi mereka belajar. Pelaksanaan kuis dapat dilaksanakan pada waktu yang bersamaan dan dapat juga melihat langsung peringkat peserta didik di papan peringkat. Widyaiswara dapat memantau proses pembelajaran dan dapat mengunduh laporan sesaat setelah test dilaksanakan sebagai evaluasi kinerja peserta didik. Penggunaan aplikasi Quizizz dapat

membantu dalam hal merangsang minat dan meningkatkan konsentrasi bagi peserta didik.

## **METODE PENELITIAN**

### **1. Jenis Penelitian**

Penelitian adalah sebuah proses kegiatan bertujuan mengetahui sesuatu dengan teliti, kritis dalam mencari fakta-fakta dengan cara menggunakan langkah-langkah tertentu. Penelitian merupakan kegiatan memecahkan masalah dan menemukan tafsiran (sebuah interpretasi) baru. Penelitian berperan dalam menguji teori-teori dalam bidang yang ditekuni. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskripsi. Penelitian deskripsi menggambarkan suatu situasi fenomena secara detail dan lebih menekankan pada menjawab pertanyaan “how” (bagaimana) dan “who” (siapa). Dalam penelitian deskripsi dimulai dengan subjek yang terdefiniskan dengan baik kemudian menggambarkannya/mendeskripsikannya dengan akurat. Penelitian deskripsi banyak kesamaannya dengan penelitian eksplorasi dan dalam mengumpulkan data umumnya menggunakan teknik survei, penelitian lapangan dan analisis konten.

Dalam penelitian ini pendekatan yang dilakukan adalah melalui pendekatan kualitatif dengan maksud untuk menggambarkan pemanfaatan penerapan pembelajaran *Learning Management System* melalui Quizizz dalam pelaksanaan penilaian pengetahuan peserta Diklat di Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Daerah Provinsi Sumatera Selatan. Pendekatan kualitatif artinya data yang



dikumpulkan bukan berupa angka-angka, melainkan data atau deskripsi yang berasal dari wawancara, observasi, catatan lapangan, dokumen pribadi, dan dokumen resmi lainnya. Menurut Mulyadi (2011), *“Pendekatan kualitatif dilakukan dengan cara observation partisipation yang membuat deskripsi, gambaran, lukisan atau makna secara sistematis, mendalam, faktual dan akurat terhadap fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar variabel yang diteliti. Metode kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara gabungan, analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi”*.

## 2. Tempat dan Waktu

Penelitian ini dilaksanakan pada peserta Pelatihan Dasar CPNS Latsar CPNS sebanyak 4 (empat) angkatan yaitu Golongan III Angkatan XXXV Kabupaten OKU Timur, Golongan III Angkatan XLII Kabupaten Pali, Golongan III Angkatan XLVIII Kota Palembang dan Golongan II Angkatan XVII Kabupaten Seluma (Provinsi Bengkulu) yang diselenggarakan oleh Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Daerah Provinsi Sumatera Selatan. Serta penelitian dilakukan dari bulan September sampai dengan Oktober tahun 2019 selama berlangsungnya pelaksanaan Pelatihan Dasar CPNS.

## 3. Subyek dan Objek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah peserta Pelatihan Dasar CPNS sebanyak 4 (empat) angkatan yang menerima materi Pelayanan Publik dan Etika Publik dengan jumlah subyek penelitian sebanyak 160 peserta Latsar CPNS. Serta objek penelitian ini adalah pengamatan terhadap konsentrasi belajar peserta Pelatihan Dasar CPNS selama proses pembelajaran yang menerapkan aplikasi Quizziz.

## 4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang umumnya digunakan dalam suatu penelitian antara lain angket (kuesioner), wawancara (interview), pengamatan (observasi), ujian atau tes (test), dan dokumentasi (Hasanah, 2014). Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi, dokumentasi dan wawancara. *“Observasi adalah salah satu dari kegiatan ilmiah empiris berdasarkan fakta-fakta lapangan maupun teks melalui pengalaman panca indra tanpa menggunakan suatu manipulasi apapun”* (Hasanah, 2016). Pada penelitian ini pengumpulan data dengan observasi memiliki tujuan untuk mendapatkan data deskripsi peningkatan konsentrasi belajar serta keterampilan peserta Latsar CPNS. Wawancara adalah salah satu metode pengumpulan data dalam suatu penelitian. Menurut Soegijono (1993), yang dimaksud dengan wawancara adalah:



- a. Proses tanya jawab lisan dimana dua orang atau lebih bertatap muka secara fisik untuk mengetahui tanggapan, pendapat, dan motivasi seseorang terhadap suatu obyek.
- b. Wawancara dapat digunakan untuk menggali masa lalu seseorang serta rahasia kehidupannya.
- c. Menangkap aksi reaksi orang dalam bentuk ekspresi sewaktu tanya jawab.
- d. Wawancara dapat pula dipakai sebagai cara pengumpul data dengan jalan tanya jawab sepihak yang dikerjakan dengan sistematis dan berlandaskan kepada tujuan penelitian.

## 5. Teknik Analisis Data

Prosedur analisis data kualitatif secara umum melalui tahap-tahap sebagai berikut:

### 1. Penyusunan kode (*coding*)

Penyusunan kode dilakukan setelah data terkumpul. Dalam pengkodean ini, dilakukan segmentasi atau pemilahan data-data hasil wawancara, observasi atau sumber dokumen dengan memilih berbagai kalimat atau paragraph yang sesuai dengan tujuan penelitian. Kalimat atau paragraph tersebut kemudian diberikan label dengan "kode" sesuai dengan materi pokok yang terkandung di dalamnya berupa tema tertentu, proses atau gagasan.

### 2. Analisa Persamaan dan Perbedaan

Data-data yang terkumpul dalam satu "kode" kemudian dianalisis, berdasarkan persamaan atau perbedaan yang dilatarbelakangi oleh perbedaan narasumber atau sumber data penelitian. Dalam tahap

ini, detil perlu diperhatikan karena dalam segmen-segmen yang tampaknya memiliki kesamaan, sangat mungkin masih terdapat perbedaan dalam hal kelengkapan atau keluasan informasi. Hal yang perlu diperhatikan peneliti dalam tahap analisa persamaan dan perbedaan ini adalah bahwa sekecil apapun perbedaan antarsegmen tidak boleh ada yang dihilangkan dari analisis.

### 3. Hubungan Antar Kode

Setelah dikenali persamaan ataupun perbedaan segmen-segmen dalam setiap kode, peneliti kemudian merangkai hubungan antara kode yang satu dengan kode yang lain. Hubungan antar kode tersebut dapat bersifat independen, kausalitas, memberikan gambaran yang lebih jelas, lebih luas atau lebih detil.

Tahap merangkai hubungan antar kode ini, pada dasarnya bukan sekedar aktivitas membangun hubungan yang logis berdasarkan urutan kejadian antara kode satu dengan kode yang lain. Dalam tahap ini, fakta-fakta juga diletakan diantara kode-kode yang sudah dihubungkan. Hasil dari tahap ini adalah kerangka bangunan narasi yang sangat detil dan kompleks.

### 4. Pembersihan

Pada tahap terakhir, dilakukan *scanning* terhadap bagan hubungan antar kode yang sudah dikembangkan. Dari proses *scanning* tersebut, kemudian dipilih kode-kode yang tidak diperlukan untuk dipisahkan dari bagan hubungan antar kode.



## 6. Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan alat bantu dalam suatu penelitian di dalam menggunakan metode pengumpulan data, salah satunya adalah tes. Tes hasil belajar dapat disebut juga tes prestasi belajar yang digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta Latsar CPNS yang ingin dicapai selama kurun waktu tertentu. Bentuk tes pilihan ganda yang dikerjakan berupa tes objektif yang digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif diberikan di awal (*pre test*) melalui media kertas (*paper based test*) dan di akhir (*post test*) yang telah dikemas ke dalam aplikasi Quizziz (*computerized based test*).

Perilaku kognitif, afektif dan psikomotor bisa digunakan sebagai indikator konsentrasi belajar. Terdapat juga beberapa indikator yang digunakan untuk melihat konsentrasi belajar, seperti menurut Engkoswara serta Slameto dalam Setyani dan Ismah (2018) terdapat sembilan indikator dalam suatu proses pembelajaran, yaitu adanya penerimaan atau perhatian pada materi pelajaran, merespon materi yang diajarkan, adanya gerakan anggota badan yang tepat sesuai dengan petunjuk guru, mampu mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh, mampu menganalisis pengetahuan yang diperoleh, mampu mengemukakan ide/pendapat, kesiapan pengetahuan yang didapat segera muncul bila diperlukan, berminat terhadap mata pelajaran yang dipelajari, dan tidak bosan terhadap proses pembelajaran yang dilalui. Selain itu menurut Aprilia *et al* (2014), beberapa indikator yang

berpengaruh terhadap konsentrasi belajar dalam penerapan konseling kognitif, yaitu mau mendengarkan guru pada saat menerangkan materi, rajin membuat tugas, rajin masuk kelas, aktif didalam kelas untuk bertanya ataupun menjawab soal, dan peningkatan hasil tes. Sedangkan dalam penelitian ini, Indikator yang digunakan pada lembar pengamatan untuk melihat konsentrasi belajar adalah seperti halnya penelitian yang dilaksanakan oleh Purba (2019) dalam pemanfaatan evaluasi pembelajaran Quizziz yang menunjukkan hasil penelitian adanya peningkatan konsentrasi belajar. Indikator konsentrasi belajar dalam penelitian tersebut adalah:

1. Perhatian
2. Pemahaman
3. Keaktifan
4. Ketelitian
5. Ketenangan

Untuk memperoleh data tentang penerapan aplikasi Quizziz digunakan instrumen observasi dan wawancara. Pada saat pelaksanaan test menggunakan Quizziz dilakukan observasi melalui lembar pengamatan terhadap sikap serta keterampilan para peserta Latsar CPNS dalam penggunaan aplikasi Quizziz tersebut. Ketika pelaksanaan penilaian pengetahuan peserta melalui Quizziz dilakukan observasi terhadap peningkatan konsentrasi belajar peserta Latsar CPNS. Pengamatan juga dilakukan melalui rekaman video pada saat peserta Latsar CPNS melaksanakan *post test* dengan menggunakan Quizziz. Pengamatan melalui rekaman video



dapat dilakukan berulang kali sehingga hasil pengamatan yang dihasilkan lebih cermat dan didapatkan datanya lebih detil. Sedangkan wawancara diberikan kepada peserta Latsar CPNS yang bertujuan untuk melengkapi informasi dan untuk mengetahui sejauh mana tanggapan mereka dalam menerima pengalaman belajar menggunakan aplikasi Quizziz.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Objek penelitian ini adalah peserta Latsar CPNS Golongan III Angkatan XXXV Kabupaten OKU Timur pada mata diklat Pelayanan Publik, Golongan III Angkatan XLII Kabupaten Pali pada mata diklat Pelayanan Publik, Golongan III Angkatan XLVIII Kota Palembang pada mata diklat Etika Publik dan Golongan II Angkatan XVII Kabupaten Seluma (Provinsi Bengkulu) pada mata diklat Etika Publik, dimana jumlah peserta pada masing-masing angkatan adalah 40 (empat puluh) orang. Penelitian diselenggarakan pada saat pelaksanaan Latsar CPNS tersebut pada bulan September dan Oktober 2019. Hasil *pre test* dan *post test* peserta latsar pada mata diklat Pelayanan Publik dan Etika Publik dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil *pre test* dan *post test* peserta latsar CPNS.

No	Latsar CPNS	Ma-ta Diklat	Nilai Rata-rata		Pentase (%)
			<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>	
1.	Gol. III Angkt.	Pelayanan	3,66	7,88	115

	XXXV Kab. OKU Timur	Publik			
2.	Gol. III Angkt. XLII Kab. Pali	Pelayanan Publik	3,48	5,68	63
3.	Gol. III Angkt. XLVIII Kota Palembang	Etika Publik	6,36	6,66	4,72
4.	Gol. II Angkt. LIV Kab. Seluma	Etika Publik	5,17	7,03	36

Berdasarkan Tabel 1 di atas menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan kognitif peserta Latsar CPNS mengalami peningkatan. Peningkatan persentase terlihat dari perbandingan antara hasil *pre test* dan *post test*, kemampuan kognitif peserta Latsar CPNS Kabupaten OKU Timur mengalami peningkatan sebesar 115%, Kabupaten Pali sebesar 63%, Kota Palembang sebesar 4, 72% dan Kabupaten Seluma sebesar 36%. Hasil ini juga menghasilkan informasi bahwa kemampuan kognitif peserta Latsar CPNS dapat ditingkatkan dengan melakukan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizziz.

Dari hasil observasi yang telah dilaksanakan dan melalui pengamatan rekaman video pada saat peserta Latsar CPNS melaksanakan *post test* dengan menggunakan Quizziz, dengan memperhatikan 5 (lima) indikator konsentrasi belajar, diperoleh hasil bahwa: **1) Perhatian**, melalui handphonenya masing-masing, peserta Latsar CPNS antusias



memperhatikan dan menaruh minat dalam pelaksanaan *post test*. **2) Pemahaman**, peserta Latsar CPNS yang merupakan generasi milenial yang tanggap teknologi memahami cara penggunaan Quizizz dan memahami secara baik proses pelaksanaan *post test*. **3) Keaktifan**, dari sikap tubuh terlihat adanya kesibukan masing-masing dalam mengerjakan soal dan sekali-kali melihat perkembangan hasil peserta pada layar *in focus* dan sekali-kali juga memperhatikan teman sekitarnya. **4) Ketelitian**, terlihat bahwa peserta berusaha untuk cermat, fokus dan konsentrasi mengerjakan soal pada masing-masing layar handphonenya. **5) Ketenangan**, terlihat adanya perbedaan keadaan dari masing-masing angkatan, peserta Latsar CPNS Kabupaten Seluma terlihat lebih tenang dalam mengerjakan soal, peserta CPNS Kabupaten Pali dan Kota Palembang terlihat sedikit tenang yang diselingi suara tawa, girang saat mendapatkan jawaban yang benar dan kecewa ketika mengetahui jawabannya salah, serta peserta Latsar CPNS Kabupaten OKU Timur terlihat relatif berisik dan tertawa dikarenakan antusias yang tinggi dalam mengerjakan soal melalui aplikasi Quizizz.

Dengan memperhatikan hasil pengamatan secara langsung dan melalui rekaman video, peserta Latsar CPNS dinilai memiliki kemampuan keterampilan (psikomotor) yang baik dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz. Dari hasil pengamatan pada kelima indikator konsentrasi belajar juga diperoleh

informasi bahwa konsentrasi belajar peserta Latsar CPNS relatif dinilai baik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan menggunakan pedoman indikator konsentrasi belajar terhadap peserta Latsar CPNS diperoleh hasil sebagaimana pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil wawancara terhadap peserta Latsar CPNS.

N	Indikator	Keterangan
1.	Perhatian	Lebih memperhatikan, tampilannya lebih menarik seperti permainan dan menyenangkan, tidak mengantuk, tidak monoton, lebih semangat dan terpacu, lebih mendorong keingintahuan, timbulnya suasana kompetisi dimana perkembangan hasil seluruh peserta tersaji pada layar <i>in focus</i>
2.	Pemahaman	Memahami proses pertanyaan dan cara menjawab serta segera mengetahui hasil jawaban, mudah digunakan, tampilannya menyerupai permainan sehingga lebih mudah dipahami dan materi juga lebih mudah diingat,
3.	Keaktifan	Tampilan sangat interaktif sehingga merasa lebih antusias ingin menjadi terbaik, semua peserta ingin ikut terlibat dalam mengerjakan soal, timbulnya rasa penasaran dalam menjawab soal, lebih terpancing aktif dibandingkan secara konvensional, setelah selesai kuis timbul pertanyaan dan berupaya mencari jawaban



---

4. Ketelitian	Lebih fokus dalam mengerjakan soal dimana jalannya waktu dapat diamati pada layar HP, berupaya cermat dikarenakan kesalahan dan skor langsung segera diketahui, melatih ketelitian karena setelah memilih jawaban tidak bisa mengulang kembali, membaca dengan teliti dalam upaya bersaing mengejar peringkat terbaik, fokus membaca dikarenakan urutan soal dan jawaban berbeda dengan peserta disampingnya
5. Ketenangan	Sebagian peserta lebih tenang dan fokus pada hpnya masing-masing untuk menghindari kesalahan dan memperoleh peringkat yang baik, adanya keinginan cepat selesai dan membandingkan hasil setelah mengetahui adanya peserta lainnya yang telah selesai, sebagian peserta semangat dan antusias tinggi sehingga muncul suara berisik sesaat mengetahui hasil jawaban serta sedikit mengganggu ketenangan namun berupaya untuk fokus kembali, menyerupai permainan sehingga lebih “enjoy”.

---

Wawancara selanjutnya disampaikan untuk mengetahui sejauh mana tanggapan peserta Latsar CPNS terhadap penggunaan Quizizz dalam pelaksanaan penilaian. Dalam memperkenalkan suatu aplikasi berbasis IT dalam era industri 4.0 seperti halnya Quizizz merupakan suatu hal yang familiar, bukan merupakan suatu hambatan dan menjadikan

keinginan peserta. Penilaian dengan cara ini merupakan suatu inovasi dan direkomendasikan digunakan dalam setiap penilaian pada mata diklat lainnya. Apabila hal ini diterapkan akan berdampak pada proses pembelajaran dan menghasilkan tingkat pemahaman lebih baik. Peserta Latsar CPNS yang sebagian merupakan para guru, pengalaman ini menjadikan pengetahuan bagi mereka dan sesuatu yang bisa diterapkan di sekolah, disamping kelebihan-kelebihan yang ada pada aplikasi Quizizz, salah satu contohnya adalah hasil penilaian tidak perlu lagi diolah dikarenakan secara otomatis bisa diperoleh dalam bentuk spreadsheet Excel.

Secara umum dari hasil wawancara yang telah dilakukan, menunjukkan kemampuan afektif dari peserta Latsar CPNS melalui sikap respon positif dari penerapan Quizizz. Aplikasi ini dinilai menyenangkan dan mudah dipahami dengan tampilan yang menarik. Peserta mengapresiasi dengan diperkenalkan aplikasi ini dan menunjukkan sikap positif terhadap materi pelajaran. Namun yang perlu diperhatikan dengan adanya perbedaan generasi terdapat perbedaan kemampuan baik kognitif, afektif maupun psikomotor dalam penerapan Quizizz pada pelaksanaan penilaian pengetahuan dari peserta diklat prajabatan, kepemimpinan, teknis dan fungsional. Untuk itu perlu adanya penelitian lebih lanjut pada masing-masing jenis diklat terhadap penerapan suatu aplikasi yang digunakan untuk menilai pengetahuan dari peserta diklat.



## SIMPULAN

Berdasarkan analisa dari hasil dan pembahasan didapatkan kesimpulan bahwa secara komprehensif penilaian kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor dinilai baik terhadap penerapan Quizizz dalam pelaksanaan penilaian pada peserta Latsar CPNS di BPSDMD Prov. Sumsel. Rata-rata kemampuan kognitif peserta Latsar CPNS Kabupaten OKU Timur, Kabupaten Pali, Kota Palembang dan Kabupaten Seluma mengalami peningkatan, hal ini terlihat dari relatif kenaikan persentase perbandingan antara hasil *pre test* dan *post test*. Hasil ini menunjukkan bahwa kemampuan kognitif peserta Latsar CPNS dapat ditingkatkan dengan melakukan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz sehingga layak untuk diterapkan dengan hasil yang lebih efektif dan efisien.

Selanjutnya dari hasil pengamatan secara langsung dan melalui rekaman video pada 5 (lima) indikator konsentrasi belajar, didapatkan informasi bahwa peserta Latsar

CPNS dinilai memiliki kemampuan psikomotor yang baik dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz. Kemudian dari hasil wawancara, sebagai instrumen untuk menilai kemampuan afektif dari peserta Latsar CPNS, menunjukkan sikap respon positif dari penerapan Quizizz yang dinilai menyenangkan, mudah dipahami dengan tampilan yang menarik, mengapresiasi dan menunjukkan sikap positif terhadap materi pelajaran.

Sebagai Widyaiswara dituntut untuk beradaptasi dengan dinamika perkembangan teknologi informasi terutama saat berhadapan dengan peserta Latsar CPNS yang merupakan generasi milenial, dimulai dengan memanfaatkan penerapan suatu aplikasi sebagai solusi dalam pelaksanaan penilaian pengetahuan peserta diklat. Sudah banyak alternatif aplikasi baik *online* maupun *offline* yang dapat digunakan, salah satunya adalah Quizizz, selanjutnya tinggal mempelajarinya mana yang terbaik dan tepat untuk diterapkan pada masing-masing materi diklat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Admaja, A. M. *et al.* (2019). Pengembangan Multimedia Tutorial untuk guru dalam mengembangkan software tes berbasis computer. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran, Kajian dan Riset dalam Teknologi Pembelajaran* Vol. 5, No. 2, April 2019, Hal. 63-68.
- Aprilia *et al.* 2014. Penerapan Konseling Kognitif dengan Teknik Pembuatan Kontrak (*Contingency Contracting*) untuk meningkatkan konsentrasi belajar Siswa Kelas X TKR1 SMK Negeri 3 Singaraja. *E-journal Undiksa Jurusan Bimbingan Konseling Volume: 2 No 1, Tahun 2014.*
- Darmaningrat, E. W. T. *et al.* (2018). Pemanfaatan aplikasi Digital Learning pada pembelajaran pengayaan di sekolah Menengah Kota Surabaya. *Seminar Nasional Sistem Informasi Indonesia, 5 November 2018.*
- Hasanah, H. (2016). Teknik-teknik observasi. *Jurnal at-Taqaddum, Volume 8, Nomor 1, Juli 2016.*
- Hasanah, N. (2014). *Konsentrasi belajar pada kegiatan Origami dengan menggunakan Metode Demonstrasi pada anak Kelompok b di TK ABA Gedongkiwo Kecamatan Mantrijeron Yogyakarta.* Universitas Negeri Yogyakarta, Juli 2014.



- Husain, C. (2014). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran di SMA Muhammadiyah Tarakan. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan Volume 2, Nomor 2, Juli 2014; 184-192*.
- Lestari, W. W. (2016). *Pengembangan e-learning dengan Schoology sebagai suplemen pembelajaran Fisika pada Materi Hukum Gravitasi Newton*. Fakultas Ilmu Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, Bandar Lampung 2016.
- Masruro, H. B. dan Sumbawati, M. S. (2018). Penerapan *e-learning* berbasis Dokeos pada Mata Pelajaran Komposisi Foto Digital di SMK Negeri 1 Pungging. *Jurnal IT-EDU, Volume 03 Nomor 01 Tahun 2018, [236-245]*.
- Mawardi, L dan Widjajanto, D. (n.d.) *Perancangan sistem ujian berbasis komputer*. [digilib/mercubuana/ac.id/...artikel.../isi\\_Artikel\\_420761507667.pdf](http://digilib/mercubuana/ac.id/...artikel.../isi_Artikel_420761507667.pdf).
- Mulyadi, M. (2011). Penelitian kuantitatif dan kualitatif serta pemikiran dasar menggabungkannya. *Jurnal Studi Komuniiasi dan Media, Vol. 15 No. 1 (Januari – Juni 2011)*.
- Nurbudiyani, I. (2013). Pelaksanaan pengukuran ranah kognitif, afektif dan psikomotor pada Mata Pelajaran IPS Kelas II SD Muhammadiyah Palangkaraya. *Pedagogik Jurnal Pendidikan, Oktober 2013, Volume 8 Nomor 2, (14 – 20)*.
- Oktavianta, H. dan Istiyono, E. (2016). Pengembangan instrument penilaian berbasis Quizstar untuk mengukur kemampuan kognitif peserta didik SMA pada materi pokok Teori Kinetik Gas. *Jurnal Pendidikan Fisika Volume 5, Nomor 7, Tahun 2016; 437-445*.
- Pamungkas, P. D. A. (2017). *Computer Based Test (CBT) pada Sekolah Tinggi Tarakanita Jakarta menggunakan Metode Computerized Fixed-Form Test (CFT)*. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan Volume IV, Nomor 1, 15 Desember 2017*.
- Peraturan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi Nomor Nomor 22 Tahun 2014 tentang Jabatan Fungsional Widyaiswara dan Angka Kreditnya.
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran Quizziz pada mata kuliah Kimia Fisika I. *JDP Volume 12, Nomor 1, April 2019: 29-39*.
- Rohmah, B. N. dan Sumarsih. (2017). Pengembangan media pembelajaran game edukatif *Fun Spreadsheet Quiz* berbasis *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran Spreadsheet Kelas X Akuntansi SMK Negeri 4 Klaten Tahun Ajaran 2016/2017. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia Edisi 4 Tahun 2017, 1-14*.
- Rosmaniar, A. (2017). *Pengembangan e-learning sebagai penunjang model pembelajaran Blended pada Diklat Teknis di BPSDMD Provinsi Jateng*. Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.
- Setyani, M. R. dan Ismah (2018). Analisis tingkat konsentrasi belajar siswa dalam proses pembelajaran Matematika ditinjau dari hasil belajar. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika 2018 Vol. 01, Oktober 2018*.
- Soegijono, K. R. (1993). Wawancara sebagai salah satu metode pengumpulan data. *Media Litbangkes Vol III No. 01/1993*.
- Suwastika, I. W. K. (2018). Pengaruh E-Learning sebagai salah satu media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi terhadap motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal Sistem dan Informatika, Vol. 13, No. 1, November 2018*.
- Suyoso *et al.* (2017). Pengembangan instrument asesmen pengetahuan Fisika berbasis komputer untuk meningkatkan kesiapan peserta diklat dalam menghadapi ujian nasional berbasis komputer. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains, V (1), 2017, 89-97*.
- Wulandari, G. S. dan Joko (2017). Penyiapan pembelajaran Learning Management System (LMS) menggunakan Edmodo Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika di SMKN 1 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro. Volume 06 Nomer 03 Tahun 2017, 267-271*.
- Yasin, R. (2015). Implementasi kebijakan pemerintah dalam rekrutmen dengan sistem Computer Assisted Test. *Jurnal Ilmu Administrasi Negara, Volume 13, Nomor 2, Januari 2015: 145-150*.