

# Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Teks Anekdote Kelas X SMAN 2 Bantul

Idfi Ariatun<sup>1</sup> & Dimas Bagus Prasetyo<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Ahmad Dahlan

---

## Key Words:

evaluasi; *quizizz*; teks anekdot

---

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana implementasi penggunaan aplikasi *quizizz* yang digunakan sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas X dengan materi Teks Anekdote. Metode penelitian menggunakan informasi kualitatif deskriptif dengan mendeskripsikan dengan kalimat. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini yakni siswa-siswi kelas X.5 dan X.6 yang masing-masing kelas berjumlah 36 siswa. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *quizizz* yang diimplementasikan sebagai alat evaluasi berhasil digunakan. Hal ini ditunjukkan dengan hasil nilai evaluasi kedua kelas yang hanya mencapai 3% dari jumlah siswa yang ada. Selain itu, diketahui pula bahwa penggunaan aplikasi *quizizz* dapat menarik dan membuat daya kompetisi siswa bertambah.

---

**How to Cite:** Ariatun, I. & Prasetyo, D. B. (2022). Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Teks Anekdote Kelas X SMAN 2 Bantul. *Seminar Nasional Pengenalan Lapangan Persekolahan UAD*.

---

## PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan untuk mengembangkan dan mengasah potensi serta pemahaman peserta didik. Kegiatan pembelajaran pada dasarnya melibatkan 2 pelaku yang menjadi komponen pokok untuk berjalannya pembelajaran yakni tenaga didik dan peserta didik. Pembelajaran yakni suatu cara atau prosedur dalam mengelola materi atau sumber belajar agar terjadi proses belajar pada peserta didik. Pada era industri 4.0 seperti saat ini, pembelajaran bertujuan untuk mengembangkan kompetensi peserta didik dengan cakupan kompetensi berpikir kritis, berkompetisi, dan bertindak. Era revolusi industri 4.0 merupakan era dimana diberlakukan gabungan teknologi informasi yang menjadikan dimensi fisik, biologis, dan digital menciptakan perpaduan yang sukar untuk dibedakan. Kemajuan teknologi informasi khususnya bidang digital sangat membawa perkembangan dan kebaruan pada bidang pendidikan. Salah satunya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang berbasis teks, salah satunya materi teks anekdot.

Pada pembelajaran teks anekdot tersebut, peserta didik diharapkan mampu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang mencakup aspek kognitif, aspek psikomotorik, dan aspek afektif. Pada kurikulum Merdeka yang sudah diterapkan pada kelas X SMAN 2 Bantul, menekankan pada peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran (*student center learning*) dan aspek kognitif dimana pembelajaran yang mampu melatih keterampilan peserta didik untuk berpikir tingkat tinggi atau biasa disebut dengan *High Order Thinking Skills* (HOTS). Pada level kognitif menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mengkreasi (C6), melalui instrumen penilaian yang berbasis HOTS diharapkan mampu membawa peserta didik untuk berpikir tingkat tinggi dengan menganalisis dan menggubah suatu ide gagasan atau permasalahan yang disesuaikan dengan indikator tersebut (Himawan & Suyata, 2021).

Media pembelajaran yang digunakan pada saat ini juga harus berkembang dan mengikuti perkembangan zaman dimana menggunakan teknologi berbasis digital (ICT). Tidak terkecuali pada evaluasi pembelajaran. Evaluasi (*evaluation*) merupakan proses kegiatan yang tertata dan berkelanjutan untuk menentukan dan mengetahui nilai serta arti dari sesuatu berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu (Arifin, 2014: 5). Kegiatan evaluasi juga terlaksana dalam kegiatan belajar mengajar dengan cara guru berhak dan bertanggung jawab atas hasil belajar peserta didik dengan memberikan soal-soal dari materi yang telah diberikan. Hal tersebut guna untuk mengukur dan mengetahui kemampuan para peserta didik dalam tujuan capaian pembelajaran. Pada proses evaluasi pembelajaran ini tenaga didik seyogyanya juga harus mampu menciptakan kebaruan yang dimana tidak melalui lks atau buku paket. Melainkan juga dapat diterapkan pada aplikasi yang berbasis digital. Mengingat pada kurikulum merdeka dimana peserta didik dituntut untuk berpikir kritis, maka soal-soal evaluasi tersebut dapat berbentuk HOTS guna untuk meningkatkan daya pikir dan motivasi berkompetisi peserta didik. Salah satu aplikasi digital yang dapat dimanfaatkan dalam pembuatan evaluasi pembelajaran berbasis HOTS tersebut yakni aplikasi berbasis permainan interaktif *quizizz*.

*Quizizz* merupakan salah satu aplikasi interaktif yang dapat diterapkan dan diakses oleh tenaga didik dan peserta didik melalui website yang dapat digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran peserta didik. *Quizizz* layak digunakan sebagai media pembelajaran dan alat evaluasi pada saat ini karena berbagai fitur pada aplikasi tersebut yang mampu menarik perhatian serta memicu daya pikir peserta didik. Aplikasi *quizizz* memiliki berbagai fitur untuk memudahkan dalam proses evaluasi pembelajaran ataupun sebagai media penyampaian materi. Aplikasi ini menyediakan berbagai jenis pilihan permainan untuk kuis atau soal evaluasi seperti pilihan ganda, esai, menjodohkan, susun ulang, dan lain-lain. Selain itu dilengkapi durasi atau waktu pengerjaan sehingga siswa dapat terpicu wawasan dan pemahamannya serta dapat berkompetisi dengan peserta didik yang lain. Aplikasi ini diharapkan mampu menjadi salah satu media alternatif untuk memecahkan permasalahan dalam pembelajaran lain yang berbasis teknologi digital. Pemanfaatan aplikasi *quizizz* juga diharapkan sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan mendorong motivasi belajar tanpa menghilangkan esensi dari materi yang disampaikan.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana pemanfaatan aplikasi digital interaktif *quizizz* ini pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi teks anekdot kelas X di SMAN 2 Bantul yang sebelumnya belum pernah digunakan oleh guru pengajar, apakah nantinya mampu untuk memudahkan serta menarik perhatian peserta didik dalam mengerjakan soal evaluasi berbasis HOTS pada materi teks anekdot apakah sebaliknya. Dan apakah pemanfaatan aplikasi *quizizz* sebagai alat evaluasi mampu meningkatkan daya berkompetisi dan berpikir kritis peserta didik

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, yakni dengan menjabarkan hasil penelitian serta data yang diperoleh menggunakan kata-kata atau kalimat. Dan Teknik yang digunakan yakni Teknik observasi untuk mengumpulkan data serta meninjau langsung di lokasi untuk mengetahui kondisi lapangan.

Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas X di SMAN 2 Bantul dari kelas X.5 dan X.6. Dengan jumlah siswa 36 orang, masing-masing terdiri dari 14 orang laki-laki dan 22 orang perempuan. Tempat pelaksanaan penelitian ini berlangsung di SMAN 2 Bantul, kelas X.5 dan X.6. Waktu yang digunakan peneliti untuk penelitian ini adalah selama 1 bulan, dari tanggal 11 Agustus 2022 sampai dengan 12 September 2022.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia sebelumnya, guru pengajar belum pernah menerapkan aplikasi interaktif seperti *quizizz* ini. Selain itu media pembelajaran yang digunakan untuk penyampaian materi pun hanya menggunakan *e-book* yang ditampilkan melalui proyektor. Hal ini tentunya akan berpengaruh pada perkembangan dan ketertarikan peserta didik dengan pelajaran Bahasa Indonesia.

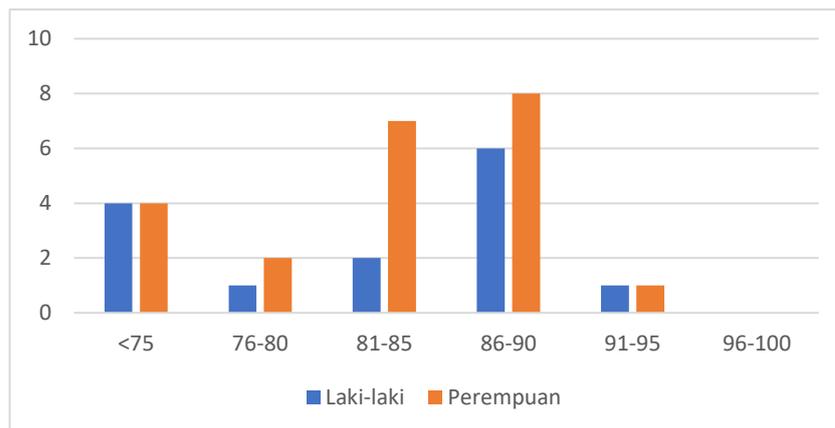
Oleh karena itulah, peneliti menerapkan media pembelajaran *Canva* dan *Quizizz* sebagai alat evaluasi untuk melihat bagaimana hasil yang diperoleh peserta didik. Alat evaluasi *quizizz* diterapkan saat selesai memberikan materi pada kelas X.5 dan X.6. Berikut merupakan tabel daftar jumlah siswa yang terdapat dalam kelas X.5 dan X.6.

Contoh:

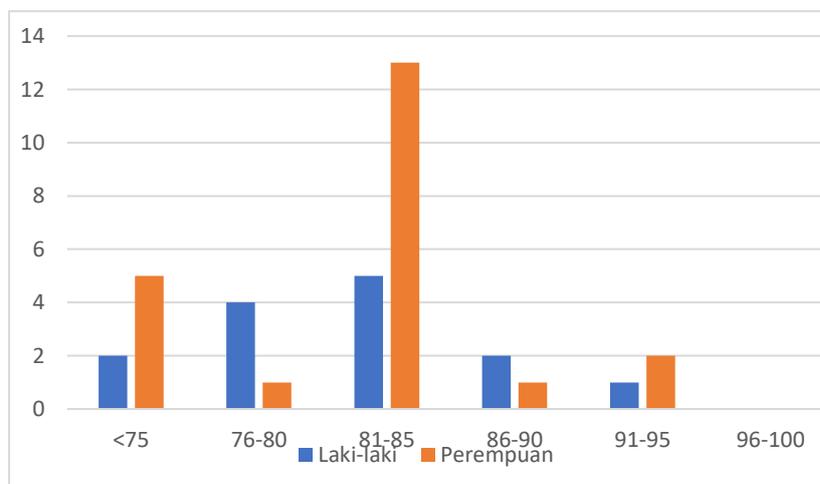
Tabel 1. Daftar Jumlah Siswa

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
X.5	14	22	36
X.6	14	22	36

Sumber: Data dari sekolah, 2022



Grafik 1. Hasil Nilai Evaluasi Kelas X.5



Grafik 2. Hasil Nilai Evaluasi Kelas X.6

## Pembahasan

Proses pembelajaran Bahasa Indonesia kelas X SMAN 2 Bantul sudah menerapkan kurikulum Merdeka, dimana sebelumnya menggunakan Kurikulum 2013 (Kurtilas). Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Artinya peserta didiklah yang benar-benar harus merdeka. Hal tersebut tidak jauh dari konsep dari *student center learning* dimana peserta didik menjadi peran utama dalam proses pembelajaran dan guru hanya sebagai fasilitator. Peserta didik benar-benar dituntut untuk berpikir secara kritis, kreatif, dan memiliki jiwa kompetisi serta mampu meng-*explore* secara luas dan mandiri. Perbedaan antara Kurikulum Merdeka dengan Kurikulum 2013 (Kurtilas) yakni pada penamaan perangkat pembelajaran serta materi. Penamaan perangkat dalam Kurikulum Merdeka yakni Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) dan Modul Ajar. Sedangkan dalam Kurtilas disebut dengan Silabus dan RPP. Selain itu materi yang terdapat dalam Kurikulum Merdeka pada mata pelajaran Bahasa Indonesia ada beberapa bab yang terdapat 2 materi, contohnya dalam materi teks anekdot didalamnya terdapat materi teks eksposisi

Berdasarkan data dari kedua grafik di atas maka diperoleh data sebagai berikut. Kelas X.5 dengan rentang nilai kurang dari 75 (<75) berjumlah 8 siswa sedangkan kelas X.6 dengan rentang nilai kurang dari 75 (<75) berjumlah 7 siswa. Itu artinya kelas X.6 sedikit lebih unggul karena hanya ada 7 siswa yang memiliki nilai tidak mencapai batas ketuntasan atau KKM. Kelas X.5 dengan rentang nilai (76-80) berjumlah 3 siswa, sedangkan kelas X.6 dengan rentang nilai (76-80) berjumlah 5 siswa. Kelas X.5 dengan rentang nilai (81-85) berjumlah 9 siswa, sedangkan kelas X.6 dengan rentang nilai (81-85) berjumlah 18 siswa. Kelas X.5 dengan rentang nilai (86-90) berjumlah 14 siswa, sedangkan kelas X.6 dengan rentang nilai (86-90) berjumlah 3 siswa. Kelas X.5 dengan rentang nilai (91-95) berjumlah 2 siswa, sedangkan kelas X.6 dengan rentang nilai (91-95) berjumlah 3 siswa. Sedangkan untuk rentang nilai (96-100) kedua kelas tersebut tidak ada yang mendapatkan nilai tersebut.

Berdasarkan hasil di atas, kelas X.6 lebih sedikit jumlah siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM daripada kelas X.5. Akan tetapi apabila dilihat dari pemerolehan keseluruhan nilai, kelas X.5 lebih unggul dimana rata-rata mendapatkan nilai dari rentang (86-90).

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai alat evaluasi pembelajaran siswa pada materi teks anekdot cukup berhasil. Dengan ditunjukkan jumlah siswa dari masing-masing kelas yang tidak mencapai 10 siswa, atau tidak sampai 3% saja

## KESIMPULAN

Dari hasil dan pembahasan di atas didapatkan kesimpulan yang pertama bahwa penggunaan aplikasi *quizizz* sebagai alat evaluasi pembelajaran siswa pada materi teks anekdot membuat para peserta didik lebih antusias dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan. Hal tersebut disebabkan adanya fitur-fitur menarik dalam aplikasi tersebut. Terdapat musik atau *sound*, dan *background* yang menarik. Ditambah lagi dengan dimunculkannya nilai saat pengerjaan telah selesai sehingga peserta didik bisa langsung melihat hasil yang diperoleh selain itu terdapat papan peringkat yang menambah semangat para siswa untuk menjadi yang teratas.

Kesimpulan kedua, dengan menggunakan aplikasi *quizizz* sebagai alat evaluasi pembelajaran siswa pada materi teks anekdot ini cukup berhasil. Dengan ditunjukkan jumlah siswa dari masing-masing kelas yang tidak mencapai 10 siswa atau tidak sampai 3% yang nilainya di bawah rata-rata. Hal tersebut karena siswa sangat antusias karena terdapat durasi waktu pengerjaannya sehingga mereka dapat bersaing dengan waktu dan berkompetisi untuk mencapai nilai di atas KKM. Aplikasi interaktif ini sebelumnya belum pernah diterapkan untuk alat evaluasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia, hal ini juga merupakan salah satu alasan para siswa sangat antusias dan berkompetisi dengan jujur.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih diberikan kepada:

1. Ibu Dr., Purwati Zisca Diana, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Lapangan.
2. Ibu Ratri Nur Hidayati, M.Pd.B.I selaku Dosen Koordinasi Lapangan.
3. Ibu Nur Khabibah, S.Pd. selaku guru pamong di SMAN 2 Bantul yang senantiasa membimbing dan mengarahkan pelaksanaan penelitian ini.
4. Para siswa siswi kelas X.5 dan X.6 SMAN 2 Bantul yang telah ikut berpartisipasi dalam penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. (2014). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Himawan, R., & Suyata, P. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Soal HOTS dalam Pembelajaran Teks Pidato Persuasif di MGMP SMP Wilayah Kabupaten Bantul. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 117-129.