

# Implementasi Penggunaan *Quizizz* Untuk Asesmen Peserta Didik Di SMP Unggulan ‘Aisyiyah Bantul

Enggar Bagas Dewantara<sup>1</sup>, Diana Silvi Eliya<sup>2</sup>, & Ayu Wahyuni<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universitas Ahmad Dahlan, <sup>2</sup>Universitas Ahmad Dahlan, <sup>3</sup>Universitas Ahmad Dahlan

---

## Key Words:

semicolon Implementasi, *Quizizz*, Asesmen

---



---

**Abstrak:** Penggunaan teknologi tidak dapat dihindari di era digitalisasi yang berkembang pesat ini. Dimana semua kehidupan manusia telah beralih ke *Smart Technology*. Pesatnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi menuntut pemahaman kita tentang berbagai manfaatnya, termasuk pemanfaatan teknologi dalam pendidikan global. Dimana pemahaman akan teknologi ini pun masih dipergunakan dalam dunia pendidikan walaupun sekarang sudah memasuki masa pasca pandemi yang mana kegiatan pembelajaran sudah berlangsung atau dilaksanakan seperti sebelumnya dengan bertatap muka (*offline*). Oleh karena itu, inovasi pembelajaran terus dikembangkan untuk meningkatkan pemahaman siswa. Aplikasi *Quizizz* merupakan salah satu inovasi dalam evaluasi pembelajaran yang dapat diimplementasikan kepada siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan aplikasi *Quizizz* sebagai sarana evaluasi pembelajaran dan menilai seberapa baik hasil belajar siswa telah meningkat sebagai akibat dari penggunaannya sebagai inovasi pembelajaran bagi siswa. Metodologi deskriptif kualitatif diadopsi dalam penelitian ini. Temuan studi menunjukkan bahwa menggunakan aplikasi *Quizizz* meningkatkan hasil belajar siswa dengan membuat pembelajaran menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah Aplikasi *Quizizz* sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dimana siswa bersaing dengan siswa lain untuk memotivasi mereka dan meningkatkan hasil belajar mereka. Hal ini memungkinkan siswa untuk meningkatkan peringkat kuis, upaya belajar, motivasi untuk belajar, keterlibatan dalam kegiatan, dan kinerja akademik.

---

**How to Cite:** Dewantara, E. A., Eliya, D. S., & Wahyuni, A. (2022). Implementasi Penggunaan *Quizizz* untuk Asesmen Peserta Didik di SMP Unggulan ‘Aisyiyah Bantul. *Seminar Nasional Pengenalan Lapangan Persekolahan UAD*

---

## PENDAHULUAN

Mercerdaskan kehidupan bangsa yang merupakan tujuan utama pendidikan nasional yang mana menggambarkan cita-cita bangsa Indonesia untuk mendidik serta menyamaratakan pendidikan di seluruh Indonesia supaya tercapai kehidupan bangsa Indonesia yang cerdas dan unggul dalam persaingan global. Untuk itu, berbagai cara akan dilakukan untuk mendukung majunya pendidikan di Indonesia dimana pendidikan sebagai human investment yang menjadi salah satu indikator penentu kualitas sumber daya manusia (SDM) dengan terarah, terencana, efektif serta efisien dalam proses menjawab tantangan abad 21. Kemendiknas menjelaskan bahwa Pendidikan pada abad ke-21 harus dapat mempersiapkan dan menjamin pendidikan di Indonesia harus mengintegrasikan antara keterampilan belajar dan berinovasi, keterampilan dalam menggunakan dan memanfaatkan teknologi dalam dunia pendidikan. Terlebih pandemi covid-19 telah menerapkan sistem pendidikan menjadi pembelajaran dalam jaringan (*daring*),

sistem pendidikan dalam jaringan sudah diterapkan selama kurang lebih dua tahun terakhir. Pada Juli 2021, Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nadiem Anwar Makarim menegaskan semua sekolah harus sudah membuka sitem belajar mengajar secara tatap muka dengan mengikuti panduan penyelenggaraan pembelajaran diantaranya tetap mematuhi protocol kesehatan yang perlu dilakukan sebelum dan setelah pembelajaran berlangsung serta lembaga pendidikan dapat menyusun strategi pembelajaran yang relevan dengan peserta didik baik media yang menunjang pembelajaran agar terciptanya tujuan pembelajaran.

Demi menciptakan pembelajaran yang menarik bagi peserta didik maka perlu adanya upaya inovatif yang dikemukakan oleh guru. Untuk mendukung pembelajaran yang menarik bagi peserta didik, dibutuhkan sebuah media pembelajaran berbasis digital agar dapat dimanfaatkan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa (Irwan dkk, 2019). Salah satu bentuk pembelajaran yang menarik sekaligus interaktif yaitu dengan menarapkan aplikasi atau website *Quizizz* pada evaluasi pembelajaran. *Quizizz* merupakan media pembelajaran online (E-Learning) yang dapat diaplikasikan sebagai sarana menyampaikan materi, tugas, kuis, presentasi, penilaian serta evaluasi pembelajaran yang bersifat interaktif, menarik, dan menyenangkan karena memiliki banyak fitur yang dapat diaplikasikan.

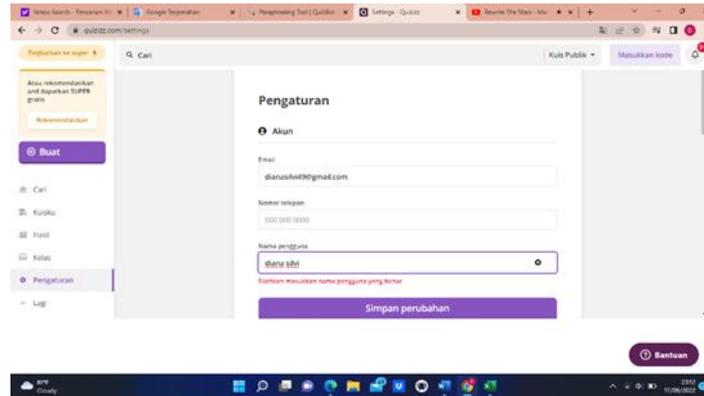
(Priyanti dkk, 2019) menyatakan bahwa *Quizizz* merupakan suatu platform ber-basis digital guna membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran dengan cara yang menyenangkan menggunakan gawainya. Dengan kecanggihan teknologi pada pemanfaatan gawai untuk media pembelajaran, peserta didik akan lebih tertarik, yang mana pengimplementasian *Quizizz* ini sejalan dengan karakteristik peserta didik di era sekarang yang dominan menggunakan smartphone dalam kehidupan sehari-harinya. Media pembelajaran melalui teknologi yang memadai dengan menerapkan aplikasi atau website *Quizizz* berbasis permainan kuis interaktif ini dinilai lebih efektif dalam menunjang hasil belajar peserta didik. Karena didalamnya terdapat beberapa fitur-fitur menarik yang dapat diakses oleh peserta didik dalam pembelajaran dikelas. Pengimplikasian aplikasi *Quizizz*, tidak hanya bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, namun juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga siswa semangat dalam pembelajaran berlangsung. Pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal (Dewi, C.K. 2018).

Selain itu, dengan mengimplimentasi *Quizizz* dalam menunjang pembelajaran diharapkan peserta didik dapat meningkatkan pemahaman pada pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga semakin meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. (Arsad, 2015) mengatakan bahwa, disamping membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pengajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

## METODE

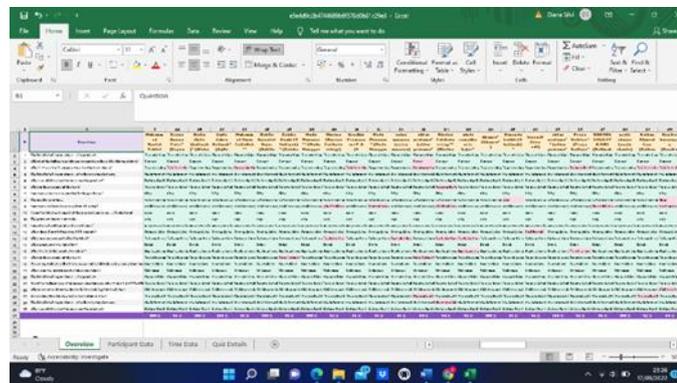
Penelitian ini akan dilakukan dengan pendekatan deskriptif kualitatif yang dilakukan di SMP Unggulan 'Aisyiyah Bantul. Penelitian ini akan mendeskripsikan penggunaan aplikasi *quizizz* sebagai salah satu inovasi penilaian pembelajaran interaktif, yang mana juga disusun melalui literatur pendukung. Studi ini melibatkan pengumpulan data dan informasi dari sumber seperti artikel, jurnal, dan sumber pustaka yang lain. Adapun metode yang digunakan pada saat dilapangan adalah menggunakan metode praktek yang melibatkan siswa dan siswi di smp Unggulan 'Aisyiyah Bantul yaitu berjumlah 60 siswa kelas 8 dan 75 siswa kelas 9. Lalu instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan tes soal yang disediakan di *quizizz*.





Gambar 3. Cara mengakses akun *Quizizz*

Hasil yang diperoleh siswa sangat bervariasi, dengan keantusiasan siswa dan diharapkan hasil kuis meningkat pada kegiatan selanjutnya.



Gambar 4. Hasil evaluasi pengguna *Quizizz*

## Pembahasan

### Menggunakan *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran dan Evaluasi yang Inovatif dan Interaktif

Dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat, bidang pendidikan juga mengalami perubahan yang signifikan. Para pengajar dan pendidik perlu terus belajar tentang perubahan ini agar kita dapat terus memenuhi tujuan pendidikan yang kita harapkan. Hal ini menuntut pendidik untuk lebih kreatif dan inovatif untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik. Salah satunya adalah inovasi penggunaan media pembelajaran. Menurut Lestari Ariani dan Ashadi (2014), sejalan dengan penggunaan media pembelajaran, tujuan umum media pembelajaran adalah untuk membantu guru dalam mengkomunikasikan pesan dan topik kepada siswa sehingga pesan lebih mudah dipahami, lebih banyak menarik, dan lebih menyenangkan. murid. Tujuan khusus penggunaan media pembelajaran adalah untuk: 1) memberikan berbagai pengalaman belajar untuk merangsang minat belajar siswa; 2) mendorong sikap dan keterampilan tertentu yang berkaitan dengan teknologi; 3) menciptakan situasi belajar yang tidak mudah. 4) menciptakan situasi belajar yang efektif, dan 5) memotivasi siswa untuk belajar (Rahmatia, Monawat, dan Darnius, 2017).

Saya setuju bahwa Bereksperimen dengan media pembelajaran yang berbeda diperlukan untuk menciptakan tujuan pembelajaran dan hasil belajar yang diharapkan. Salah satu inovasi media pembelajaran yang dapat diterapkan adalah penerapan aplikasi *Quizizz*. Aplikasi *Quizizz* merupakan media pembelajaran online berbasis game yang membantu siswa memahami pembelajaran dengan sistem yang menyenangkan dan meningkatkan hasil belajar

siswa. Tak perlu dikatakan bahwa metode pembelajaran berbasis ceramah, di mana guru secara langsung menyampaikan materi, menciptakan pembelajaran yang membosankan dan tidak efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang dinikmati siswa. Media *Quizizz* menunjukkan keunggulannya dengan menghadirkan berbagai fitur kemasan yang menarik. Menjadi lebih beragam dan lebih efisien. Keunggulan penting, menurut Vitianingsih (2016), adalah memiliki komponen yang dapat meningkatkan daya ingat: B. Animasi untuk memungkinkan siswa melestarikan dan mengumpulkan materi yang diberikan untuk waktu yang lebih lama daripada metode pengajaran tradisional. Sebagai media evaluasi, aplikasi *Quizizz* memiliki banyak keunggulan. Bagi pendidik, penilaian pembelajaran *Quizizz* memfasilitasi penilaian yang detail dan objektif. Kami juga memiliki data statistik tentang kinerja siswa, yang hasilnya digunakan sebagai tolok ukur untuk analisis lebih lanjut. Bagi siswa, manfaat media kuis tidak hanya terletak pada pembelajaran yang menarik, tetapi juga pada pertanyaan yang diajukan. Waktu terbatas untuk menangani masalah, sehingga siswa dapat mengatur waktu dan berpikir dengan cepat dan tepat ketika menghadapi masalah yang diajukan oleh gurunya. Terlebih lagi, tampilan yang unik dan menarik membantu siswa tidak mudah bosan dan cepat memahami pembelajaran. Memotivasi belajar dan memfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran.

### **Manfaat Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Penilaian Pembelajaran Interaktif**

Media pembelajaran yang baik juga mencapai hasil yang diinginkan. Aplikasi *Quizizz* sebagai media penilaian menawarkan berbagai manfaat untuk menunjang keberhasilan belajar siswa. Beberapa manfaat dari aplikasi *Quizizz* yang dapat kita gunakan yaitu:

1. Utilitas Aplikasi *Quizizz* untuk Pendidik
  - a. Aplikasi *Quizizz* membantu pendidik mengembangkan lingkungan belajar yang beragam dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif, unik dan menarik.
  - b. Bagi para pendidik, aplikasi *Quizizz* dapat dijadikan sebagai tolok ukur untuk evaluasi selanjutnya. Karena terdapat data statistik yang bisa menggambarkan sejauh mana peserta didik paham terhadap materi. Dengan itu, hasil tersebut memudahkan pendidik dalam mengambil tindakan akan pembelajaran selanjutnya.
  - c. Fitur soal yang berbeda dan diacak untuk setiap siswa, menjadikan pendidik tidak khawatir akan adanya kecurangan.
  - d. Terdapatnya fitur penilaian otomatis yang sangat membantu pendidik.
2. Utilitas Aplikasi *Quizizz* Bagi Peserta Didik
  - a. Banyaknya fitur menarik pada aplikasi *Quizizz*, meningkatkan motivasi para siswa untuk terus belajar.
  - b. Bagi siswa, dibanding dengan metode ceramah langsung oleh guru yang akan menimbulkan kejenuhan, aplikasi *Quizizz* dijadikan solusi atas masalah tersebut
  - c. Adanya koreksi otomatis, saat jawaban siswa salah, lalu akan muncul jawaban yang tepat, yang mana nantinya akan dijadikan evaluasi mandiri bagi siswa.
  - d. Bagi peserta didik, fitur soal yang berbeda serta diacak, juga membuat peserta didik dapat belajar arti dari sebuah kejujuran.
  - e. Siswa dapat belajar manajemen waktu. Karena pada aplikasi *Quizizz* terdapat waktu dalam pengerjaan soal, sehingga mengharuskan siswa mengelola waktu dengan baik

### **Efektifitas Aplikasi *Quizizz* Pada Hasil Belajar Siswa**

Tercapainya keberhasilan dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan merupakan suatu hal yang diharapkan. Hasil belajar siswa yang meningkat adalah salah satu tujuan dan cita-cita dari pendidikan. Citra, Cahyani Amildah, dan Brilliant Rosy (2020) menjelaskan bahwa hasil belajar dapat dipastikan melalui kegiatan penilaian yang bertujuan untuk memperoleh data bukti yang menunjukkan tingkat kompetensi seorang siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pada dasarnya, belajar bukan hanya sekedar menguasai materi. Namun,

hasil belajar dapat diukur dengan perubahan persepsi dan perilaku, termasuk peningkatan sikap dan moral (Rusman, 2017: 130). Menguraikan berbagai keunggulan aplikasi *Quizizz* sebagai media penilaian pembelajaran, dapat kami simpulkan bahwa: Aplikasi *Quizizz* sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Belajar bukan hanya pemerolehan konsep-konsep teoritis, tetapi juga pemerolehan persepsi, kesenangan dan minat, bakat dan kemampuan. Hal ini didukung oleh pendapat Rusman (2017:130). Rusman mengatakan hasil belajar dapat diukur melalui perubahan persepsi dan perilaku, termasuk peningkatan sikap dan moral. Dengan bekerja keras, siswa dapat lebih termotivasi untuk mendapatkan jawaban yang benar. Hal ini secara otomatis diharapkan menjadi positif. Dengan kata lain, keinginan untuk belajar meningkat. *Quizizz Games* sebagai aplikasi pembelajaran berbasis permainan menghadirkan beberapa aktivitas permainan di dalam kelas, mengubah kelas menjadi latihan interaktif yang menyenangkan di mana siswa bersaing dengan siswa lain untuk memotivasi mereka dan meningkatkan hasil belajar mereka. Hal ini memungkinkan siswa untuk meningkatkan peringkat kuis, upaya belajar, motivasi untuk belajar, keterlibatan dalam kegiatan, dan kinerja akademik, memastikan bahwa siswa mengalami perkembangan kognitif dengan tepat sesuai dengan penelitian yang dilakukan. Aspek aktivitas, memotivasi belajar, sangat membantu siswa untuk mengaktifkan akuisisi dan pemahaman. Ini meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pembelajaran dan mempertajam kemampuan mereka untuk berpikir kritis tentang materi yang diberikan guru. Kegiatan-kegiatan tersebut memberikan kesempatan bagi perkembangan kognitif siswa yang lebih baik. (Citra dan Rosy, 2020; Mulyati dan Evendi, 2020) juga bermanfaat. Adanya berbagai media pembelajaran online memberikan kemudahan bagi pengajar untuk menyampaikan materi yang akan diajarkan kepada siswa.

## KESIMPULAN

Di tengah maraknya arus globalisasi yang masuk ke Indonesia, mengharuskan kita mengambil banyak manfaat didalamnya, salah satunya teknologi. Dengan bergulirnya globalisasi, teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan berperan penting dalam menyukseskan pendidikan. Terlebih adanya pandemi dua tahun terakhir ini, dimana mengharuskan meminimalisir kegiatan diluar rumah, dengan memberdayakan kecanggihan teknologi dalam aktivitas keseharian, begitu juga dengan pendidikan. Berbagai upaya dan usaha dilakukan dalam mengoptimalkan dunia pendidikan. Perkembangan ilmu pengetahuan semakin berkembang pesat dengan canggihnya teknologi era saat ini, memudahkan bagi pendidik dalam berkreasi dan menciptakan inovasi-inovasi pembelajaran yang sesuai. Salah satunya dengan menciptakan suasana pembelajaran interaktif serta menyenangkan dengan mengambil manfaat dari perkembangan teknologi . Salah satu inovasi tersebut merupakan aplikasi online (E-Learning) berbasis game atau kuis yaitu *Quizizz*. Aplikasi edukasi ini memberikan warna baru dalam proses pembelajaran di sekolah. Media dengan fitur unik dan menarik akan memberi kesan semangat belajar peserta didik. Untuk menggapai cita-cita dan tujuan pendidikan, akan tercapai bilamana tidak hanya berpaku pada satu hal saja. Hal itu bermaksud bahwa, pemerintah dan pendidik harus terus berinovasi guna menunjang proses pembelajaran yang menarik dalam upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji dan syukur atas kesempatan yang diberikan, penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas berkah dan rahmat-Nya yang telah meridhai kegiatan ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan artikel yang berjudul “Implementasi Penggunaan *Quizizz* Untuk Asesmen Peserta Didik Di SMP Unggulan ‘Aisyiyah Bantul’”. Penulis juga

mengucapkan terima kasih kepada Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ahmad Dahlan dan SMP Unggulan ‘Aisyiyah Bantul sebagai tempat pelaksanaan Pengenalan Lapangan Persekolahan 2. Serta penulis ucapkan terima kasih kepada Bapak Afit Istiandaru, S.Pd., M.Pd selaku dosen koordinator lapangan, Ibu Khafidhoh, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing lapangan dan Ibu Zulfatin Rahmahani, S.Pd. selaku guru pamong.

## DAFTAR PUSTAKA

- Citra, C. A., & 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.
- Dewi, C. K. (2018). Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas X. Skripsi S1. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
- Irwan, I., Luthfi, Z.F., & Waldi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan* 1.8
- Kurniawan, M. C. D., & Huda, M. M. (2020). Pengaruh penggunaan *quizizz* sebagai latihan soal terhadap hasil belajar siswa kelas V SD. *Jurnal Pena Karakter*, 3(1), 37-41.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran matematika melalui media game *quiz-izz* untuk meningkatkan hasil belajar matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64-73.
- RUSMANA, & MARTHA, I. 2019. PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENYENANGKAN DENGAN APLIKASI KUIS ONLINE *QUIZIZZ*. *PROSIDING SESIOMADIKA*, 2(1).
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi/ JIITUJ*, 4(2), 163-173.
- Setiawan, D. A. (2021). *Pengembangan Media Game Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Pengelompokan Makhluk Hidup Berdasarkan Jenis Makanannya Kelas 5 Sd* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Malang).