

ANALISIS PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN ONLINE

Putri Rahmawati
Universitas Sebelas Maret
putrirahmah422@student.uns.ac.id

Abstract

Online learning is an important part of modern education in the face of the development of information technology as it is today. Evaluation of learning has a central role in measuring students' understanding and skills. The Quizizz application as a technology-based learning platform is an interesting effective solution to facilitate the implementation of learning evaluations with the concept of interactive games. The purpose of the research conducted was to determine whether or not the use of the Quizizz application is effective in evaluating student understanding during online learning. The research uses library research methods by reviewing theories from scientific literature. The results showed that the use of the Quizizz application in online learning evaluation proved effective in improving student learning outcomes and increasing student engagement. This is because the Quizizz application has game elements that can increase student motivation to actively participate so that learning becomes more interesting.

Keywords : Quizizz app ; Learning Evaluation ; Online Learning

Abstrak : Pembelajaran online menjadi bagian penting dari pendidikan modern dalam menghadapi perkembangan teknologi informasi seperti saat ini. Evaluasi pembelajaran memiliki peran sentral dalam mengukur pemahaman dan keterampilan siswa. Aplikasi Quizizz sebagai platform belajar berbasis teknologi menjadi solusi efektif yang menarik untuk memfasilitasi pelaksanaan evaluasi pembelajaran dengan konsep permainan interaktif. Tujuan penelitian yang dilakukan untuk mengetahui efektif tidaknya penggunaan aplikasi Quizizz dalam mengevaluasi pemahaman siswa selama mengikuti pembelajaran online. Penelitian menggunakan metode studi kepustakaan (library research) dengan mengkaji teori dari literatur ilmiah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dalam evaluasi pembelajaran online terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan keterlibatan siswa. Hal ini dikarenakan aplikasi Quizizz memiliki elemen permainan yang dapat meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik.

Kata Kunci : Aplikasi Quizizz ; Evaluasi Pembelajaran ; Pembelajaran Online.

PENDAHULUAN

Era perkembangan informasi teknologi, pembelajaran online menjadi solusi alternatif dalam dunia pendidikan. Pembelajaran online seperti hal yang umum terutama dalam situasi di mana pembelajaran jarak jauh menjadi hal yang biasa. Perubahan ini mengakibatkan munculnya alat dan platform pembelajaran online sebagai solusi inovatif dan efektif untuk mendukung proses pendidikan.

Dalam konteks pembelajaran online, evaluasi hasil belajar siswa menjadi hal yang penting guna memastikan efektivitas pembelajaran dengan tetap memperhatikan interaktivitas dan kualitas penilaian. Evaluasi pembelajaran yang demikian harus disesuaikan dengan kebutuhan saat ini dengan melakukan penilaian menggunakan perkembangan zaman sebagai cara memanfaatkan teknologi secara positif. Hal ini dikarenakan, keberhasilan evaluasi pembelajaran secara online tergantung dari penggunaan aplikasi yang mempermudah proses penilaian, memberikan umpan balik, sekaligus meningkatkan keaktifan siswa. Menurut pendapat Gronlund (Aditiyawarman et al., 2022) Evaluasi menjadi proses sistematis dalam menentukan keputusan mengenai sejauh mana tujuan program telah dicapai. Oleh karena itu, aplikasi Quizizz hadir selaku platform yang semakin populer untuk penilaian pembelajaran online.

Quizizz, platform pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif dan siswa terlibat dalam pembelajaran online. Dalam beberapa tahun terakhir, Quizizz menjadi populer di kalangan guru karena menyediakan cara yang menarik dan efektif untuk mengukur pemahaman siswa.

Quizizz sebagai aplikasi pembelajaran berbasis game dengan berbagai fitur menarik seperti tema, avatar, musik, dll. Pendidik dapat memasukkan beberapa pertanyaan yang akan digunakan untuk kuis, pretest, posttest, ataupun ujian lainnya. Pendidik dapat memantau proses yang berlangsung dan setelah kegiatan selesai dapat mengunduh laporan mengenai hasil dari kegiatan untuk kemudian dilakukan evaluasi. (Wahyudi et al., 2020)

Evaluasi pembelajaran melalui Quizizz ini dapat mempermudah dan mempercepat guru untuk mengetahui materi mana yang belum dipahami oleh peserta

didik, sehingga dapat melaksanakan remedial. Setiap soal benar dan salah yang dikerjakan oleh peserta didik tersimpan dalam data perolehan skor. Tidak hanya itu, kecepatan peserta didik dalam menjawab pun dapat diketahui dengan mudah dalam papan peringkat perolehan skor. (Nyoman Sukartini, 2022)

Dengan memahami penggunaan aplikasi Quizizz dalam mendukung pelaksanaan evaluasi pembelajaran online, kita dapat meningkatkan kualitas pendidikan dengan menyediakan strategi yang lebih efektif untuk mengembangkan pembelajaran berbasis online. Berdasarkan pendapat di atas, penulis mengangkat penelitian dengan tujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz dalam memudahkan evaluasi pembelajaran berbasis online. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran bagi pendidik, ataupun pengembang teknologi pembelajaran dalam memanfaatkan aplikasi Quizizz untuk meningkatkan keefektifan evaluasi pembelajaran secara online. Selain itu, hasil penelitian dapat memberikan pengaruh terhadap kajian tentang pengembangan dan implementasi teknologi dalam bidang pendidikan, khususnya evaluasi pembelajaran.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk studi kepustakaan (*library research*). Kajian teori yang digunakan dalam studi pustaka ini diambil dari literatur ilmiah penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya, seperti jurnal terkait konteks dari variabel yang digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran Online

Pembelajaran online adalah bentuk pembelajaran jarak jauh yang melibatkan penggunaan teknologi digital untuk memfasilitasi komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa. Pembelajaran online dapat dilakukan melalui berbagai platform, sehingga memungkinkan siswa belajar kapan saja dan di mana saja. Namun pelaksanaan pembelajaran daring dapat menjadi tantangan dikarenakan efektivitas pembelajaran daring ini dipengaruhi oleh ketersediaan dan kualitas sarana prasarana.

Menurut Munir, 2009 (Ramadhani et al., 2020) Dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh berbasis online, perlu adanya sarana prasarana yang harus dikembangkan untuk menjamin kualitas proses dan hasil dalam pembelajaran. Beberapa diantaranya, yaitu bahan ajar yang berkualitas guna menunjang pembelajaran, sistem evaluasi yang mampu menguji kemampuan siswa, serta sistem komprehensif dan sinergis menggunakan pemanfaatan teknologi informasi komunikasi.

Pembelajaran online harus dilaksanakan sesuai dengan kemampuan guru dan siswa agar pembelajaran menjadi tidak memberatkan. Guna menciptakan kesan yang lebih menarik, pembelajaran harus didesain dengan sederhana, personal, dan cepat. Melalui sistem yang sederhana ini memudahkan siswa dan guru dalam memanfaatkan teknologi sehingga dapat memanfaatkan waktu dengan baik untuk pelaksanaannya. Personal, mempunyai tujuan agar siswa dan guru dapat berinteraksi di kelas, seperti pembelajaran tatap muka sehingga memudahkan guru dalam mengatasi permasalahan. Selain itu, pembelajaran online dilaksanakan dengan cepat agar siswa dapat menangkap materi pembelajaran yang diberikan guru secara efektif walaupun menggunakan bantuan aplikasi gadget. (Purba & Sinaga, 2021)

Salah satu cara memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk pembelajaran online adalah melalui pemanfaatan aplikasi ujian online. Ujian online dapat menjadi cara yang efektif untuk mengevaluasi pembelajaran siswa guna memberikan cara yang aman dan nyaman. Guru dapat menggunakan aplikasi dan platform pembelajaran untuk mendorong siswa mengeksplorasi informasi dengan cara yang baru dan menarik. Selain itu, siswa juga dapat memperoleh manfaat dari fleksibilitas dan kenyamanan pembelajaran online yang memungkinkan mereka belajar dengan kecepatan dan waktu yang sesuai dengan gaya belajar mereka. Menurut Kartono, 2020 (Tambunan et al., 2023) Siswa dan guru memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan aplikasi soal ujian berbasis online, karena mereka merasa aplikasi ujian online mudah digunakan, hemat biaya dan tenaga, sekaligus mengedepankan budaya *paperless culture* (lepas dari penggunaan ujian kertas). Diperkuat pendapat Purba, 2021 (Tambunan et al., 2023) bahwa aplikasi ujian online memberikan kemudahan bagi siswa untuk mengetahui hasil ujian dengan cepat dan memberikan pengalaman baru saat mengikuti ujian. Aplikasi ujian online merupakan

media yang bermanfaat dalam proses evaluasi pembelajaran, khususnya dalam konteks pembelajaran online. Pemanfaatan aplikasi ujian online sebagai alat evaluasi pembelajaran dapat menjadi penyelesaian efektif dan efisien guna menghasilkan umpan balik terhadap pemahaman siswa.

Evaluasi Pembelajaran

Berdasarkan Idrus, 2019 (Putri Nur Fatiah et al., 2023) Evaluasi pembelajaran adalah proses penentuan pencapaian prestasi siswa dalam kegiatan penilaian pembelajaran melalui evaluasi. Sehubungan dengan ini, Peraturan Menteri Pendidikan No. 104 Tahun 2014 Pasal 1 Tentang Hasil Belajar (Sugiri & Priatmoko, 2020) menuliskan bahwa penilaian hasil belajar oleh guru bertujuan untuk mengumpulkan informasi dengan perencanaan yang sistematis dalam hasil belajar siswa mengenai kompetensinya selama mengikuti pembelajaran.

Guru menilai siswa untuk mengevaluasi pemahamannya selama proses pembelajaran. (Rahmawati et al., 2023) Mendefinisikan evaluasi sebagai langkah memperoleh informasi belajar siswa dan mengambil keputusan mengenai hasil belajar selama mengikuti pembelajaran. Evaluasi mengacu pada penggunaan media dalam proses penilaian yang harus memenuhi standar validitas dan reliabilitas untuk memastikan bahwa hasil penilaian memberikan gambaran akurat tentang pemahaman siswa sebagai dasar untuk mengambil keputusan yang lebih baik. Hal ini sesuai dengan pendapat Putri & Dwijayanti, 2020 (Narassati et al., 2021) bahwa hasil penilaian yang diperoleh melalui media evaluasi dipastikan mampu menggambarkan kemampuan siswa sebenarnya. Oleh karena itu, media yang digunakan dalam proses evaluasi harus tepat, valid, dan relevan dengan kebutuhan.

Salah satu alat evaluasi yang marak digunakan dalam mengukur kemampuan siswa adalah aplikasi Quizizz. Validitas dan reliabilitas Quizizz sebagai alat penilaian bergantung pada beberapa faktor, seperti kualitas soal, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, dan konsistensi penilaian. Dengan menggunakan metode yang tepat untuk mengembangkan dan memvalidasi pertanyaan sekaligus menyelaraskan dengan tujuan pembelajaran, guru dapat memastikan bahwa Quizizz adalah alat penilaian yang efektif, layak, serta dapat diandalkan untuk mengukur hasil belajar siswa.

Aplikasi Quizizz

Aini, 2019 (Putri Nur Fatiah et al., 2023) mendeskripsikan Quizizz sebagai media pembelajaran dalam bentuk online yang menyajikan materi berupa kuis interaktif dengan animasi dan kesederhanaan penggunaannya. Menurut Wahyudi et al., 2020 (Asria et al., 2021) aplikasi online Quizizz dapat digunakan sebagai alternatif penilaian pembelajaran yang berpusat pada siswa, khususnya dalam menunjang pembelajaran. Hal ini dikarenakan aplikasi Quizizz memiliki elemen permainan yang dapat meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik. Aplikasi quizizz ini dapat digunakan dengan mudah sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa (Nurmalia et al., 2021). Penggunaan aplikasi quizizz ini dapat menumbuhkan motivasi sehingga meningkatkan hasil belajar siswa (Wijayanti et al., 2021). Penggunaan aplikasi quizizz dapat meningkatkan semangat siswa saat mengerjakan soal dengan adanya fitur menarik dengan tambahan suara dan gambar yang lucu. Pengalaman belajar menggunakan aplikasi Quizizz menyebabkan siswa merasa sangat positif. Tidak hanya itu, penggunaan aplikasi Quizizz ini juga memunculkan respon positif dalam hal partisipasi dan keaktifan siswa. (Hamidah & Wulandari, 2021)

Selain fitur suara dan gambar, Quizizz juga memiliki timer saat mengerjakan soal. Nursalam et al., 2016 (Silvia Syeptiani, 2023) mengungkapkan adanya timer untuk menjawab soal bertujuan agar siswa tidak berbuat curang, seperti bertanya kepada teman ataupun mencari jawaban melalui internet.

Penggunaan Quizizz dalam evaluasi pembelajaran online dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memberikan umpan balik secara langsung, dan memberikan fleksibilitas dalam penilaian. Quizizz sebagai alat dalam mengevaluasi pembelajaran online dapat meningkatkan motivasi belajar siswa ketika mengerjakan penilaian. Adanya tambahan suara, gambar, dan waktu pada Quizizz membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis penelitian, dapat disimpulkan bahwa ada beberapa keuntungan menggunakan Quizizz sebagai alat penilaian pembelajaran online. Quizizz memungkinkan mengevaluasi hasil pembelajaran siswa dan memberikan umpan balik langsung kepada siswa. Hal ini dikarenakan, pada quizizz terdapat banyak fitur yang membuat pengalaman belajar lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Penggunaan Quizizz sebagai alat penilaian alternatif dapat meminimalkan kelemahan yang muncul saat melakukan penilaian konvensional. Penggunaan Quizizz untuk penilaian pembelajaran online terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan keterlibatan siswa. Namun, efektivitas Quizizz sebagai alat penilaian ditentukan oleh beberapa faktor, antara lain kualitas soal, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, dan konsistensi penilaian. Oleh karena itu, dalam menentukan validitas dan reliabilitas hasil, penting untuk memastikan bahwa pertanyaan memiliki kualitas tinggi dan selaras dengan tujuan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditiyawarman, M. A., Sondang, M., Hanifah, L., & Kusumayati, L. D. (2022). PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA UNTUK MELAKSANAKAN EVALUASI PEMBELAJARAN. *Jurnal Penelitian*, 7(1), 24–36. <https://doi.org/10.46491/jp.v7i1.840>
- Asria, L., Sari, D. R., Ngaini, S. A., Muyasaroh, U., & Rahmawati, F. (2021). ANALISIS ANTUSIASME SISWA DALAM EVALUASI BELAJAR MENGGUNAKAN PLATFORM QUIZIZZ. *Alifmatika: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 3(1), 1–17. <https://doi.org/10.35316/alifmatika.2021.v3i1.1-17>
- Hamidah, M. H., & Wulandari, S. S. (2021). PENGEMBANGAN INSTRUMEN PENILAIAN BERBASIS HOTS MENGGUNAKAN APLIKASI “QUIZIZZ.” *Efisiensi: Kajian Ilmu Administrasi*, 18(1), 105–124. <https://doi.org/10.21831/efisiensi.v18i1.36997>
- Narassati, N. A., Saleh, R., & Arthur, R. (2021). PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI BERBASIS HOTS MENGGUNAKAN APLIKASI QUIZIZZ PADA MATA PELAJARAN MEKANIKA TEKNIK DALAM PEMBELAJARAN JARAK JAUH. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 3(2), 169–180. <https://doi.org/10.21831/jpts.v3i2.43919>
- Nurmalia, L., Lutfi, L., Rosmi, F., & Emorad, A. I. (2021). PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA MELALUI APLIKASI EDUKASI

- QUIZIZZ PADA MATA KULIAH PERKEMBANGAN PENDIDIKAN SD UMJ. *Jurnal Holistika*, 5(2), 133. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.133-140>
- Nyoman Sukartini, N. (2022). PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN EVALUASI QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS. *Indonesian Journal of Educational Development*, 3(1).
- Purba, S. T., & Sinaga, D. P. (2021). Analisis Pembelajaran Daring Terhadap Evaluasi Belajar IPA Pada Kelas VII MTs MESRA Pematang Siantar TA.2020/2021. *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 4(2), 311–317. <https://doi.org/10.30743/best.v4i2.4720>
- Putri Nur Fatiah, Elly Sukmanasa, & Wawan Syahiril Anwar. (2023). PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN QUIZIZZ TEMA 9 SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 3. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 2161–2175. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1768>
- Rahmawati, A. E., Zulhannan, Hijriyyah, U., Erlina, & Koderi. (2023). Development of the Quizizz Application-Based Evaluation Tool for Learning Arabic for MTs | Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Aplikasi Quizizz pada Pembelajaran Bahasa Arab untuk MTs. *Mantiqutayr: Journal of Arabic Language*, 3(2), 135–150. <https://doi.org/10.25217/mantiqutayr.v3i2.3484>
- Ramadhani, D., Mahardika, I. M. S., & Indahwati, N. (2020). EVALUASI PEMBELAJARAN PJOK BERBASIS DARING TERHADAP TINGKAT PEMAHAMAN DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV - VI SD NEGERI BETRO, SEDATI - SIDOARJO. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(1). <https://doi.org/10.58258/jime.v7i1.1817>
- Silvia Syeptiani. (2023). Analisis Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Mata Kuliah Kimia Terapan. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 13(2), 417–422. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i2.981>
- Sugiri, W. A., & Priatmoko, S. (2020). PERSPREKTIF ASESMEN AUTENTIK SEBAGAI ALAT EVALUASI DALAM MERDEKA BELAJAR. *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 53. <https://doi.org/10.30736/atl.v4i1.119>
- Tambunan, O., Risnita, R., & Hariyadi, B. (2023). Analisis Penggunaan Aplikasi Evaluasi Belajar Online Pada Pembelajaran Biologi di SMA Kota Jambi. *BIODIK*, 9(2), 103–116. <https://doi.org/10.22437/biodik.v9i2.21657>
- Wahyudi, W., Rufiana, I. S., & Nurhidayah, D. A. (2020). Quizizz: Alternatif Penilaian di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Soulmath : Jurnal Edukasi Pendidikan Matematika*, 8(2), 95–108. <https://doi.org/10.25139/smj.v8i2.3062>
- Wijayanti, R., Hermanto, D., & Zainudin, Z. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Matakuliah Matematika Sekolah Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 347–356. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.47>