



***Quizizz* sebagai alternatif media evaluasi pembelajaran di sekolah dasar**

Dian Budi Lestari ✉, Universitas PGRI Madiun
Apri Kartikasari HS, Universitas PGRI Madiun
Dewi Tryanasari, Universitas PGRI Madiun

✉ dianbudi764@gmail.com

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan evaluasi pembelajaran menggunakan *Quizizz*. Penelitian ini termasuk dalam penelitian studi kasus menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dan cek dokumen evaluasi. Teknik analisis data antara lain reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses evaluasi pembelajaran sudah memenuhi aspek ketepatan (isi) soal evaluasi, efisiensi, dan kelengkapan. Evaluasi pembelajaran menggunakan *Quizizz* menjadi alternatif guru yang lebih efektif dan efisien.

Kata kunci: *Quizizz*, Evaluasi pembelajaran, Tematik integratif



PENDAHULUAN

Evaluasi merupakan salah satu tahap dalam proses pembelajaran. Evaluasi merupakan proses menentukan nilai kegiatan pembelajaran dengan cara penilaian atau pengukuran (Rukajat, 2018). Evaluasi juga dimaksudkan untuk mengetahui seberapa jauh keberhasilan guru dalam menyampaikan materi. Selain itu, evaluasi menjadi tolok ukur ketercapaian tujuan pembelajaran. Apabila hasil evaluasi sesuai dengan harapan maka bisa dikatakan tujuan pembelajaran bisa dicapai secara optimal.

Keterbatasan komunikasi guru dan peserta didik pasca pandemi menjadi dampak proses pembelajaran. Akibatnya tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal. Selain itu, timbul masalah baru yang menjangkit peserta didik seperti jenuh dan bosan ketika pembelajaran. Alasan munculnya masalah tersebut karena peserta didik terbiasa menggunakan *gadget* dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dengan berlakunya pembelajaran tatap muka peserta didik kurang tertarik jika hanya menggunakan buku. Oleh karena itu, guru harus memutar otak untuk menumbuhkan kembali motivasi peserta didik pada pembelajaran. Seiring dengan perkembangan teknologi pada abad 21 ini, guru dan peserta didik dituntut untuk *melek* teknologi. Ada beberapa hal yang dibutuhkan dalam pembelajaran abad 21 antara lain menerapkan kecakapan belajar dan inovasi, kecakapan informasi, media dan teknologi (*melek* digital) (Effendi & Wahidy, 2019). Sejalan dengan hal itu, baik pembelajaran daring ataupun luring pemanfaatan teknologi tetap saja dibutuhkan. Pemanfaatan teknologi di sini adalah penggunaan media sebagai penunjang proses pembelajaran, salah satunya pada kegiatan evaluasi pembelajaran.

Alat atau instrumen yang diperlukan untuk evaluasi pembelajaran adalah tes. Tes merupakan alat untuk mengukur atau menilai kemampuan seseorang berdasarkan aspek tertentu (Amiriono, 2017). Tes dapat berupa pertanyaan dan perintah atau petunjuk yang ditujukan kepada siswa untuk mendapatkan respon atau umpan balik. Berkaitan dengan kondisi pasca pandemi saat ini, maka jenis tes yang cocok untuk digunakan adalah tes online atau berbasis web. Oleh karena itu, penggunaan *Quizizz* dapat dijadikan alternatif untuk evaluasi pembelajaran.

Quizizz adalah salah satu *web* yang berbasis *online* untuk memfasilitasi guru dan peserta didik dalam pembelajaran. Aplikasi *Quizizz* dapat menjadikan guru lebih inovatif dan efektif diterapkan untuk evaluasi pembelajaran. *Quizizz* dapat dikatakan sebagai alternatif yang menjadikan pembelajaran lebih kreatif, melibatkan serta memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran (Amaliyah & Lismawati, 2019). Secara umum fitur yang ada pada *Quizizz* dapat membantu dan memfasilitasi guru maupun peserta didik dalam pembelajaran (Wibawa et al., 2019). Fitur *Quizizz* yang dapat dimanfaatkan yakni soal pilihan ganda, soal isian, uraian, menjodohkan, tema, musik, dan lain-lain. Hal tersebut dapat menarik perhatian peserta didik dan mendapatkan pengalaman yang bermakna pada proses evaluasi pembelajaran. Adapun keunggulan yang dimiliki oleh *Quizizz* antara lain : 1) hasil atau skor dapat dilihat secara langsung, 2) tiap siswa mendapatkan soal yang berbeda atau acak, dan 3) dapat melihat salah atau benar dari jawaban. Sedangkan kelemahan *Quizizz* antara lain : 1) memerlukan banyak data atau kuota, 2) sulit mengontrol siswa ketika membuka halaman tab baru, 3) tidak semua siswa memiliki *handphone* (Nuramanah et al., 2020). Oleh karena itu, penggunaan *Quizizz* perlu dipersiapkan agar proses evaluasi pembelajaran dapat berjalan secara optimal.

Berdasarkan observasi peneliti pada beberapa sekolah di Kecamatan Tegalombo Kabupaten Pacitan, ternyata sudah menggunakan media yang terintegrasi dengan teknologi seperti *Google Form*, *Google Classroom*, dan sebagainya untuk melakukan evaluasi pembelajaran. Namun di SD Negeri 2 Tahunan proses evaluasi pembelajaran tematik integratif belum menggunakan media yang terintegrasi dengan teknologi. Proses pembelajaran yang

dilakukan hanya menggunakan buku teks, sehingga pembelajaran terlihat membosankan. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan *Quizizz* sebagai alternatif media evaluasi pembelajaran di sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian studi kasus dengan pendekatan kualitatif. Penelitian yang dilakukan disesuaikan dengan kondisi di lapangan atau kondisi yang sebenarnya. Penyajian analisis data berupa data kualitatif atau deskripsi menggunakan kata-kata tertulis. Obyek penelitian ini di SD Negeri 2 Tahunan Kecamatan Tegalombo Kabupaten Pacitan. Peneliti mengambil siswa kelas IV dan guru kelas sebagai subjek penelitian. Sumber data primer pada penelitian ini adalah observasi terhadap evaluasi pembelajaran yang dilaksanakan di kelas. Sementara sumber data sekunder didapat dari wawancara guru dan siswa mengenai proses evaluasi menggunakan *Quizizz*. Teknik analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi tiga tahap yaitu reduksi data, penyajian data, dan menarik kesimpulan (Mardawani, 2020).

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian diperoleh dari hasil observasi peneliti di kelas, wawancara guru dan siswa, dan cek dokumen evaluasi menggunakan *Quizizz*. Observasi dilakukan dengan membuat instrumen penelitian proses hasil belajar siswa menggunakan *Quizizz* serta kendala penggunaan *Quizizz*. Wawancara dilakukan dengan mengajukan pertanyaan kepada guru kelas dan siswa. Sedangkan untuk cek dokumen dilakukan dengan menganalisis dokumen berupa soal yang digunakan untuk evaluasi pembelajaran.

Aspek atau kriteria untuk teknik observasi dan wawancara sama. Hal ini bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam menganalisis data dan membuat kesimpulan. Aspek tersebut yakni aspek ketepatan isi (sesesuaian soal dengan kompetensi dasar, indikator, dan materi pembelajaran), efisiensi (biaya untuk sarana prasarana dan waktu yang digunakan), serta kelengkapan (petunjuk pengerjaan, skoring jawaban, dan keefektifan). Hasil observasi dan wawancara menunjukkan soal evaluasi yang digunakan sudah sesuai dengan aspek atau kriteria yang ditetapkan. Guru membuat dan mengembangkan soal dengan pedoman Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) kemudian implementasinya menggunakan aplikasi *Quizizz*. Adanya evaluasi pembelajaran dengan *Quizizz*, guru dan peserta didik mendapatkan suasana baru. Selain memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran *Quizizz* juga dapat menambah wawasan siswa dalam bidang pendidikan serta dapat menjadi contoh untuk kelas lain atau bahkan untuk sekolah lainnya.

Cek dokumen evaluasi menunjukkan jenis evaluasi yang digunakan yaitu jenis evaluasi sumatif. Evaluasi sumatif digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Sedangkan pada instrumen evaluasi bentuk soal yang digunakan yaitu pilihan dan isian singkat. Pada cek dokumen juga terdapat petunjuk pengerjaan yang jelas dan juga pemberian skor untuk mengetahui nilai yang didapat siswa.

PEMBAHASAN

Proses evaluasi pembelajaran tidak hanya sekedar memberikan soal kepada siswa, tetapi juga memperhatikan prosedurnya. Prosedur evaluasi seperti perencanaan, pelaksanaan, dan instrumen (Febriana, 2019). Prosedur harus dipersiapkan secara matang agar proses evaluasi berjalan dengan maksimal. Proses evaluasi pembelajaran tidak lagi sebatas mengerjakan soal di buku. Kecanggihan teknologi saat ini dapat dimanfaatkan guru untuk mengolah dan mengemas

evaluasi pembelajaran menjadi kegiatan yang lebih menarik. *Quizizz* merupakan salah satu teknologi yang mendukung untuk proses evaluasi pembelajaran. *Quizizz* dapat dikatakan sebagai media evaluasi pembelajaran inovatif dan interaktif yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan perhatian peserta didik dalam pembelajaran serta menghadirkan pembelajaran menjadi menyenangkan. Fitur-fitur *Quizizz* yang tidak dimiliki oleh platform digital lainnya *Quizizz* dapat digunakan untuk membantu dan mempermudah guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran. Hal ini didukung pernyataan Pamungkas (2020) bahwa aplikasi *Quizizz* berbeda dengan aplikasi lainnya, game edukasi *Quizizz* memiliki keunggulan seperti tema, *meme*, *avatar*, dan musik dapat menghibur siswa saat pembelajaran maupun latihan atau mengerjakan evaluasi.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti melihat beberapa aspek proses evaluasi pembelajaran sudah sesuai. Pada aspek ketepatan (isi) guru memiliki pedoman untuk membuat soal evaluasi yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Artinya, soal evaluasi yang dibuat sudah sesuai dengan kompetensi dasar, indikator, dan materi pembelajaran tematik. Namun, kaitannya dengan *Quizizz* guru hanya membuat soal dengan muatan kognitif saja karena untuk muatan afektif dan psikomotor tidak cocok menggunakan *Quizizz*. Kemudian aspek efisiensi seperti biaya dan waktu untuk kegiatan evaluasi guru menyesuaikan dengan kondisi yang ada. Berkaitan dengan kelengkapan proses hasil belajar guru sudah memberikan perintah yang jelas untuk mengerjakan soal dan sudah adanya skoring jawaban siswa. *Quizizz* dapat menjadikan evaluasi pembelajaran lebih mudah serta praktis dalam mengambil nilai siswa. Siswa dapat melihat hasil nilai yang didapat setelah selesai mengerjakan kuis tanpa menunggu guru, sehingga guru dapat menghemat waktu untuk mengoreksi hasil belajar siswa (Rajagukguk, 2020).

Dilihat dari pandangan peneliti, *Quizizz* dapat membantu memfasilitasi peserta didik untuk lebih interaktif terhadap proses pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Haddar dan Juliano (2021) dengan judul “Analisis Media Pembelajaran *Quizizz* dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar”. Penggunaan *Quizizz* dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Kelebihan yang ada pada *Quizizz* seperti tema, gambar *meme* dan musik menjadi daya tarik perhatian peserta didik. Selain itu *Quizizz* mempunyai banyak fitur yang dapat dimanfaatkan guru agar pembelajaran lebih variatif dan efisien.

SIMPULAN

Tujuan evaluasi pembelajaran adalah untuk melihat, memantau, dan mengukur kemampuan belajar peserta didik serta sebagai umpan balik antara guru dengan peserta didik terhadap proses pembelajaran. Oleh karena itu, dalam membuat soal evaluasi harus memperhatikan dan memuat beberapa aspek sesuai dengan pedoman yang telah ditetapkan. *Quizizz* merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk proses evaluasi pembelajaran. Kelebihan-kelebihan *Quizizz* yang tidak ada diaplikasi lain dapat dimanfaatkan guru menjadi alternatif media evaluasi pembelajaran. Melalui *Quizizz* guru dapat mengemas soal menjadi menyenangkan dengan suasana bermain.

DAFTAR PUSTAKA

- Amaliyah, S., & Lismawati. (2019). Pengaruh implementasi aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 32 Jakarta. *Prosiding Seminar Nasional Berseri*, 842–849. <https://doi.org/10.22236/SEMNAS/11842-849235>
- Amirono, A. (2017). *Evaluasi dan Penilaian Pembelajaran Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava

Media.

- Effendi, D., & Wahidy, A. (2019). Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menuju pembelajaran abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana (PPS) Universitas PGRI Palembang*. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2977>
- Febriana, R. (2019). *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Haddar, G. Al, & Juliano, M. A. (2021). Analisis Media Pembelajaran Quizizz dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(6), 4794–4801. <https://doi.org/10.31004/EDUKATIF.V3I6.1512>
- Mardawani. (2020). *Praktis Penelitian Kualitatif: Teori Dasar dan Analisis Data dalam Perspektif Kualitatif*. Yogyakarta: Deepublish CV. Budi Utama.
- Nuramanah, S. A., Iwan, C. D., & Selamat, S. (2020). Pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap efektivitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Bestari | Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 17(1), 117. <https://doi.org/10.36667/BESTARI.V17I1.474>
- Pamungkas, S. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Daring Pada Siswa Kelas VI Melalui Media Belajar Game Berbasis Edukasi Quizizz. *Majalah Lontar*, 32(2), 57–68. <https://doi.org/10.26877/ltr.v32i2.7306>
- Rajagukguk, M. (2020). Inovasi Penilaian Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional PBSI-III Tahun 2020*, 45–50.
- Rukajat, A. (2018). *Teknik Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish CV. Budi Utama.
- Wibawa, P. R., Astuti, I. R., Pangestu, B. A., Prasetya, R., Intan, R., & Aji, B. (2019). Smartphone based application Quizizz• as a learning media. *Dinamika Pendidikan*, 14(2), 244–253. <https://doi.org/10.15294/DP.V14I2.23359>