



Prosiding

Senada (Seminar Nasional Daring)

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, IKIP PGRI Bojonegoro

Tema "Membangun Insan Cendekia di Era society 5.0 Melalui Inovasi Pembelajaran"



Implementasi Aplikasi Quizizz sebagai Inovasi Evaluasi Pembelajaran Interaktif

Ani Malikhatur Rizqiyah¹, Meilan Arsanti²

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Islam Sultan Agung,
Indonesia

animalikhatur@std.unissula.ac.id¹, meilanarsanti@unissula.ac.id²

Abstrak- Pada era digitilisasi yang berkembang pesat, penggunaan teknologi sudah tidak bisa dihindarkan lagi. Dimana semua kehidupan manusia telah beranjak ke *Smart Technology*. Menjawab tantangan abad 21, menjadikan pendidikan harus mengintegrasikan antara kecakapan pengetahuan, keterampilan, serta penguasaan terhadap teknologi informasi dan komunikasi. Pesatnya teknologi informasi dan komunikasi, mengharuskan kita menguasai berbagai manfaat didalamnya, termasuk pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan. Terlebih masa pandemi Covid-19 yang menjadi salah satu kondisi dimana mengharuskan pemerintah mentransformasikan pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran tatap maya dalam jaringan (daring). Oleh karena itu, inovasi pembelajaran terus dikembangkan guna meningkatkan pemahaman peserta didik. Aplikasi *Quizizz* menjadi salah satu inovasi evaluasi pembelajaran yang patut diterapkan. Tujuan penelitian ini yaitu: mendeskripsikan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran, manfaat aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran, serta untuk mengetahui peningkatan hasil belajar pada siswa melalui aplikasi *Quizizz* sebagai inovasi evaluasi pembelajaran interaktif. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan penerapan aplikasi *Quizizz* pembelajaran menjadi interaktif, menyenangkan, serta meningkatkan hasil belajar peserta didik. Maka melalui penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui aplikasi *Quizizz* mempunyai pengaruh positif dalam hasil evaluasi pembelajaran peserta didik.

Kata kunci: implementasi aplikasi *Quizizz*, pembelajaran interaktif

Abstract- In the era of digitization that is growing rapidly, the use of technology is unavoidable. Where all human life has moved to *Smart Technology*. Responding to the challenges of the 21st century, education must integrate knowledge, skills, and mastery of information and communication technology. The rapid development of information and communication technology requires us to master the various benefits in it, including the use of technology in education. Especially during the Covid-19 pandemic, which is one of the conditions that requires the government to transform face-to-face learning into virtual face-to-face learning in a network (online). Therefore, learning innovations continue to be developed in order to improve students' understanding. The *Quizizz* application is one of the learning evaluation innovations that should be implemented. The purposes of this study are: to describe the *Quizizz* application as a learning medium, the benefits of the *Quizizz* application as a learning medium, and to determine the improvement of student learning outcomes through the *Quizizz* application as an interactive learning evaluation innovation. The method used in this research is a qualitative descriptive method. The results showed that with the application of the *Quizizz* application learning became interactive, fun, and improved student learning outcomes. So through this research, it can be concluded that learning through the *Quizizz* application has a positive influence on the results of the evaluation of student learning.

Keywords: *Quizizz* application implementation, interactive learning

PENDAHULUAN

Suksesnya pembelajaran, menjadi tujuan dari pendidikan di Indonesia bahkan dunia. Untuk itu, berbagai cara dilakukan untuk mendukung majunya pendidikan di Indonesia. Menjawab tantangan abad 21, menjadikan pendidikan harus mengintegrasikan antara kecakapan pengetahuan, keterampilan, serta penguasaan terhadap teknologi informasi dan komunikasi. Teknologi yang berkembang pesat, mengharuskan kita menguasai berbagai manfaat didalamnya, termasuk pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan. Terlebih masa pandemi Covid-19 yang menjadi salah satu kondisi dimana mengharuskan pemerintah mentransformasikan pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran tatap maya dalam jaringan (daring). Perubahan ini tidak hanya transformasi dari pembelajaran tatap muka ke pembelajaran dalam jaringan (daring), akan tetapi terjadi pada berbagai aspek sistem pembelajaran seperti metode pembelajaran, media pembelajaran, strategi pembelajaran, serta model evaluasi pembelajaran. Sehingga lembaga pendidikan dituntut untuk dapat menyusun strategi pembelajaran yang relevan. Untuk itu, dibutuhkan pula media yang menunjang kegiatan belajar mengajar agar terciptanya kondisi pembelajaran yang ideal serta dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Berbagai upaya inovatif dikemukakan oleh guru demi menciptakan pembelajaran yang menarik terlebih pada kondisi pandemi Covid-19 ini, dimana pembelajaran dilaksanakan dalam bentuk pembelajaran jarak jauh. Untuk mendukung hal itu, dibutuhkan sebuah media pembelajaran berbasis digital agar dapat dimanfaatkan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa (Irwan dkk, 2019). Salah satu bentuk inovatif pembelajaran yang menarik serta interaktif yaitu dengan menerapkan *Quizizz* pada evaluasi pembelajaran. *Quizizz* sendiri, merupakan media pembelajaran *online* yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, serta untuk evaluasi pembelajaran yang bersifat interaktif, menarik dan menyenangkan.

Priyanti dkk (2019) menyatakan bahwa *Quizizz* merupakan suatu platform berbasis digital guna membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran dengan cara yang menyenangkan menggunakan gawainya. Dengan pemanfaatan gawai, siswa akan lebih tertarik, yang mana pengimplikasian *Quizizz* ini sejalan dengan karakteristik siswa zaman sekarang yang dominan menggunakan *smartphone* dalam kehidupan sehari-harinya. Media pembelajaran melalui teknologi yang memadai dengan menerapkan; aplikasi *Quizizz* berbasis permainan ini dinilai lebih efektif dalam menunjang hasil belajar siswa. Karena didalamnya terdapat beberapa fitur-fitur menarik yang dapat diakses oleh siswa. Pengimplikasian aplikasi *Quizizz*, tidak hanya bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, namun juga dapat memupuk motivasi belajar siswa. 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, diharapkan pula implementasi *Quizizz* ini dapat meningkatkan pemahaman pada pembelajaran sehingga meningkat pula hasil belajar siswa. Arsad (2015:16) 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.

Sebagaimana judul artikel yang diusung, "Implementasi Aplikasi Quizizz Sebagai Inovasi Evaluasi Pembelajaran Interaktif", diharapkan banyak inovasi-inovasi kreatif dalam menunjangnya pembelajaran, sehingga semakin meningkatnya mutu pendidikan di Indonesia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, yang mana akan dideskripsikan implementasi aplikasi *Quizizz* sebagai inovasi evaluasi pembelajaran interaktif, yang disusun melalui literatur kepustakaan yang mendukung. Pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan kualitatif dengan data deskriptif berupa data yang dikumpulkan dengan menggunakan kata-kata. Penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data dan informasi dari berbagai sumber seperti artikel, jurnal, dan sumber pustaka lainnya.

PEMBAHASAN

Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif

Keberadaan pandemi, memberi pengaruh di segala aspek kehidupan. Dimana mengharuskan semua kegiatan dilakukan di rumah menjadikan semua patut meleak akan teknologi. Pengaruh besar adanya pandemi juga mengharuskan pendidikan mentransformasikan kegiatan belajar mengajar di kelas menjadi kegiatan belajar mengajar di rumah melalui jaringan internet. Hal itu pula mengharuskan kita untuk terus belajar akan adanya perubahan yang signifikan ini agar tetap mencapai tujuan dari pendidikan yang diharapkan. Hal tersebut menuntut para pendidik lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menarik. Salah satunya dengan berinovasi penggunaan media pembelajaran. Sejalan dengan penggunaan media pembelajaran, tujuan media pembelajaran secara umum menurut Lestari Ariani, & Ashadi (2014) adalah membantu guru dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran kepada siswanya agar pesan lebih mudah dimengerti, lebih menarik dan lebih menyenangkan bagi peserta didik. Sedangkan tujuan khusus penggunaan media pembelajaran yaitu: 1) memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga merangsang minat peserta didik untuk belajar, 2) menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam bidang teknologi, 3) menciptakan situasi belajar yang tidak mudah dilupakan oleh peserta didik, 4) untuk mewujudkan situasi belajar yang efektif, 5) untuk memberikan motivasi belajar kepada peserta didik (Rahmatia, Monawat, & Darnius, 2017). Sepaham dengan hal itu, agar terciptanya tujuan pembelajaran dan hasil pembelajaran sesuai yang diharapkan, berbagai media pembelajaran patut dicoba, salah satu inovasi media pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu dengan pengimplementasian aplikasi *Quizizz*. Aplikasi *Quizizz* merupakan media pembelajaran *online* berbasis *game* dalam mengakomodasikan peserta didik memahami pembelajaran dengan sistem yang menyenangkan, dengan itu pula dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Metode pembelajaran ceramah dengan media penyampaian materi secara langsung oleh pendidik akan terciptanya pembelajaran yang membosankan, dan tentunya hal itu tidak efektif untuk menggapai tujuan pendidikan yang menyenangkan bagi peserta didik. Media *Quizizz* menunjukkan kelebihanannya dengan

menyajikan berbagai fitur yang dikemas secara menarik. Hal itu akan lebih variatif dan efisien. Vitianingsih (2016) kelebihan yang bermakna adalah terdapat komponen yang bisa meningkatkan ingatan seperti animasi, sehingga menjadikan siswa mampu menyimpan dan mengumpulkan materi dalam memori yang diberikan dalam jangka waktu yang lebih panjang daripada menggunakan metode edukasi konvensional. Sebagai media evaluasi, aplikasi Quizizz memiliki berbagai kelebihan. Bagi pendidik, evaluasi pembelajaran melalui Quizizz dapat memudahkan dalam penilaian secara detail dan objektif. Serta terdapat statistik data kemampuan peserta didik, yang mana hasilnya akan dijadikan tolak ukur evaluasi selanjutnya. Sedangkan bagi peserta didik, kelebihan dari media Quizizz yaitu selain pembelajaran yang menarik, juga pada soal-soal yang disajikan. Terdapat batasan waktu dalam pengerjaan soal, sehingga peserta didik dapat belajar memana waktu serta dapat berpikir secara cepat dan tepat dalam pengerjaan soal yang diberikan pendidik. Disamping itu, tampilan yang unik dan menarik membuat siswa tidak cepat jenuh dan cepat memahami pembelajaran. Sehingga akan menumbuhkan motivasi belajar dan terwujudnya tujuan pembelajaran.

Utilitas Aplikasi Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran yang tepat akan mewujudkan pula hasil yang dikehendaki. Aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi, terdapat berbagai manfaat dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran peserta didik. Beberapa manfaat aplikasi Quizizz yang bisa kita gunakan, yaitu:

- a. Utilitas Aplikasi Quizizz Bagi Pendidik
 - Adanya aplikasi Quizizz, sangat membantu bagi pendidik dalam mengembangkan suasana pembelajaran yang variatif, juga menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih hidup, unik dan menarik.
 - Bagi pendidik, aplikasi Quizizz dapat dimanfaatkan sebagai tolak ukur evaluasi lanjutan. 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
 - Fitur soal yang berbeda dan diacak untuk setiap siswa, menjadikan pendidik tidak khawatir akan adanya kecurangan
 - Terdapatnya fitur penilaian otomatis yang sangat membantu pendidik
- b. Utilitas Aplikasi Quizizz Bagi peserta didik
 - Banyaknya fitur menarik pada aplikasi Quizizz, meningkatkan motivasi para siswa untuk terus belajar
 - Bagi siswa, dibanding dengan metode ceramah langsung oleh guru yang akan menimbulkan kejenuhan, aplikasi Quizizz dijadikan solusi atas masalah tersebut
 - Adanya koreksi otomatis, saat jawaban siswa salah, lalu akan muncul jawaban yang tepat, yang mana nantinya akan dijadikan evaluasi mandiri bagi siswa
 - Bagi peserta didik, fitur soal yang berbeda serta diacak, juga membuat peserta didik dapat belajar arti dari sebuah kejujuran.

- 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 Brillian Rosy (2020) menjelaskan bahwa hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Karena pada dasarnya, belajar tidak hanya tentang penguasaan materi. Akan tetapi hasil belajar itu dapat terlihat dari terjadinya perubahan dari persepsi serta perilaku, termasuk juga perbaikan sikap atau akhlak (Rusman, 2017:130). Dari pemaparan tentang berbagai kebermanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media dalam evaluasi pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa; aplikasi Quizizz sangat efektif dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Semaraknya arus globalisasi, mengharuskan kita mengambil banyak manfaat didalamnya, yaitu teknologi. Dengan bergulirnya globalisasi, teknologi berperan penting dalam menyukseskan pendidikan. Terlebih adanya pandemi, yang mengharuskan meminimalisir kegiatan diluar rumah, dengan memberdayakan kecanggihan teknologi dalam aktivitas keseharian, begitu juga dengan pendidikan. Berbagai upaya dilakukan dalam mengoptimalkan dunia pendidikan. 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* berbasis *game* yaitu aplikasi Quizizz. Aplikasi edukasi ini memberikan warna baru dalam proses pembelajaran. Media dengan fitur unik dan menarik akan memberi kesan semangat belajar siswa. 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 selanjutnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji dan syukur, penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas berkah dan rahmat-Nya yang telah meridhai sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan artikel yang berjudul "Implementasi Aplikasi Quizizz Sebagai Inovasi Evaluasi Pembelajaran Interaktif".

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pihak yang menyelenggarakan prosiding SENADA (Seminar Nasional Daring) yang diadakan oleh Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, IKIP PGRI Bojonegoro. Serta penulis ucapkan terima kasih kepada Ibu Meilan Arsanti S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing dari penulis,

yang telah menjembatani penulis mengikuti prosiding Senada ini hingga selesainya pembuatan artikel.

REFERENSI

- 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.
- 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 quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64-73.
- 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 | JIITUIJ |*, 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).