

IMPLEMENTASI EVALUASI PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MEDIA QUIZIZ SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR DI UPT SMA TUT WURI HANDAYANI

Hajrah ^{*1}
Hanadiva Nauvalina ²
Supriadi Torro ³
Sofia ⁴
Indriani ⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Negeri Makassar

*e-mail : hajrahjah794@gmail.com, Hanadivanauvalina@gmail.com, supriaditorro@unm.ac.id
sofia@unm.ac.id indriani@unm.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pelaksanaan evaluasi pembelajaran dengan menggunakan media Quiziz untuk meningkatkan hasil belajar siswa di UPT SMA TUT WURI HANDAYANI. Latar belakang dari penelitian ini berangkat dari perlunya inovasi dalam evaluasi yang lebih interaktif, menarik, dan dapat mendorong siswa untuk lebih aktif selama proses belajar. Metode yang diterapkan adalah deskriptif kualitatif dengan subjek yang terdiri dari enam siswa dan seorang guru mata pelajaran. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Temuan penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media quiziz dapat meningkatkan partisipasi siswa saat evaluasi berlangsung, terlihat dari semangat yang tinggi, respons yang cepat, dan penguasaan materi yang lebih baik. Selain itu, peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari nilai evaluasi setelah penerapan Quiziz jika dibandingkan dengan metode konvensional. Penggunaan media quizizz juga memberikan kemudahan bagi guru dalam melakukan penilaian dengan lebih cepat, akurat, dan transparan. Oleh karena itu, penggunaan Quiziz terbukti efektif sebagai alat evaluasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SMA TUT WURI HANDAYANI

Kata Kunci : Evaluasi Pembelajaran, Media Quiziz, Hasil Belajar, SMA TUT WURI HANDAYANI

Abstract

This study aims to explain the implementation of learning evaluation using Quiziz to improve student learning outcomes at the UPT SMA TUT WURI HANDAYANI. The background of this research stems from the need for innovation in evaluation that is more interactive, engaging, and can encourage students to be more active during the learning process. The method applied was descriptive qualitative, with six students and one subject teacher as subjects. Data collection techniques included observation, interviews, and documentation. The research findings indicate that the use of Quiziz can increase student participation during the evaluation, as evidenced by high enthusiasm, quick responses, and better mastery of the material. Furthermore, improved learning outcomes can be seen from the evaluation scores after the use of Quiziz compared to conventional methods. The use of Quiziz also makes it easier for teachers to conduct assessments more quickly, accurately, and transparently. Therefore, the use of Quiziz has proven effective as an evaluation tool in improving student learning outcomes at SMA TUT WURI HANDAYANI.

Keywords: Learning Evaluation, Quiziz, Learning Outcomes, SMA TUT WURI HANDAYANI

PENDAHULUAN

Setiap orang memiliki potensi yang dapat dikembangkan untuk mencapai cita-cita yang diinginkan, dan hal ini dapat diwujudkan melalui pendidikan. Mengutip pendapat Hasanah(2015;7), pendidikan diartikan sebagai upaya terencana dan sadar untuk menciptakan suasana belajar yang mendukung serta proses pengajaran yang efektif, sehingga para pelajar dapat mengoptimalkan pengembangan potensi diri mereka. Dengan pendidikan, mereka mampu memperkuat aspek spiritual, mengontrol diri, membentuk karakter, meningkatkan kecerdasan, menanamkan nilai-nilai moral yang baik, serta mendapatkan keterampilan yang dibutuhkan oleh individu, masyarakat, negara, dan bangsa.

Sasaran utama dari pendidikan nasional adalah untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat, membentuk karakter generasi muda, dan memperkuat peradaban agar semakin bermartabat. Dalam rangka mencapai tujuan tersebut dan meningkatkan kualitas pembelajaran, pemerintah meluncurkan beragam program, seperti pendidikan profesi dan sertifikasi. Pendidikan berkualitas di tujukan untuk menciptakan generasi yang cerdas, berkarakter dan mampu memberikan kontribusi dalam pembangunan bangsa. Sebagai elemen vital dari sistem pendidikan nasional, pendidikan di jenjang Sekolah Dasar ` memiliki peranan penting dan membutuhkan perhatian khusus. Secara lebih luas, pendidikan juga berfungsi sebagai dasar pokok dalam membamngun sumber daya manusia yang unggul dan berprestasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Keberhasilan dalam proses pendidikan dapat diukur melalui pencapaian kompetensi yang dimiliki oleh siswa. Kompetensi dalam pembelajaran melibatkan elemen proses dan hasil. Pembelajaran dinilai berhasil dan berkualitas apabila seluruh siswa, atau setidaknya mayoritas, berpartisipasi dengan aktif, baik secara fisik, mental, maupun sosial dalam kegiatan belajar, serta menunjukkan semangat dan antusiasme yang tinggi dalam proses belajar mereka, di samping rasa percaya diri yang dimiliki. Oleh karena itu, peran guru dalam mendorong partisipasi aktif siswa sangat penting karena keaktifan tersebut berpengaruh pada keberhasilan pembelajaran yang berlangsung (Febriana, 2018).

Keaktifan murid dalam proses belajar dianggap efektif dan berkualitas jika semua atau minimal sebagian besar murid berpartisipasi secara aktif, baik secara fisik, mental, maupun sosial selama pembelajaran (Wibowo, 2016). Guru memiliki peran yang krusial dalam aktivitas kelas, karena mereka bertanggung jawab atas seluruh jenis kegiatan pembelajaran yang terjadi di dalam ruang kelas. Persiapan aktivitas di kelas dapat dilakukan oleh guru sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Keterlibatan murid memastikan bahwa pembelajaran berlangsung sebagaimana yang telah direncanakan oleh pengajar, dan aktivitas murid dapat dilakukan secara individu atau dalam kelompok. Partisipasi aktif murid berpengaruh besar pada perkembangan kemampuan berpikir, emosi, dan interaksi sosial mereka. Beberapa langkah yang dapat diambil oleh guru untuk meningkatkan keaktifan belajar murid dalam mata pelajaran mencakup meningkatkan minat, membangkitkan motivasi, serta menggunakan media dalam pengajaran. Keterlibatan murid dalam belajar membuka peluang bagi mereka untuk berpartisipasi aktif dalam proses pendidikan. Beberapa temuan dari peneliti di bidang pendidikan mengenai Penilaian Kinerja Guru (PKG) menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan saat ini masih sering melibatkan siswa secara pasif, seperti dalam pengumpulan tugas, di mana guru cenderung menggunakan metode ceramah, yang menyebabkan proses belajar menjadi tidak menarik dan menghambat perkembangan aktifitas murid seperti yang diungkapkan oleh (Wibowo 2016).

Berdasarkan observasi yang dilakukan selama proses evaluasi pembelajaran menggunakan media quiziz di di sekolah peneliti melihat beberapa masalah-masalah antara lain; kurangnya siswa yang termotivasi untuk belajar, siswa kurang memperhatikan guru pada saat menjelaskan materi materi. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan mengkaji implementasi evaluasi pembelajaran menggunakan media Quiziz sebagai upaya peningkatan hasil belajar di UPT SMA TUT WURI HANDAYANI, serta sejauh mana Penggunaan media Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

METODE

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif melalui pendekatan deskriptive, data di peroleh melalui wawancara terhadap guru dengan jumlah subjek enam orang peserta didik serta seorang guru mata pelajaran UPT SMA TUT WURI HANDAYANI yang bertujuan untuk memberikan gambaran mendalam mengenai bagaimana Implementasi evaluasi pembelajaran menggunakan media Quiziz sebagai upaya peningkatan hasil belajar di UPT SMA TUT WURI HANDAYANI. Pendekatan ini dipilih agar peneliti dapat memahami secara langsung bagaimana guru merancang, melaksanakan dan mengevaluasi proses pembelajaran. Analisis data dalam penelitian ini mengacu pada model Miles dan Huberman, yang terdiri dari tiga tahapan utama yaitu;

1. Pada tahap ini, data yang dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi diseleksi serta disederhanakan berdasarkan fokus penelitian, yakni pelaksanaan evaluasi pembelajaran dengan media quiziz. Data yang relevan, seperti strategi pembelajaran, pendekatan kepada siswa, dan metode penelitian, dipisahkan dari informasi yang tidak berkaitan.
2. Setelah melalui tahap reduksi, data yang terpilih kemudian disusun secara sistematis dalam bentuk narasi deskriptif, tabel, atau matriks tematik untuk menggambarkan pola perilaku guru dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran menggunakan media quiziz. Penyajian informasi ini membantu peneliti untuk mengamati keterkaitan antara berbagai fenomena dan memuat interpretasi sementara.
3. Pada tahap akhir, penarikan kesimpulan dan verifikasi dilakukan, dengan merumuskan kesimpulan sementara berdasarkan presentasi data yang ada, kemudian melakukan verifikasi melalui teknik triangulasi. Ini meliputi perbandingan data dan berbagai sumber dan metode, dimana kesimpulan akhir menjadi sintesis dari seluruh temuan serta fokus penelitian tentang bagaimana pelaksanaan evaluasi pembelajaran menggunakan media Quiziz dapat meningkatkan hasil belajar di UPT SMA TUT WURI HANDAYANI

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi evaluasi pembelajaran menggunakan media Quizizz di SMA Tut Wuri Handayani

Implementasi evaluasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Quizizz di SMA Tut Wuri Handayani bertujuan untuk menciptakan sistem penilaian yang lebih interaktif, efisien, dan sesuai dengan kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan. Pada tahap pelaksanaan, guru memulai dengan membuat set soal di platform Quizizz yang didasarkan pada kompetensi inti serta indikator pembelajaran yang telah ditetapkan, kemudian memberikan kode akses kepada siswa melalui perangkat masing-masing selama evaluasi berlangsung. Melalui penggunaan Quizizz, siswa dapat mengikuti evaluasi secara langsung dengan tampilan visual yang menarik, mekanisme perhitungan skor otomatis, dan fitur papan skor yang meningkatkan semangat bersaing serta partisipasi aktif dalam proses penilaian. Selain itu, guru dapat memantau perkembangan belajar secara langsung melalui ringkasan nilai, analisis jawaban, dan laporan kesalahan yang secara otomatis disediakan oleh sistem, sehingga tindak lanjut proses pembelajaran dapat dilakukan dengan lebih cepat dan efisien. Dengan demikian, penerapan media Quizizz di SMA Tut Wuri Handayani tidak hanya mempermudah proses penilaian dan pengolahan nilai, tetapi juga berperan dalam meningkatkan motivasi, partisipasi, serta hasil belajar siswa dengan cara yang lebih efektif dibandingkan metode evaluasi yang konvensional.

Quizizz adalah sebuah aplikasi edukasi yang menggunakan elemen permainan, menghadirkan pengalaman bermain dalam format multi pemain di ruang kelas, sehingga menjadikan belajar lebih menarik dan interaktif (Purba dalam Citra, 2021). Salah satu manfaat dari aplikasi ini adalah adanya pengaturan waktu pada setiap pertanyaan, yang memaksa siswa untuk berpikir dengan cepat dan tepat saat menjawab pertanyaan yang muncul di platform Quizizz. Manfaat lainnya ialah jawaban dari soal-soal yang ditampilkan dengan warna dan gambar yang menarik, yang dapat dilihat di layar guru (sebagai pengelola) dan perangkat siswa secara otomatis akan berubah mengikuti urutan soal yang ditampilkan. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini didukung oleh penelitian sebelumnya oleh (Alfera Bakti Susanti, 2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang berbasis permainan edukatif Quizizz mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran jarak jauh dengan tema Globalisasi. Penelitian lain yang dilakukan oleh (Panggabean & Harahap, 2020) juga menemukan bahwa penggunaan media kuis interaktif Quizizz memberikan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan belajar tanpa menggunakan media kuis interaktif tersebut.

Implementasi penilaian menggunakan Quizizz UPT SMA TUT WURI HANDAYANI dilakukan dengan mengikuti beberapa langkah sistematis:

- a. Perencanaan

Pertama, guru menetapkan indikator untuk pencapaian kompetensi dan merancang pertanyaan yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Pertanyaan kemudian dimasukkan kedalam platform quiziz dengan mempertimbangkan variasi jenis soal, kesulitan, serta waktu yang dibutuhkan untuk menjawab.

b. Pelaksanaan evaluasi

Ketika evaluasi dilaksanakan, guru memberikan kode permainan kepada siswa agar mereka dapat mengakses kuis di perangkat masing-masing. Siap kemudian mengikuti evaluasi secara langsung dengan tampilan visual yang menarik, fitur audio, serta elemen permainan yang dapat meningkatkan konsentrasi dan semangat belajar.

c. Monitoring dan pengawasan

Guru dapat secara langsung memantau perkembangan siswa, termasuk siapa yang telah menjawab, tingkat akurasi, dan kecepatan menjawab. Fitur papan peringkat juga menciptakan atmosfer kompetisi yang positif dan mendorong siswa untuk berusaha mencapai skor tertinggi.

d. Analisis hasil evaluasi

Quiziz menyajikan laporan komprehensif yang mencakup rekap nilai, jumlah jawaban yang benar dan salah, tingkat kesulitan soal, serta grafik yang menunjukkan pencapaian siswa. Laporan ini memudahkan guru dalam mendiagnosis kesulitan belajar dan merencanakan langkah selanjutnya dalam pembelajaran.

Penggunaan media Quiziz dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik

Pemanfaatan media Quiziz memiliki kemampuan untuk meningkatkan performa belajar siswa secara signifikan melalui sejumlah aspek vital dalam pendidikan. Dari sudut pandang pedagogis, Quiziz tidak hanya berperan sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai platform pembelajaran interaktif yang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa. Hal ini berkat desain visual yang menarik, kompetisi yang berdasar pada skor, serta umpan balik langsung yang memungkinkan siswa untuk cepat menyadari kesalahan dan memahami konsep dengan lebih baik. Faktor-faktor ini berkontribusi pada peningkatan motivasi dalam diri siswa, fokus pada proses belajar, serta daya ingat informasi yang jauh lebih efektif dibandingkan metode penilaian tradisional yang cenderung pasif.

Hal ini selaras dengan temuan dari (H., 2020) yang menunjukkan bahwa penggunaan media quizizz sebagai sarana evaluasi pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan prestasi belajar siswa. Dalam hal ini, (Noor, 2020) berpendapat bahwa quizizz menjadikan proses evaluasi lebih menarik dan mengasyikkan, yang berakibat pada meningkatnya motivasi siswa untuk meraih keberhasilan dan dapat berdampak pada pencapaian hasil belajar yang lebih baik. Pendapat ini diperkuat oleh (Kurniawan & Huda, 2020) yang menyatakan bahwa penggunaan Quizizz dapat memberikan dorongan yang lebih bermanfaat bagi siswa dalam memahami materi soal dibandingkan dengan soal tradisional yang berfokus pada teks. Adanya fitur leaderboard setelah penyelesaian soal menciptakan suasana kompetitif yang mampu meningkatkan semangat siswa untuk berprestasi dan mencapai hasil yang lebih memuaskan, sehingga mendukung peningkatan kognitif siswa (Malmia, 2019). Selain itu, bentuk soal yang memiliki pertanyaan dan jawaban yang menarik membuat siswa merasa tidak seperti sedang mengikuti ujian, yang biasanya menimbulkan tekanan. Siswa merasakan pengalaman yang lebih mendekati permainan, sehingga mereka menikmati proses menjawab soal tersebut (Sitorus & Santoso, 2022). Hal ini juga didukung oleh pernyataan (Amanah et al., 2020) yang menegaskan bahwa pemanfaatan Quizizz dapat menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan menyenangkan, sehingga siswa tidak merasa bosan, yang pada gilirannya memiliki efek positif pada peningkatan hasil belajar kognitif mereka. (Salsabila et al., 2020) juga menegaskan bahwa pemakaian Quizizz bisa memperbaiki hasil belajar siswa, utamanya karena adanya fitur pengaturan waktu untuk setiap soal yang mendorong siswa untuk lebih teliti dan tenang saat menjawab, serta melatih mereka untuk manajemen waktu yang lebih baik.

Selain itu, pemanfaatan Quiziz memberikan peluang bagi pengajar untuk mengevaluasi hasil belajar dengan lebih akurat melalui rekap skor, analisis statistik soal, serta identifikasi

kesalahan yang dilakukan oleh siswa. Hal ini memungkinkan strategi tindak lanjut pembelajaran dilakukan dengan lebih terarah dan didasarkan pada data. Dengan demikian, efektivitas quizizz tidak hanya terlihat dari peningkatan nilai kognitif yang bersifat kuantitatif, tetapi juga dari meningkatnya partisipasi, minat, dalam belajar serta pemahaman konsep secara keseluruhan. Singkatnya, quizizz berfungsi sebagai alat penilaian yang tidak hanya mampu mengukur pencapaian belajar, tetapi juga berperan sebagai media pembelajaran yang mendorong peningkatan hasil belajar siswa secara menyeluruh.

KESIMPULAN

Implementasi penilaian pendidikan dengan memanfaatkan media Quizizz di UPT SMA Tut Wuri Handayani adalah tindakan strategis untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Dengan pendekatan evaluasi yang mengutamakan interaksi dan didukung teknologi, Quizizz berpotensi meningkatkan semangat belajar, mempercepat penguasaan materi, dan memberi dampak positif terhadap kemajuan hasil belajar. Dengan penerapan yang terencana dan berkelanjutan, media ini bisa menjadi solusi yang efektif untuk menghasilkan proses pembelajaran yang lebih menarik dan berkualitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Wibowo, N. (2016). Upaya peningkatan keaktifan siswa melalui pembelajaran berdasarkan gaya belajar di SMK Negeri 1 Saptosari. *Jurnal Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*. 1(2):128-139.
- Utomo, H. (2020). Penerapan media quizizz untuk meningkatkan hasil belajar siswa pelajaran tematik siswa kelas IV SD Bukit Aksara Semarang. *Jurnal Kualita Pendidikan*. 1(3):37-43.
- 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.
- anggabea, S., & Harahap, TH (2020). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Quizizz Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika. *MES: Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*. 6(1):78-83.
- Susanti, A. B. (2020). Upaya peningkatan hasil belajar daring pada tema globalisasi melalui media belajar berbasis game edukasi quizizz siswa kelas VI SD Negeri Kesongo 01 Kabupaten Semarang. *JP3 (Jurnal Pendidikan dan Profesi Pendidik)*. 6(1):23-25.
- Ferdi, M., Laela, I., & Mutia, S. (2024). UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DENGAN MEDIA QUIZIZ MODE KERTAS DI SDN MUNJUL 1. *Jurnal Pendidikan dan Penelitian Serumpun Mendidik*. 1(1):25-31.
- Purba, L. S. L. 2019. Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *JDP*. 12(1): 29.
- H., P. (2020). Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI di SDN Guntur Kota Cirebon. *Jurnal Pendidikan Dasar. Jurnal Tunas Nusantara*.
- Noor, S. (2020). Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*. 6(1):1-7.
- Kurniawan, 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.
- Malmia, W. (2019). Problem-based learning as an effort to improve student learning outcomes. *International Journal of Scientific and Technology Research*. 8(9):1140-1143.
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19. *Scholaria. Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2).
- Yusup, I. R. (2018). Kesulitan Guru Pada Pembelajaran Biologi Tingkat Madrasah/Sekolah Di Provinsi Jawa Barat (Studi Kasus wilayah Priangan Timur). *Jurnal BIOEDUIN. Program Studi Pendidikan Biologi*. 8(2):34-42.

- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran di Tengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*. 4(2):163–172.
- Amanah, S. A. N., Iwan, C. D., & Selamat. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Bestari*. 17(1):117– 132.