

## EFEKTIVITAS PENGGUNAAN QUIZIZ SEBAGAI MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN DI SMK NEGERI 26 JAKARTA

**Almasa Bahira**

Pendidikan Teknik Bangunan – Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

Email: [almasabahira@gmail.com](mailto:almasabahira@gmail.com)

### **Abstrack**

*The aim of this research is to find out how effective Quizizz is as a learning evaluation tool at SMK Negeri 26 Jakarta. This research uses a qualitative approach with an open questionnaire, and data is collected through in-depth questionnaires distributed to students. The research results show that Quizizz has several advantages, such as increasing student motivation and involvement in the evaluation process, providing direct feedback that helps students improve their understanding, and making it easier for teachers to track and analyze student learning outcomes more easily. However, technical problems related to internet connectivity and initial adaptation to digital platforms were some of the problems discovered in this research. Overall, Quizizz has proven to be an innovative evaluation tool that helps students at SMK Negeri 26 Jakarta learn. Recommendations are given to develop modern learning media in the modern era and maximize profits.*

**Keywords:** Effectiveness, Use of Quiz, Media, Evaluation, Learning.

### **Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran di SMK Negeri 26 Jakarta. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode literature review dan kuesioner terbuka untuk mendukung hasil sintesis yang dilakukan pada metode literature review. Data dikumpulkan melalui kuisisioner mendalam yang dibagikan kepada siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Quizizz memiliki beberapa keuntungan, seperti meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses evaluasi, memberikan feedback langsung yang membantu siswa memperbaiki pemahaman mereka, dan memudahkan guru untuk melacak dan menganalisis hasil belajar siswa dengan lebih mudah. Namun, masalah teknis terkait konektivitas internet dan adaptasi awal terhadap platform digital adalah beberapa masalah yang ditemukan dalam penelitian ini. Secara keseluruhan, Quizizz terbukti sebagai alat evaluasi inovatif yang membantu siswa SMK Negeri 26 Jakarta belajar. Rekomendasi diberikan untuk mengembangkan media pembelajaran modern di era modern dan memaksimalkan keuntungan.

**Kata Kunci:** Efektivitas, Penggunaan Quiziz, Media, Evaluasi, Pembelajaran.

## **PENDAHULUAN**

Saat ini kita memasuki era revolusi 4.0. Perkembangan ini menuntut manusia untuk mengedepankan teknologi dalam berbagai bidang, salah satunya bidang pendidikan. Dunia pendidikan harus mampu beradaptasi dengan Revolusi Industri 4.0 yang sedang berlangsung. Untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih baik,

guru harus memiliki kemampuan untuk menguasai teknologi. Sementara bagi siswa, penguasaan teknologi dapat membantu mereka berpikir dan menguasai pengetahuan teknologi.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar-mengajar dengan tujuan meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Media ini dapat berupa alat, metode, atau teknik yang membantu peserta didik memahami materi pelajaran.

Ditengah perkembangan revolusi ini media pembelajaran tentunya juga mengalami perkembangan mengikuti zaman modern. Penggunaan teknologi terkini dan pendekatan inovatif dalam pendidikan disebut sebagai media pembelajaran modern. Ini termasuk perangkat keras dan lunak, tetapi juga pendekatan yang menggabungkan interaksi, kerja sama, dan aksesibilitas yang lebih tinggi.

Setelah mengalami masa pandemi COVID-19, Media pembelajaran modern sangat berkembang pesat. Salah satunya media pembelajaran kuis online sebagai alat evaluasi pembelajaran. Guru dan siswa tertuntut untuk menjadi kreatif dalam kegiatan belajar dan mengajar. Di masa pandemi COVID-19 banyak penemuan media pembelajaran kuis online sebagai alat evaluasi pembelajaran kreatif yang masih dapat dikembangkan sampai hari ini.

Pembelajaran kuis online adalah alat yang digunakan oleh guru untuk menilai pemahaman siswa mereka tentang materi melalui pertanyaan atau tes yang dikirimkan secara digital. Kuis online dapat membantu menilai kemampuan siswa dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Berikut adalah beberapa platform populer untuk kuis online, bersama dengan keuntungan mereka, dan nasihat tentang cara menggunakannya dengan lebih baik.

Pendidik dapat membuat pengalaman belajar yang lebih dinamis, menarik, dan efektif dengan menggunakan kuis online sebagai media pembelajaran dan evaluasi. Kuis ini tidak hanya membantu mengukur seberapa baik siswa belajar, tetapi juga memberikan umpan balik yang berharga tentang bagaimana pengajaran dan pembelajaran dilakukan.

Evaluasi pembelajaran dengan menggunakan media adalah proses penilaian yang menggunakan berbagai alat dan teknologi untuk mengukur seberapa efektif pelajaran dan pencapaian siswa. Contoh alat dan teknologi yang digunakan dalam evaluasi ini termasuk platform interaktif, teknologi digital, dan alat multimedia yang membantu dalam pengumpulan dan analisis data evaluasi. Berikut adalah beberapa contoh media dan prosedur yang dapat digunakan untuk evaluasi pembelajaran.

Quizizz adalah platform kuis online yang sangat baik untuk pembelajaran dan evaluasi karena memungkinkan guru membuat, berbagi, dan mengelola kuis dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Berikut adalah penjelasan tentang cara menggunakan Quizizz sebagai media pembelajaran untuk evaluasi, manfaatnya, dan saran untuk meningkatkan penggunaannya. Guru dapat membuat pengalaman belajar yang lebih dinamis dan interaktif dengan Quizizz sebagai media pembelajaran untuk

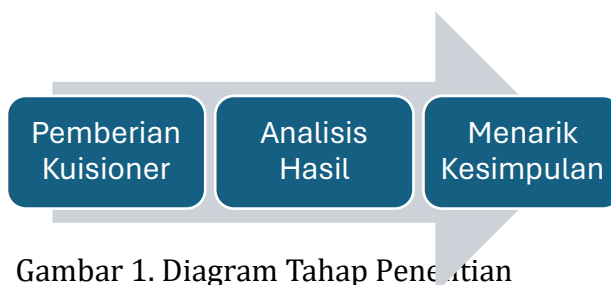
evaluasi. Ini tidak hanya membantu mengukur seberapa baik siswa memahami materi, tetapi juga membuat proses evaluasi lebih menyenangkan dan bermakna.

Oleh karena itu, mengecek penggunaan Quizizz sebagai alat pembelajaran kuis interaktif kepada siswa pada SMK Kontruksi Bangunan perlu dilakukan untuk menilai keefektivitas penggunaan Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran. Di SMK Negeri 26 Jakarta, akan dilakukan penilaian efektivitas Quizizz dengan menggunakan sisi pengguna: siswa kelas XII jurusan Teknik Gambar Bangunan sebagai "penjawab kuis".

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif karena penelitian ini membutuhkan dua metode yang menyeluruh untuk mengumpulkan dan menganalisis data dari berbagai sumber. Dengan menggunakan metode pertama dengan literature review, dimana jurnal ini mensintesis dan meneruskan pembahasan penelitian yang telah dilakukan dalam beberapa jurnal sebelumnya. Selanjutnya dilakukan analisis dengan tujuan mensintesis hasil temuan dan pemikiran yang sudah dikemukakan dalam jurnal sebelumnya. Tahap lanjutannya adalah menggunakan metode Kuesioner Terbuka dengan teknik pengumpulan data triangulasi atau gabungan. Proses analisis data dapat bersifat induktif atau kualitatif, dan temuan penelitian lebih menekankan makna daripada generalisasi. Sample penelitian terdiri dari 15 Orang siswa kelas XII SMK Negeri 26 Jakarta jurusan Teknik Gambar Bangunan. Tujuan dari penggunaan metode ini adalah meningkatkan tingkat validitas dari metode literature review yang sudah dilakukan.

Siswa akan diberikan Kuisisioner yang berisikan 12 pertanyaan yang terbagi menjadi 4 indikator Kemudahan Siswa Menggunakan Quizizz, Tampilan Fitur Quizizz, dan Pengalaman siswa dalam menggunakan Quizizz sebagai alat evaluasi dan feedback mereka untuk penggunaan aplikasi Quizizz. Pertanyaan sebanyak 6 dan diberikan 5 pilihan jawaban, dengan skor Sangat Tidak Setuju (STS) bernilai 1 poin, Tidak Setuju (TS) bernilai 2 poin, Kurang Setuju (KS) bernilai 3 poin, Setuju (S) bernilai 4 poin, dan Sangat Setuju (SS) bernilai 5 poin.



Gambar 1. Diagram Tahap Penelitian

Diagram diatas menjelaskan tentang tahapan penelitian yang akan dilakukan, seperti; Tahap (1) Memberikan Kuisisioner kepada siswa untuk mengetahui pengalaman mereka dalam menggunakan Quizizz; Tahap (2) Menganalisis hasil yang di dapatkan berdasarkan kuisisioner yang disebar kepada guru dan siswa; Tahap (3) Menarik

kesimpulan apakah menggunakan quizizz sebagai alat evaluasi pada siswa dinilai Efektiv atau sebaliknya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah hasil yang diperoleh dari kuesioner yang diberikan 15 Orang siswa kelas XII SMK Negeri 26 Jakarta jurusan Teknik Gambar Bangunan. analisis kuantitatif dilakukan dengan mendistribusikan frekuensi dari masing-masing indikator dan analisis kualitatif melalui kuisisioner terbuka. Hasil untuk indikator Kemudahan Siswa Menggunakan Quizizz penggunaan ditunjukkan dalam tabel 1

Tabel 1. Indikator Kemudahan Siswa Menggunakan Quizizz

No	Variabel Penilaian	Poin					Total
		1	2	3	4	5	
1	Quizizz Bisa digunakan dimana saja					15	15
2	Quizizz bisa digunakan dengan berbagai device				3	12	15
3	Saya lebih merasa mudah mengerjakan soal dengan quizizz di banding menjawab soal di lembar jawaban		1		9	5	15

Hasil penilaian aplikasi Quizizz menunjukkan bahwa Aplikasi ini memberikan kemudahan kepada siswa untuk mengerjakan evaluasi. Hal Ini ditunjukkan dengan banyaknya siswa yang memilih poin 5 dan 4, dapat kita lihat pada hasil diatas hanya ada 1 siswa yang memilih poin 2 pada pertanyaan di nomor 3. Maka dapat kita simpulkan siswa merasa penggunaan Quizizz jauh lebih memudahkan dibandingkan melakukan evaluasi dengan lembar jawaban.

Kuesioner ini diberikan dengan skala dari 1 hingga 5, yang menunjukkan ketidakmampuan, 2 hingga kurang memuaskan, 3 hingga cukup memuaskan, 4 hingga sangat memuaskan. Hasil penilaian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai alat evaluasi memberikan kemudahan bagi siswa dalam menjalankan evaluasi.

Tabel 2 menunjukkan Tampilan Fitur Quizizz, Indikator ini digambarkan sebagai pernyataan yang cenderung disetujui dibandingkan dengan beberapa pernyataan lainnya. Indikator ini membahas tentang tampilan fitur di dalam quizizz berpengaruh terhadap kegunaannya sebagai alat evaluasi pembelajaran.

Tabel 2. Indikator Tampilan Fitur Quizizz

No	Variabel Penilaian	Poin					Total
		1	2	3	4	5	
1	Tampilan Quizizz sangat menarik dan mudah dipahami			1	9	5	15
2	Saya dapat menggunakan effect-effect potion yang terdapat pada quizizz sebagaimana mestinya	4	4	2	2	3	15
3	Saya merasa senang dengan fitur latar belakang pada Quizizz	1			2	12	15

Hasil penilaian kuisisioner aplikasi Quizizz terhadap Tampilan Fiturnya didapatkan hasil yang cukup bervariasi. Bisa dilihat pada pertanyaan nomor 2, banyak siswa yang tidak setuju bahwa fitur effect- effect potion yang terdapat pada quizizz berguna untuk mereka, dapat disimpulkan bahwa siswa tidak terbantu dengan fitur tersebut. Sementara untuk pertanyaan nomor 1 dan 3 bisa kita lihat bahwa siswa yang memberikan penilaian "setuju" jauh lebih banyak dibandingkan yang "tidak setuju". Hal ini dapat disimpulkan siswa menyukai tampilan dan fitur latar belakang pada quizizz, tetapi mereka merasa fitur effect- effect potion pada aplikasi Quizizz dapat membantu mereka dalam melakukan evaluasi pembelajaran.

Tabel 3 menunjukkan indikator Pengalaman siswa dalam menggunakan Quizizz, pertanyaan ini akan cenderung lebih mudah di jawab oleh siswa dibandingkan pertanyaan-pertanyaan pada indikator lainnya. Sebab, siswa sudah mengalami langsung bagaimana pengalaman mereka dalam menjalankan Quizizz. Siswa dapat memilih berdasarkan kejadian langsung yang mereka alami. Pada pertanyaan dalam

indikator ini juga siswa cenderung lebih jujur, karena ini adalah bentuk berbagi pengalaman para siswa.

Tabel 3. Indikator Pengalaman siswa dalam menggunakan Quizizz

No	Variabel Penilaian	Poin					Total
		1	2	3	4	5	
1	Saya mengalami pengalaman yang baik saat menggunakan Quizizz			1		14	15
2	Saya sering kali merasa kesulitan saat menggunakan Quizizz	14	1				15
3	Nilai saya selalu rendah ketika guru menggunakan Quizizz sebagai media ulangan sekolah	11	2	1		1	15

Hasil kuisioner diatas menunjukkan bahwa mayoritas siswa memiliki pengalaman yang menyenangkan saat menggunakan aplikasi Quizizz. Kebanyakan dari mereka juga merasa bahwa menggunakan aplikasi Quizizz tidak membuat nilai mereka menurun. Hal ini dapat menandakan bahwa penggunaan Quizizz memberikan pengalaman yang menyenangkan dan berkesan baik kepada para siswa.

Pada indikator terakhir, saya memberikan pertanyaan berbentuk saran atau feedback dengan jawaban terbuka yang bertujuan untuk menampung dan mengembangkan saran serta pendapat yang dikemukakan oleh para siswa. Dengan harapan jika saran dan pendapat ini terus dikembangkan maka kita dapat meminimalisir kekurangan yang terdapat pada aplikasi Quizizz sebagai alat evaluasi. Pertanyaan yang saya masukan terdapat pada tabel 4.

Tabel 4. Feedback

No	Variable Penilaian
1	Apa yang paling Anda sukai tentang menggunakan Quizizz untuk evaluasi?
2	Apa kesulitan yang Anda hadapi saat bermain Quizizz?
3	Apakah Anda memiliki rekomendasi tentang cara Quizizz dapat digunakan untuk mengevaluasi siswa?

Mayoritas siswa menyukai tampilan Quizizz yang terlihat sangat menyukai tampilan aplikasi Quizizz yang menarik dan menyerupai permainan game online, sehingga mereka dapat lebih tenang saat mengerjakan ujian dengan aplikasi Quizizz. Mereka juga tidak banyak menuliskan kesulitan yang mereka alami, satu orang hanya menulis kesulitan yang dialami adalah kebutuhan akan kuota internet saat memainkan permainan tersebut. Terakhir para siswa juga menyukai kompetisi saat memainkan aplikasi Quizizz di mode live quiz, mereka akan merasa tertantang dan kompetitif ketika memainkan Quizizz di mode tersebut.

Berdasarkan hasil kuisioner diatas dapat kita simpulkan Aplikasi Quizizz dapat menjadi alat yang bermanfaat untuk membantu siswa belajar, terutama ketika digunakan bersama dengan metode pengajaran tradisional. Namun, perlu diingat bahwa aplikasi ini tidak dapat sepenuhnya menggantikan instruksi guru dan sebaiknya digunakan sebagai tambahan untuk meningkatkan hasil pembelajaran siswa. Selain itu, untuk memastikan bahwa aplikasi tersebut berhasil, evaluasi berkala dan pemilihan metode evaluasi yang tepat harus dilakukan.

Quizizz adalah alat pendidikan yang memfasilitasi pembelajaran yang efisien dan dinamis serta memiliki banyak keunggulan. Fitur gamifikasi, kesalahan, dan analitik Quizizz yang kuat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Meskipun memiliki kelemahan tertentu, jika dikombinasikan dengan strategi pengajaran lainnya, hal ini dapat memberikan siswa pengalaman belajar yang luas dan menarik. Quizizz juga membantu guru dalam menentukan kekuatan dan kelemahan siswanya sehingga mereka dapat memodifikasi metode pengajarannya sesuai dengan itu.

## **KESIMPULAN**

Penelitian ini melihat keampuhan Quizizz di SMK Negeri 26 Jakarta sebagai alat evaluasi pembelajaran siswa. Dari temuan analisis data yang dilakukan dengan menggunakan observasi dan survei, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Quizizz meningkatkan proses evaluasi pembelajaran. Berikut adalah beberapa temuan utama yang mendukung kesimpulan ini:

1. Peningkatan Motivasi dan Keterlibatan Siswa: Dengan menggunakan strategi gamifikasi, Quizizz mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa lebih cenderung berpartisipasi aktif dalam evaluasi ketika mereka diberi insentif seperti poin, papan peringkat, dan penghargaan.
2. Umpan Balik Instan: Salah satu manfaat utama Quizizz adalah kemampuannya untuk memberikan umpan balik langsung kepada siswa. Hal ini mempercepat proses pembelajaran dengan memungkinkan siswa memahami kesalahan mereka dan segera mendapatkan jawaban yang tepat.

3. Fleksibilitas dan Aksesibilitas: Quizizz dapat digunakan sebagai pekerjaan rumah atau dalam mode langsung (real-time) di berbagai perangkat. Karena fleksibilitas ini, siswa dapat menerima pendidikan dan penilaian kapanpun dan dimanapun sesuai dengan kebutuhan mereka.
4. Penerimaan Siswa yang Positif: Menurut data survei, siswa di SMK Negeri 26 Jakarta memiliki pendapat yang baik tentang penggunaan Quizizz. Mereka percaya bahwa platform ini menyederhanakan dan meningkatkan proses evaluasi.

Namun, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa keterbatasan, seperti ketergantungan pada koneksi internet yang stabil dan kebutuhan untuk melengkapi pengguna Quizizz dengan metode penilaian alternatif untuk memastikan hasil pembelajaran berkualitas tinggi. Secara keseluruhan, Quizizz telah terbukti menjadi alat yang efektif untuk mengevaluasi pembelajaran siswa di SMK Negeri 26 di Jakarta. Dengan menggabungkan aspek seperti permainan, umpan balik instan, aksesibilitas, dan analisis proses kerja yang jelas, Quizizz membantu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa serta memfasilitasi upaya guru dalam menyajikan proses pembelajaran. Disarankan agar sekolah lain juga berupaya menggunakan platform ini guna meningkatkan standar evaluasi pembelajaran mereka sendiri.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ameliasari, N. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran sejarah berbasis short video learning. <https://doi.org/10.31237/osf.io/p7f5x>
- Apriani, T. N. (2021). Literatur review evaluasi pembelajaran. <https://doi.org/10.34055/osf.io/a6mnp>
- Asrifan, A. (2020). Tutorial PENGGUNAAN QUIZIZZ (www.quizizz.com) PADA PEMBELAJARAN. <https://doi.org/10.31219/osf.io/kqnza>
- Bindiya, A., & Fediyanto, N. (2023). EFL students' perceptions towards Quizizz usage in English subject formative assessment. <https://doi.org/10.21070/ups.2015>
- Cahyani, C. D., & Megawati, F. (2023). Using game based learning on students reading comprehension in recount text: Kahoot application. <https://doi.org/10.21070/ups.1850>
- Daryanes, F., & Ririen, D. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(2), 172. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v3i2.9283>
- Hafiza, M., Marlina, L., & Astuti, R. T. (2022). Pengembangan media Pembelajaran whiteboard animation pada Materi Hidrokarbon sebagai media Alternatif Pembelajaran daring. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Kimia*, 4(1), 82. <https://doi.org/10.24114/jipk.v4i1.33661>
- Hidayat, R. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran sejarah: Studi efektivitas Dan inovasi dalam pendidikan. <https://doi.org/10.31237/osf.io/m5kdt>
- Husna, R. (2021). Peran media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. <https://doi.org/10.31219/osf.io/pwgja>



- Kamil, N., & Kulsum Nur Hayati. (2023). The existence of the Quizizz application as the 21st century digital learning media. *Edulab : Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, 8(2), 127-137. <https://doi.org/10.14421/edulab.2023.82.01>
- Khairani, K., & Titisari, P. W. (2022). Pengembangan media PEMBELAJARAN E-modul UNTUK KONSERVASI GAJAH Sumatra (*Elephas Maximus sumatranus*). *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, 3(1), 1-11. <https://doi.org/10.26740/jipb.v3n1.p1-11>
- Makbul, M. (2021). Pengembangan evaluasi pembelajaran. <https://doi.org/10.31219/osf.io/wvhtz>
- Marsella, S. A., & Mandarani, V. (2023). Effect of Quizizz application on junior high school students' reading skills. <https://doi.org/10.21070/ups.2422>
- Nurhayati, N. (2021). Penggunaan media liquid crystal display (LCD) Untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pendidikan agama Islam. *Jurnal Sosial Teknologi*, 1(11). <https://doi.org/10.36418/jurnalsostech.v1i11.244>
- Pradana, M. D. (2018). Pengembangan media tutorial pembelajaran mata kuliah media fotografi pembelajaran. *EDUDEENA*, 2(1). <https://doi.org/10.30762/ed.v2i1.581>
- Ramadhan, S., & Untari, R. S. (2023). Improving student learning outcomes using problem based learning (PBL) model assisted by Quizizz media. <https://doi.org/10.21070/ups.3444>
- Razi, F. (2021). Konsep dasar evaluasi pembelajaran. <https://doi.org/10.31219/osf.io/wdp72>
- Sesana, I. P. (2022). Efektifitas Penggunaan Aplikasi Google form Dalam Pelaksanaan PAT Berbasis online Di SMKN 1 Tembuku. *Widyadewata*, 3(1), 1-11. <https://doi.org/10.47655/widyadewata.v3i1.4>
- Utomo, F. T. (2023). Inovasi media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran era digital Di sekolah dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3635-3645. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.10066>
- Wassalwa, A., & Iffah, U. (2022). The effectiveness of game Quizizz using learning media on students' outcomes. *JOEY: Journal of English Ibrahimy*, 1(2), 10-17. <https://doi.org/10.35316/joey.2022.v1i2.10-17>