



**PENGGUNAAN APLIKASI QUIZZIZ UNTUK PENILAIAN PEMBELAJARAN DI  
SMKN 10 MAKASSAR**

***(THE USE OF QUIZZIZ APPLICATION FOR LEARNING ASSESSMENT AT SMKN 10  
MAKASSAR)***

**Nur Aeni<sup>1\*</sup>, Mutmainnatussafiyah<sup>2</sup>, Aqila<sup>3</sup>, Tuti Wijayanti<sup>4</sup>, Asriati<sup>5</sup>**

<sup>1\*</sup> Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Negeri Makassar, Indonesia

<sup>2,3,4,5</sup> Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Negeri Makassar, Indonesia

<sup>1\*</sup>nur\_aeni@unm.ac.id, mutmainnahtussafiyah@gmail.com, tutiwijayanti@unm.ac.id,  
asriati@unm.ac.id

**Article History:**

Received: March 05<sup>th</sup>, 2024

Revised: April 10<sup>th</sup>, 2024

Published: April 15<sup>th</sup>, 2024

**Abstract:** *The utilization of the web-based Quizizz application in the Daily Examination (UH) of students at SMK Negeri 10 Makassar is an endeavor aimed at assessing the effectiveness of Quizizz in enhancing the quality of learning, student participation, and evaluation efficiency. These activities illustrate that Quizizz holds great potential in boosting student engagement and evaluation effectiveness, notwithstanding some initial technical and adaptation challenges. Following the completion of this activity, teachers are anticipated to be capable of implementing Quizizz in assessing student learning as an innovative solution that bolsters endeavors to enhance the quality of education through technology integration at SMK Negeri 10 Makassar.*

**Keywords:** *Quizizz, Web-Based Application*

**Abstrak**

Penggunaan aplikasi Quizizz berbasis web dalam Ulangan Harian (UH) siswa SMK Negeri 10 Makassar adalah kegiatan yang bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas Quizizz dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, partisipasi siswa, dan efisiensi evaluasi. Kegiatan ini menunjukkan bahwa Quizizz memiliki potensi besar dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan efektivitas evaluasi, meskipun menghadapi beberapa tantangan teknis dan adaptasi di awal. Setelah kegiatan ini dilakukan, guru-guru diharapkan mampu mengaplikasikan Quizizz dalam mengevaluasi pembelajaran siswa sebagai solusi inovatif yang mendukung upaya peningkatan kualitas pendidikan melalui integrasi teknologi di SMK Negeri 10 Makassar.

**Kata Kunci:** *Quizizz: Web-based Application*

**PENDAHULUAN**

Di era transformasi digital yang kian maju, teknologi informasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Penggunaan teknologi dalam pendidikan tidak hanya mempermudah akses informasi, tetapi juga meningkatkan kualitas pembelajaran melalui inovasi-inovasi baru yang lebih interaktif dan menyenangkan. Salah satu bentuk integrasi teknologi dalam proses pembelajaran adalah

penggunaan aplikasi berbasis web dan mobile untuk penilaian dan evaluasi. Aplikasi Quizziz merupakan salah satu contoh aplikasi yang mendapatkan perhatian luas dari kalangan pendidik dan siswa.

Menurut Suhartatik (2020), Quizizz adalah sebuah permainan kuis interaktif yang sering digunakan dalam pembelajaran di kelas. Penggunaannya meliputi penilaian harian, tengah semester, dan akhir semester. Selain itu, Purba dalam Marunung & Nurhairani (2020) berpendapat bahwa Quizizz merupakan sebuah aplikasi pendidikan yang dapat membuat suasana pembelajaran di kelas menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Selain itu, sebuah artikel yang diunggah oleh <https://quizizz.zendesk.com> menjelaskan bahwa Quizizz adalah sebuah alat pembelajaran mandiri yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa dari tingkat TK hingga Perguruan Tinggi.

Berdasarkan teori di atas, dapat disimpulkan bahwa Quizziz adalah sebuah platform pembelajaran yang memungkinkan guru dan siswa untuk membuat dan mengikuti kuis secara interaktif. Aplikasi ini dirancang untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik, dengan fitur-fitur seperti permainan yang didasari kecepatan waktu, umpan balik yang instan, dan analisis hasil yang mendetail. Melalui Quizziz, guru dapat merancang kuis yang disesuaikan dengan materi pelajaran, mengelola hasil penilaian secara efisien, serta memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa.

Penggunaan Quizziz dalam penilaian pembelajaran memiliki beberapa keunggulan yang signifikan. Bagi pengajar, bahan ajar dapat dipersiapkan dengan lebih matang menggunakan fitur-fitur yang ada sehingga penyampaian materi kepada peserta didik menjadi lebih lancar dan mudah dipahami. Kedua, aplikasi ini memudahkan pendidik dalam pembuatan soal-soal berbentuk pilihan ganda, esai, atau polling. Pengajar juga dapat menambahkan ilustrasi seperti grafik, gambar, dan tabel, sehingga pembuatan soal menjadi lebih efektif dan menarik. Ketiga, Quizziz berfungsi sebagai alat untuk mengukur peningkatan kompetensi peserta didik melalui evaluasi pendidikan berbentuk game, yang membuat peserta didik tidak merasa tegang saat ujian. Aplikasi ini menawarkan berbagai alat analisis yang membantu guru untuk menganalisis kemajuan siswa, mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan, dan menyesuaikan strategi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan individu siswa. Dengan demikian, Quizziz tidak hanya berfungsi sebagai alat penilaian, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran secara keseluruhan.

Selain guru, manfaat penggunaan Quizziz juga dapat dirasakan oleh siswa. Pertama, aplikasi ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dengan format kuis yang interaktif dan berbasis permainan, siswa merasa lebih termotivasi untuk berpartisipasi dan merespon soal-soal yang diberikan. Kedua, Quizziz menyediakan umpan balik langsung yang sangat berguna bagi siswa untuk memahami kesalahan dan memperbaiki pemahaman mereka secara cepat. Hal ini berbeda dengan metode penilaian tradisional yang sering kali memerlukan waktu lebih lama untuk memberikan umpan balik. Ketiga, model pembelajaran Quizziz yang interaktif dan berbentuk kuis mampu melatih jiwa kompetisi siswa, dengan menampilkan skor yang diperoleh setiap kali mereka menjawab pertanyaan, sehingga mendorong semangat kompetitif di antara mereka. Oleh karena itu, Quizziz sangat membantu dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Namun demikian, meskipun memiliki banyak keunggulan, penggunaan Quizziz dalam penilaian pembelajaran juga menghadapi beberapa tantangan. Salah satunya adalah keterbatasan akses terhadap perangkat dan internet, terutama di daerah-daerah terpencil atau dengan infrastruktur teknologi yang belum memadai. Selain itu, keberhasilan penggunaan

Quizziz sangat bergantung pada keterampilan teknologi guru dan kesiapan siswa untuk beradaptasi dengan metode penilaian yang baru ini.

Dalam konteks pendidikan di Indonesia, penggunaan aplikasi seperti Quizziz menawarkan peluang besar untuk memperbaiki sistem penilaian pembelajaran yang ada. Seiring dengan upaya pemerintah dalam meningkatkan kualitas pendidikan melalui integrasi teknologi, aplikasi ini dapat menjadi salah satu solusi inovatif untuk mengatasi berbagai tantangan yang dihadapi dalam proses evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti, guru dan siswa SMKN 10 Makassar masih jarang menerapkan penggunaan aplikasi edukatif berbasis web seperti Quizziz, aplikasi yang sebenarnya memudahkan mereka dalam mengevaluasi kemajuan belajar siswa. Meskipun kenyataannya, mereka tertarik untuk memanfaatkan aplikasi ini, namun terkendala kesiapan guru dalam membuat soal dan kesiapan siswa dalam memanfaatkan alat digital dan kuota internet untuk penerapannya di kelas.

Dengan demikian, penulis melaksanakan ulangan harian menggunakan aplikasi Quizziz untuk menganalisis efektifitas aplikasi tersebut dalam mengevaluasi pemahaman siswa mengenai topik yang telah diajarkan oleh penulis terhadap siswa di SMKN 10 Makassar. Para guru di sekolah tersebut juga beranggapan bahwa penggunaan aplikasi seperti Quizziz dapat mempermudah mereka dalam menilai kemampuan dan daya ingat siswa terhadap materi yang diajarkan. Selain dari itu, para guru percaya bahwa pembelajaran juga akan lebih menarik dan variatif bila teknologi mampu diintegrasikan dalam pembelajaran di kelas.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penggunaan aplikasi Quizziz sebagai alat penilaian pembelajaran, mengidentifikasi keunggulan dan tantangan yang dihadapi, serta memberikan rekomendasi untuk pengembangan dan implementasi lebih lanjut. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan metode penilaian yang lebih efektif dan efisien, serta mendukung upaya peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia.

## **METODE**

Penggunaan Quizziz sebagai media penilaian pembelajaran ini dilaksanakan di SMKN 10 Makassar. Para guru di sekolah tersebut masih jarang menerapkan penggunaan Quizziz sebagai media asesmen kemampuan siswa terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, beberapa siswa juga masih merasa asing dengan aplikasi tersebut. Untuk mengetahui akurasi Quizziz dalam mengevaluasi pengetahuan siswa SMKN 10 Makassar ini, tim merancang dan mengimplementasikan ulangan harian melalui aplikasi Quizziz dengan metode yang kreatif dan waktu yang terbatas untuk menghadirkan jiwa kompetitif siswa terhadap siswa lain.

Adapun metode yang digunakan dalam pelaksanaan program ini ialah metode kombinasi teori dan games, yang terdiri dari dua tahap utama yaitu perencanaan (*plan*) dan pelaksanaan (*do*) seperti yang dikemukakan oleh Lewis (2002).

Pada tahap perencanaan (*plan*), tim melakukan pembuatan konsep penerapan Quizziz yang mencakup tujuan, strategi, dan target yang ingin dicapai. Konsep ini kemudian didiskusikan dengan para guru di SMKN 10 Makassar untuk memastikan kesesuaian dengan kebutuhan dan kondisi sekolah. Setelah kesepakatan tercapai, tim mengumpulkan soal-soal terkait *Passive Voice* (kalimat pasif) yang tersedia di Quizziz sembari memastikan bahwa soal-soal tersebut relevan dengan kurikulum dan menarik bagi siswa kelas XI jurusan Teknik Elektronika Industri (TELI) yang terbagi atas 2 kelas.

Setelah tahap perencanaan, kegiatan implementasi Quizziz dilanjutkan ke tahap pelaksanaan (*do*). Pada tahap ini, tim melaksanakan ulangan harian pada hari dan jam yang sesuai dengan jadwal mata pelajaran bahasa Inggris di kelas XI TELI 1 dan 2 yaitu pada hari Senin, 29 April 2024 dan hari Kamis, 2 Mei 2024. Para siswa telah diberikan informasi awal untuk menyiapkan alat digital dan kuota internet untuk pelaksanaan ulangan harian di tanggal tersebut.

Kegiatan dimulai dengan pembagian tautan soal-soal di website Quizziz melalui grup Whatsapp para siswa dengan guru bahasa Inggris yang ditugaskan di dua kelas tersebut. Siswa diberikan waktu selama 10 menit untuk membuat akun Quizziz melalui gmail yang terdaftar dalam alat digital mereka, yaitu gawai (*smartphone*). Setelah mendaftarkan akun, penulis mengarahkan para siswa untuk memasukkan kode bergabung yang ditampilkan menggunakan LCD proyektor milik sekolah. Setelah seluruh siswa berhasil bergabung dalam ruangan daring, tim menekan tombol mulai. Kemudian, siswa diberikan waktu selama 20 menit untuk menjawab 20 soal terkait *Passive Voice* yang tersedia di aplikasi Quizziz.

Setelah pengerjaan soal, siswa dapat melihat skor yang diperoleh serta waktu yang dihabiskan untuk menjawab soal di akhir halaman Quizziz. Nilai dari keseluruhan peserta didik pun dengan mudah diperoleh oleh tim dalam bentuk laporan. Laporan ini mencakup skor setiap siswa, waktu pengerjaan, dan analisis jawaban yang dapat diunduh untuk analisis lebih lanjut dan digunakan sebagai bahan evaluasi proses pembelajaran.

## HASIL

Pelaksanaan ulangan harian menggunakan Quizziz di SMKN 10 Makassar pada kelas XI jurusan Teknik Elektronika Industri (TELI) menunjukkan hasil yang signifikan dalam mengevaluasi kemampuan siswa terhadap materi *Passive Voice*. Dari hasil ulangan, terlihat bahwa sebagian besar siswa dapat mengikuti dan menyelesaikan kuis bahkan dalam waktu yang lebih singkat dari yang ditentukan, yaitu kurang dari 15 menit untuk 20 soal. Berikut adalah beberapa hasil utama yang diperoleh:

### 1. Partisipasi Siswa:

Pada kelas XI TELI 1, 28 siswa yang hadir dari total 30 siswa dalam kelas berhasil menyelesaikan seluruh soal dalam kurun waktu yang diberikan. Pada kelas XI TELI 2, dari 29 jumlah siswa, 19 siswa yang hadir berhasil menyelesaikan seluruh soal dalam waktu kurang dari 15 menit.

### 2. Nilai dan Skor:

- Rata-rata nilai kelas XI TELI 1 adalah 35 dari 100.
- Rata-rata nilai kelas XI TELI 2 adalah 31 dari 100.
- Nilai tertinggi yang dicapai di kelas XI TELI 1 adalah 65, sedangkan di kelas XI TELI 2 adalah 55.
- Nilai terendah di kelas XI TELI 1 adalah 10, sedangkan di kelas XI TELI 2 adalah 15.

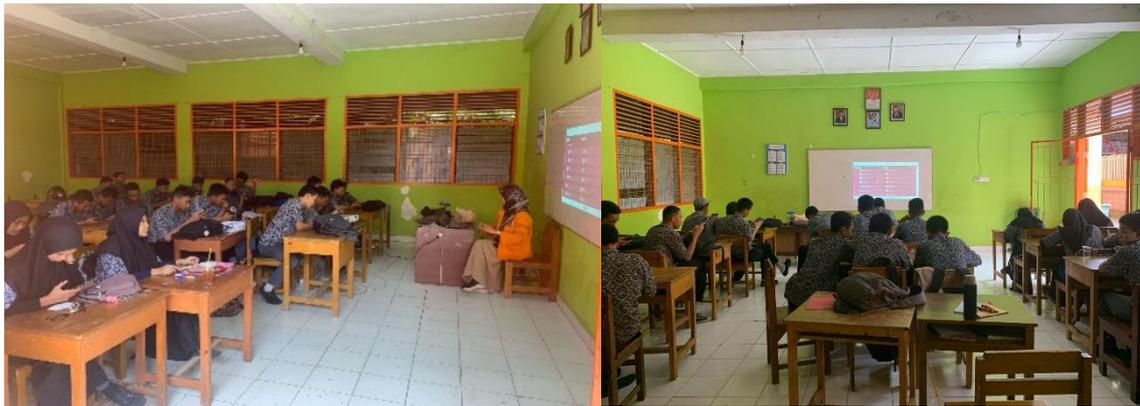
### 3. Waktu Pengerjaan:

- Rata-rata waktu yang dihabiskan siswa untuk menyelesaikan soal adalah 15 menit di kelas XI TELI 1.
- Rata-rata waktu di kelas XI TELI 2 adalah 12 menit.

### 4. Analisis Jawaban:

Sebagian besar siswa menunjukkan pemahaman yang kurang terhadap soal-soal yang berkaitan dengan perubahan kalimat aktif menjadi pasif. Hal ini mungkin disebabkan oleh

kurangnya latihan dan pemahaman yang mendalam tentang struktur kalimat pasif. Selain itu, beberapa siswa juga mengalami kesulitan pada soal-soal yang melibatkan bentuk kata kerja tidak beraturan dalam Passive Voice. Kesulitan ini disebabkan oleh ketidakmampuan siswa untuk mengingat dan menerapkan bentuk-bentuk kata kerja tidak beraturan secara tepat. Oleh karena itu, perlu ada penekanan lebih lanjut pada pembelajaran dan latihan mengenai penggunaan kalimat pasif dan kata kerja tidak beraturan dalam materi bahasa Inggris di kelas.



**Gambar 1. Penggunaan Quizizz di Kelas XI TELI 1**



**Gambar 2. Penggunaan Quizizz di Kelas XI TELI 2**

## **PEMBAHASAN**

Penerapan Quizizz sebagai media penilaian di SMKN 10 Makassar menunjukkan beberapa manfaat dan tantangan. Berikut ini adalah pembahasan lebih lanjut mengenai temuan-temuan tersebut:

### **1. Partisipasi dan Keterlibatan:**

Tingginya tingkat partisipasi menunjukkan bahwa siswa tertarik dan termotivasi untuk mengikuti ulangan harian menggunakan Quizizz. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah kemampuan metode ini untuk mengurangi rasa cemas yang sering kali dialami siswa saat menghadapi ujian tertulis karena adanya fitur-fitur hadiah dan beberapa animasi yang muncul setiap siswa selesai menjawab satu soal. Selain itu, kemudahan akses dan antarmuka yang interaktif dari QUIZZIZ membuat siswa merasa lebih nyaman dan terlibat selama proses penilaian. Kombinasi dari elemen-elemen ini menciptakan lingkungan

pembelajaran yang lebih mendukung dan menyenangkan, sehingga mendorong keterlibatan aktif dan partisipasi siswa dalam kegiatan ulangan harian.

## 2. Efektivitas Evaluasi:

Quizziz memberikan umpan balik langsung kepada siswa, sehingga mereka dapat segera mengetahui skor dan memahami kesalahan mereka, berbeda dengan metode tradisional yang memerlukan waktu lebih lama untuk memberikan hasil dan umpan balik. Dengan demikian, Quizziz memungkinkan siswa untuk langsung merefleksikan pemahaman mereka terhadap materi yang diuji dan mengidentifikasi area-area yang perlu diperbaiki tanpa menunggu waktu yang lama.

Selain itu, laporan analisis yang dihasilkan oleh Quizziz memberikan manfaat tambahan bagi guru. Guru dapat mengevaluasi pemahaman siswa secara mendalam, mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki, dan merancang strategi pengajaran yang lebih efektif. Informasi yang disediakan dalam laporan analisis ini dapat membantu guru dalam menyesuaikan pendekatan pengajaran mereka sesuai dengan kebutuhan spesifik siswa dan memastikan bahwa semua siswa mendapatkan dukungan yang tepat untuk meningkatkan pemahaman mereka.

## 3. Fleksibilitas dalam Perancangan Soal dan Penilaian

Quizziz membantu guru dalam merancang kuis sesuai dengan berbagai format, termasuk pilihan ganda, isian singkat, dan lainnya. Hal ini membantu guru untuk lebih leluasa dalam merancang penilaian yang sesuai dengan materi pelajaran dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Selain itu, aplikasi ini juga memudahkan guru dalam menginput nilai ujian para siswa tanpa perlu memeriksa satu per satu. Dengan fitur otomatisasi dalam Quizziz, nilai-nilai siswa secara langsung direkam oleh platform, menghemat waktu dan usaha yang biasanya dibutuhkan untuk memeriksa dan memasukkan nilai secara manual. Ini memberikan kemudahan bagi guru dalam administrasi kelas dan memungkinkan mereka untuk fokus lebih banyak pada bimbingan siswa dan perencanaan pengajaran yang lebih efektif. Dengan demikian, Quizziz tidak hanya memberikan manfaat bagi siswa dalam hal umpan balik instan dan kemajuan dalam keterampilan digital mereka, tetapi juga membantu mempermudah tugas administratif guru.

## 4. Tantangan Teknis dan Adaptasi:

Beberapa siswa awalnya mengalami kesulitan teknis dalam mengakses Quizziz dan membuat akun, namun tantangan tersebut dapat diatasi dengan panduan dan dukungan teknis yang baik. Dalam situasi seperti ini, penting bagi guru untuk menyediakan bantuan teknis yang memadai dan mendukung siswa dalam mengatasi hambatan teknis yang mungkin muncul. Dengan panduan yang jelas dan bantuan yang tepat, siswa dapat melewati kendala awal tersebut dan mulai mengakses dan menggunakan platform dengan lebih lancar.

Selain itu, siswa yang awalnya belum familiar dengan penggunaan Quizziz mungkin memerlukan waktu untuk beradaptasi dengan antarmuka dan fitur-fiturnya. Namun, seiring berjalannya waktu, mereka menunjukkan peningkatan dalam keterampilan digital mereka. Pengalaman menggunakan Quizziz secara teratur membantu siswa untuk lebih memahami cara kerja platform dan menjadi lebih mahir dalam navigasi serta penggunaan fitur-fiturnya. Selain itu, dengan adanya dukungan dari guru dan teman-teman sekelas, siswa dapat merasa lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi untuk tujuan pendidikan.

Secara keseluruhan, hasil pelaksanaan ulangan harian menggunakan Quizziz di SMKN 10 Makassar menunjukkan bahwa aplikasi ini efektif sebagai media penilaian pembelajaran.

Penggunaan Quizziz tidak hanya memudahkan evaluasi tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Dengan adanya analisis yang mendetail, guru dapat lebih memahami kebutuhan siswa dan mengarahkan proses pembelajaran ke arah yang lebih baik. Tantangan teknis yang dihadapi di awal dapat diatasi dengan persiapan dan dukungan yang tepat, menjadikan QUIZZIZ sebagai alat yang potensial untuk diintegrasikan dalam penilaian pembelajaran di sekolah.

## KESIMPULAN

Berdasarkan implementasi Quizziz sebagai alat penilaian pembelajaran di SMKN 10 Makassar, dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi ini memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan evaluasi siswa. Partisipasi siswa yang tinggi dalam kegiatan ulangan harian menggunakan Quizziz menunjukkan minat dan motivasi yang kuat dalam pembelajaran melalui teknologi. Tingkat partisipasi yang tinggi ini didorong oleh kemampuan Quizziz dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung, interaktif, dan menyenangkan.

Dari segi evaluasi, Quizziz membuktikan efektivitasnya dengan memberikan umpan balik langsung kepada siswa, memungkinkan mereka untuk segera mengetahui skor dan memahami kesalahan mereka. Kemampuan Quizziz dalam menyediakan analisis yang mendalam tentang pemahaman siswa juga memberikan manfaat tambahan bagi guru dalam merencanakan strategi pembelajaran yang lebih efektif. Selain itu, Quizziz juga memudahkan guru dalam merancang soal dan mengelola penilaian secara efisien, menghemat waktu dan usaha dalam administrasi kelas.

Meskipun menghadapi beberapa tantangan teknis dan adaptasi di awal, seperti keterbatasan akses terhadap perangkat dan internet, serta kesiapan siswa dalam menggunakan teknologi, hasil penelitian menunjukkan bahwa tantangan-tantangan tersebut dapat diatasi dengan dukungan dan persiapan yang tepat. Pengalaman positif dalam penggunaan Quizziz juga membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan digital mereka dan merasa lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi untuk pembelajaran. Dengan dukungan yang tepat dari pemerintah, sekolah, guru, dan siswa, penggunaan Quizziz dapat menjadi bagian integral dari proses pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan di masa depan.

## DAFTAR REFERENSI

- Suhartatik, T. (2020). Best Practice Implikasi Media Quizizz Berbasis Android Terhadap Kualitas Pembelajaran Dalam Mencetak Siswa Berprestasi di Tingkat Nasional. Malang: Ahlimedia Press.
- Manurung, I. F. U., & Nurhairani, N. Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Mengidentifikasi Hasil Belajar Mahasiswa PGSD. *JS (Jurnal Sekolah)*, 4(2), 298.
- 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. *Mantiqu Tayr: Journal of Arabic Language*, 3(2), 135–150. <https://doi.org/10.25217/mantiquayr.v3i2.3484>