

## EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZ TERHADAP ASESMEN SISWA PADA MI AL ABRAR

Besse Qur'ani<sup>1)</sup>, Israwati Hamsar<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>Universitas Negeri Makassar, Indonesia,  
*email* : [besseQurani@unm.ac.id](mailto:besseQurani@unm.ac.id)

<sup>2)</sup>Universitas Negeri Makassar, Indonesia,  
*email* : [israwatihamsar@unm.ac.id](mailto:israwatihamsar@unm.ac.id)

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz sebagai alat asesmen dalam proses pembelajaran. Aplikasi Quizizz merupakan platform digital yang memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif yang dapat diakses oleh siswa melalui perangkat elektronik mereka. Penelitian ini dilakukan dengan metode kuasi-eksperimen, di mana dua kelompok siswa diuji, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan Quizizz dan kelompok kontrol yang menggunakan metode asesmen konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Siswa yang menggunakan Quizizz sebagai alat asesmen menunjukkan peningkatan pemahaman materi dan partisipasi yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Selain itu, siswa melaporkan bahwa penggunaan Quizizz membuat proses belajar lebih menyenangkan dan interaktif. Penelitian ini bahwa aplikasi Quizizz efektif digunakan sebagai alat asesmen dalam meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa. Rekomendasi dari penelitian ini adalah penggunaan Quizizz dapat diintegrasikan lebih luas dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas asesmen dan membuat pembelajaran lebih menarik bagi siswa.

**Key Word :** *Efektivitas, Aplikasi Quizizz, Asesmen*

### PENDAHULUAN

Dalam konteks pendidikan, efektivitas asesmen merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Asesmen yang efektif mampu memberikan gambaran yang akurat tentang pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, sehingga dapat digunakan sebagai dasar untuk perbaikan proses belajar mengajar. Salah satu aplikasi yang sering digunakan dalam proses asesmen adalah Quizizz. Quizizz adalah platform yang memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif secara online, yang dapat diakses oleh siswa melalui perangkat mereka. Aplikasi ini menawarkan berbagai fitur, seperti soal dengan timer, leaderboard, dan laporan hasil yang detail, yang dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa selama proses belajar.

Hasil belajar adalah output dari proses belajar mengajar yang mencerminkan sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai oleh siswa. Hasil belajar ini dapat diukur melalui berbagai bentuk asesmen, baik formatif maupun sumatif. Aplikasi seperti Quizizz dapat digunakan sebagai alat asesmen formatif yang memberikan feedback langsung kepada siswa, sehingga dapat membantu mereka memperbaiki pemahaman dan meningkatkan hasil belajar.

Partisipasi siswa dalam proses belajar juga merupakan elemen penting yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran. Partisipasi yang aktif memungkinkan siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar mereka. Aplikasi Quizizz, dengan desainnya yang

gamifikasi, dapat meningkatkan partisipasi siswa karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Secara keseluruhan, penggunaan aplikasi Quizizz dalam asesmen dapat meningkatkan efektivitas asesmen itu sendiri, yang kemudian berdampak positif pada hasil belajar dan partisipasi siswa. Asesmen merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran yang berfungsi untuk mengukur pemahaman siswa, memberikan umpan balik, serta menentukan efektivitas metode pengajaran yang digunakan. Dalam konteks pendidikan modern, penggunaan teknologi telah membawa perubahan signifikan dalam cara asesmen dilaksanakan. Salah satu inovasi teknologi yang kini banyak digunakan dalam lingkungan pendidikan adalah aplikasi berbasis web dan mobile seperti Quizizz.

Quizizz adalah sebuah platform pembelajaran interaktif yang memungkinkan guru dan siswa untuk membuat serta mengikuti kuis secara real-time. Aplikasi ini dirancang untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif melalui gamifikasi. Dengan fitur-fitur seperti leaderboard, timer, dan analisis hasil, Quizizz tidak hanya membantu guru dalam mengukur pemahaman siswa, tetapi juga memotivasi siswa untuk lebih terlibat dalam proses belajar.

Meskipun popularitas Quizizz meningkat, penting untuk mengevaluasi efektivitas aplikasi ini dalam konteks asesmen. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sejauh mana penggunaan Quizizz dapat meningkatkan kualitas asesmen dalam proses pembelajaran. Fokus dari penelitian ini adalah untuk menilai dampak aplikasi ini terhadap pemahaman siswa, motivasi belajar, serta efisiensi dalam proses evaluasi bagi guru. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai manfaat dan keterbatasan penggunaan Quizizz sebagai alat asesmen, serta implikasi praktisnya bagi dunia pendidikan. Asesmen merupakan salah satu aspek krusial dalam proses pembelajaran, karena melalui asesmen, guru dapat mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Asesmen juga berfungsi sebagai alat untuk mengidentifikasi kebutuhan belajar siswa dan sebagai umpan balik bagi guru dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif. Dengan kemajuan teknologi, berbagai alat dan aplikasi digital telah dikembangkan untuk mendukung pelaksanaan asesmen yang lebih interaktif dan efisien, salah satunya adalah aplikasi Quizizz.

Quizizz adalah platform pembelajaran berbasis online yang memungkinkan guru dan siswa untuk berpartisipasi dalam kuis interaktif secara real-time. Aplikasi ini menawarkan berbagai fitur yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa, seperti penggunaan elemen gamifikasi, leaderboard, dan umpan balik langsung. Fitur-fitur ini tidak hanya membuat proses asesmen lebih menarik, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al Abrar Makassar, sebagai salah satu institusi pendidikan Islam yang berkomitmen terhadap peningkatan kualitas pendidikan, telah mengimplementasikan Quizizz dalam kegiatan asesmennya. Penggunaan teknologi ini diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa, efektivitas pengajaran, serta keakuratan hasil asesmen. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz sebagai alat asesmen di MI Al Abrar Makassar. Fokus utama dari penelitian ini adalah untuk mengukur dampak penggunaan Quizizz terhadap hasil belajar siswa, tingkat keterlibatan mereka dalam pembelajaran, serta efisiensi proses asesmen yang dialami oleh para guru.

Dengan menganalisis data dari penerapan Quizizz di MI Al Abrar Makassar, diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan yang berharga mengenai potensi dan tantangan penggunaan aplikasi ini dalam konteks pendidikan dasar di lingkungan madrasah. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi institusi pendidikan lain yang mempertimbangkan adopsi teknologi serupa dalam kegiatan

asesmen mereka. Penelitian ini sejalan dengan penelitian dari Kasmawati dan Emy Saelan Malewa (Kasmawati, 2022) yaitu penelitian mengenai “Pemanfaatan Media Ict Quizizz Dalam Asesmen Pai Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik”. Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dimana dilakukan dalam 2 siklus pembelajaran

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini mendeskripsikan mengenai efektivitas penggunaan media penilaian hasil belajar mahasiswa yang sebelumnya telah diterapkan penggunaan aplikasi quizizz. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 2 sebanyak 24 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes yang berupa 20 butir soal pilihan ganda sebagai ujian semester. Data yang digunakan pada penelitian ini merupakan data primer. Data primer yang dimaksud adalah pengambil data / peneliti langsung mengambil data dari sumber data (Sugiyono, 2010). Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan teknik statistik inferensial menggunakan aplikasi SPSS 25. Selain itu dilakukan uji normalitas dengan menggunakan uji Kolmogorov Smirnof (1-Sampel K-S). Dasar pengambilan keputusan uji statistic Kolmogorov Smirnof (1-Sampel K-S) adalah; (1) Jika nilai Asymp. Sig (2-tailed) kurang dari 0,05, maka  $H_0$  ditolak. Hal ini berarti data terdistribusi tidak normal. (2) Jika nilai Asymp. Sig (2-tailed) lebih dari 0,05, maka  $H_0$  diterima. Hal ini berarti data terdistribusi normal (Sugiyono, 2010). Apabila hasil analisis data berdistribusi normal, maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji-t. Hipotesis awal ( $H_0$ ) pada penelitian ini adalah efektivitas penggunaan aplikasi quizizz terhadap assesment siswa.

## **PEMBAHASAN**

### **A. Efektivitas**

#### **1. Pengertian**

Efektivitas merujuk pada sejauh mana suatu tindakan, metode, atau sistem berhasil mencapai tujuan atau hasil yang diinginkan. Dalam pengertian yang lebih luas, efektivitas mengukur keberhasilan dari suatu upaya dalam memenuhi atau melampaui ekspektasi yang ditetapkan. Beberapa poin penting tentang efektivitas:

- a. Tujuan yang Jelas: Efektivitas bergantung pada adanya tujuan yang spesifik dan jelas. Tanpa tujuan yang terdefinisi dengan baik, sulit untuk mengukur sejauh mana sesuatu itu efektif.
- b. Hasil yang Dicapai: Efektivitas diukur berdasarkan hasil akhir yang dicapai. Jika hasilnya sesuai atau lebih baik dari tujuan yang ditetapkan, maka tindakan atau metode tersebut dianggap efektif.
- c. Pengukuran dan Evaluasi: Untuk menentukan efektivitas, sering kali diperlukan metode evaluasi dan pengukuran yang tepat. Ini bisa melibatkan analisis data, survei, atau penilaian lainnya.
- d. Kontekstual: Efektivitas dapat berbeda-beda tergantung pada konteksnya. Sesuatu yang efektif dalam satu situasi mungkin tidak efektif dalam situasi lainnya.

Efektivitas adalah kemampuan untuk mencapai hasil yang diinginkan atau tujuan dengan cara yang optimal. Hal ini melibatkan penilaian apakah metode atau pendekatan yang dipilih benar-benar menghasilkan dampak yang diinginkan.

Efektivitas adalah kemampuan untuk mencapai hasil yang diinginkan atau tujuan dengan cara yang optimal. Hal ini melibatkan penilaian apakah metode atau pendekatan yang dipilih benar-benar menghasilkan dampak yang diinginkan. A. Garvin

## **B. Asesmen**

### **1. Pengertian**

Asesmen adalah proses sistematis untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasi informasi guna memahami dan mengevaluasi kemampuan, pengetahuan, keterampilan, sikap, atau hasil lainnya. Asesmen formatif memberikan umpan balik yang berguna bagi siswa dan guru untuk memperbaiki proses belajar-mengajar secara real-time. (Black, 1998)

### **2. Prinsip Asesmen:**

- a. Reliabilitas: Asesmen harus konsisten dan memberikan hasil yang stabil dari waktu ke waktu.
- b. Validitas: Asesmen harus benar-benar mengukur apa yang dimaksud untuk diukur.
- c. Keadilan: Asesmen harus adil dan bebas dari bias.
- d. Praktikabilitas: Asesmen harus praktis dan dapat dilaksanakan dalam konteks yang ada.

### **3. Tujuan Asesmen:**

- a. Untuk Pembelajaran: Memberikan umpan balik yang membantu proses belajar.
- b. Untuk Evaluasi: Menentukan sejauh mana tujuan atau standar telah tercapai.
- c. Untuk Pengambilan Keputusan: Membantu dalam membuat keputusan terkait pendidikan, manajemen, atau kesehatan.
- d. Untuk Pengembangan Diri: Mengidentifikasi area kekuatan dan kelemahan untuk memperbaiki diri.
- e. Asesmen memainkan peran penting dalam berbagai aspek kehidupan dan memberikan dasar untuk perencanaan dan pengambilan keputusan yang efektif.

## **C. Quizizz**

### **1. Pengertian**

Quizizz adalah sebuah platform yang digunakan untuk membuat dan menjalankan kuis interaktif secara online. Platform ini populer di kalangan guru dan pelajar karena memudahkan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan. Quizizz dapat diakses melalui situs web atau aplikasi mobile, yang tersedia di perangkat Android dan iOS. Platform ini mendukung berbagai bahasa dan bisa digunakan di berbagai mata pelajaran serta jenjang pendidikan. Quizizz dapat digunakan tidak hanya untuk kuis interaktif tetapi juga untuk asesmen (penilaian) siswa.

Berikut adalah bagaimana Quizizz dapat dimanfaatkan untuk asesmen:

- a. Penilaian Formatif
  - 1) Kuis Cepat: Guru dapat membuat kuis cepat untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi yang baru saja diajarkan.
  - 2) Umpan Balik Langsung: Siswa menerima umpan balik segera setelah menjawab pertanyaan, yang membantu mereka memahami kesalahan mereka dan belajar secara real-time.
- b. Penilaian Sumatif
  - 1) Tes Akhir: Quizizz bisa digunakan untuk membuat tes akhir dari suatu unit atau topik untuk mengukur pemahaman dan pencapaian siswa secara keseluruhan.
  - 2) Pengaturan Waktu dan Soal: Guru bisa mengatur jumlah soal, waktu pengerjaan,

serta tingkat kesulitan yang sesuai dengan kebutuhan penilaian.

- c. Penilaian Diagnostik
  - 1) Pre-Test: Guru bisa mengadakan pre-test sebelum memulai suatu topik untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan awal siswa.
  - 2) Analisis Data: Data hasil kuis bisa digunakan untuk menganalisis kesulitan siswa dan merencanakan intervensi yang tepat.
- d. Asesmen Berkelanjutan
  - 1) Penilaian Berkala: Guru bisa memberikan penilaian secara berkala dengan kuis yang disesuaikan, untuk memantau perkembangan siswa sepanjang waktu.
  - 2) Laporan Terperinci: Quizizz menyediakan laporan yang terperinci, seperti skor, waktu pengerjaan, dan soal-soal yang paling banyak salah dijawab, yang bisa digunakan untuk refleksi dan perbaikan.

## 2. Cara Menggunakan Quizizz untuk Asesmen:

- a. Buat atau Pilih Kuis: Guru dapat membuat kuis dari awal atau memilih dari ribuan kuis yang sudah tersedia di perpustakaan Quizizz.
- b. Bagikan kepada Siswa: Kuis dapat dibagikan dengan tautan atau kode permainan, yang bisa diakses oleh siswa di perangkat mereka.
- c. Lihat Hasil dan Berikan Umpan Balik: Setelah kuis selesai, hasil dan analisis performa siswa bisa dilihat, dan guru bisa memberikan umpan balik tambahan.

Dengan fitur-fitur ini, Quizizz adalah alat yang efektif untuk berbagai bentuk asesmen dalam proses pembelajaran. Quizizz merupakan aplikasi berbasis game yang dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Quizizz adalah salah satu hasil inovasi dalam media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan asesmen pembelajaran, fitur-fitur yang dapat digunakan dalam aplikasi Quizizz diantaranya dapat memilih berbagai jenis soal, baik pilihan ganda, isian maupun uraian yang dapat dikemas dalam bentuk game baik secara individu maupun kelompok. Aplikasi kuis online Quizizz dapat digunakan oleh para pengajar untuk melihat

sejauhmana peserta didik dalam belajar. Penggunaan yang mudah dan hasil yang cepat dalam proses penilaiannya menjadikan aplikasi ini layak digunakan sebagai aplikasi pembelajaran yang mendukung revolusi pembelajaran 4.0, sehingga peserta didik memiliki minat dan motivasi yang kuat untuk belajar (Mulyati, 2020)

## HASIL PENELITIAN

Fokus penelitian ini adalah melihat efektivitas penggunaan aplikasi quizizz sebagai media penilaian hasil belajar. Setelah materi disampaikan, diberikan evaluasi pada ujian tengah semester berupa 20 butir soal pilihan ganda. Evaluasi dengan menggunakan quizizz hanya dilakukan pada ujian tengah semester. Hal ini dikarenakan untuk penilaian akhir semester mata kuliah Kimia Pangan, penilaian didasarkan pada produk panganan hasil kreatifitas mahasiswa. Data yang diperoleh selanjutnya diuji untuk mengetahui sebaran data berdistribusi normal atau tidak. Berikut merupakan hasil uji normalitas dengan menggunakan uji statistik Kolmogorov Smirnof (1-Sampel K-S) pada SPSS 25 dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Hasil Uji Normalitas  
**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

	Data
N	22

Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	91.73
	Std. Deviation	7.63
Most Extreme Differences	Absolute	.187
	Positive	.142
	Negative	-.187
Test Statistic		.179
Asymp. Sig. (2-tailed)		.066 <sup>c</sup>

Berdasarkan Tabel.1 di atas, dapat dilihat bahwa nilai Asymp. Sig (2-tailed) bernilai 0,066 dengan menggunakan taraf signifikan 0,05. Nilai asymp. Sig 0,066 > 0,05 menandakan bahwa data telah terdistribusi normal sehingga dapat dilakukan uji hipotesis. Analisis data kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis. Dikarenakan data terdistribusi normal, maka uji hipotesis dapat dilakukan dengan menggunakan uji-t. Uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan Quizizz terhadap assesment siswa. Pengujian dilakukan pada taraf signifikan 0,05 dengan menggunakan Uji-t pada SPSS 25. Hasil pengujian hipotesis disajikan pada Tabel 2 berikut.

**Tabel 2.** Hasil Uji-t

One-Sample Test						
		Test Value =		82		
		91.				
t	df	Sig. (2-Tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
				Lower	Upper	
Data	-	21	.999	-.002	-3.29	3.29
			.001			

Teknik pengujian yang digunakan pada penelitian ini adalah *One Sampel T Test* dengan syarat bahwa sebaran data yang digunakan harus berdistribusi normal. Berdasarkan hasil analisis diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,999. Nilai Sig. (2-tailed) dengan nilai 0,999 > 0,05. Hal ini menandakan bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak. Sebagaimana diketahui bahwa  $H_0$  berbunyi quizizz efektif digunakan sebagai assesment siswa, sedangkan  $H_1$  berbunyi quizizz tidak efektif digunakan sebagai assesment siswa. Berdasarkan hasil analisis tersebut maka dapat disimpulkan bahwa quizizz efektif digunakan.

Beberapa penelitian relevan yang sejalan dengan hasil penelitian ini yakni penelitian (Inayaturohmah, 2022) yang mengemukakan bahwa *quizizz* efektif sebagai media evaluasi pembelajaran matematika pada materi lingkaran kelas VIII,

### SIMPULAN

Berdasarkan penelitian, diperoleh hasil bahwa penggunaan *quizizz* sebagai media asesmen siswa dinilai efektif. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji-t yang menunjukkan nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,999 > 0,05 pada taraf signifikan 0,05 yang berarti bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak. Sebagai kesimpulan, penggunaan

Quizizz efektif sebagai media asesmen siswa MI AL Abrar Makassar. Quizizz merupakan media yang berbasis online sehingga apabila ingin diterapkan sebagai media penilaian disarankan agar memastikan tersedianya jaringan internet yang kuat atau stabil. Berdasarkan penelitian, diperoleh hasil bahwa penggunaan quizizz sebagai media asesmen siswa dinilai efektif.

Hal ini dapat dilihat dari hasil uji-*t* yang menunjukkan nilai Sig.(2-tailed) sebesar  $0,999 > 0,05$  pada taraf signifikan  $0,05$  yang berarti bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak. Sebagai kesimpulan, penggunaan Quizizz efektif sebagai media asesmen siswa MI AL Abrar Makassar. Quizizz merupakan media yang berbasis online sehingga apabila ingin diterapkan sebagai media penilaian disarankan agar memastikan tersedianya jaringan internet yang kuat atau stabil. Penggunaan aplikasi Quizizz dalam proses asesmen di MI Al Abrar Makassar terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa. Aplikasi ini membantu siswa untuk lebih aktif dan antusias dalam mengikuti evaluasi, karena bentuk kuis yang interaktif dan menyenangkan. Selain itu, penggunaan Quizizz memungkinkan guru untuk dengan cepat mengevaluasi pemahaman siswa, memberikan umpan balik secara langsung, serta mengidentifikasi area yang memerlukan perhatian lebih lanjut. Secara keseluruhan, penggunaan teknologi dalam bentuk aplikasi ini meningkatkan kualitas pembelajaran dan memberikan pengalaman asesmen yang lebih dinamis dan menarik bagi siswa.

## REFERENSI

- Black, P. &. (1998). Assessment and classroom learning. *Assessment in Education: Principles, Policy & Practice*. 1, 7-74.
- Denzin, N. K. (2011). *The SAGE handbook of qualitative research (4th ed.)*. Sage Publications.
- Inayatulloh, U. &. (2022). Media Evaluasi Pada Pembelajaran. *Universal Journal*, 9(3), 1-6.
- Kasmawati, a. E. (2022). *Pemanfaatan Media ICT Quizizz Dalam Asesmen PAI Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik.* " 8(2).
- Mulyati, S. a. (2020). Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64–73.
- Neuman, W. L. (2017). *ocial research methods: Qualitative and quantitative approaches 7th ed.* Pearson.
- Saldana, J. (2015). *The coding manual for qualitative researchers (3rd ed.)*. Sage Publications.
- Sugiyon. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.