

Tes Pilihan Ganda Berbantuan Media *Quizizz* sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Teks Iklan, Slogan, dan Poster pada Siswa Kelas VIII

Moh. Toharuddin Arifin¹

Rika Maulinda²

Mutik Nur Fadhilah³

¹²³ Universitas Islam Negeri Madura, Indonesia

¹ mohtoha0228@gmail.com

² rikamaulinda3@gmail.com

³ fadhilahmutik@iainmadura.ac.id

Abstrak

Penelitian ini membahas penerapan Tes Pilihan Ganda Berbantuan *Quizizz* sebagai alat evaluasi pembelajaran teks iklan, slogan, dan poster pada siswa kelas VIII SMP Ma'arif 4 Pamekasan berbasis pesantren Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan pelaksanaan evaluasi berbantuan media digital *Quizizz* serta memahami keterlibatan siswa dalam kegiatan evaluasi kolaboratif menggunakan smart TV dengan satu gawal per kelompok Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan evaluasi menggunakan *Quizizz* menciptakan suasana belajar yang interaktif kolaboratif, dan menyenangkan Unsur permainan dalam aplikasi seperti poin dan leaderboard meningkatkan motivasi serta partisipasi siswa Dua kelompok menjawab benar seluruh soal, sedangkan satu kelompok hanya salah dua menandakan efektivitas media ini dalam memperkuat pemahaman materi Dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Quizizz* merupakan inovasi evaluasi yang adaptif kolaboratif dan efektif di lingkungan pesantren.

Kata Kunci: *Quizizz, Evaluasi Pembelajaran, Teks Iklan, Pesantren*

Pendahuluan

Pembelajaran merupakan proses yang dirancang untuk membantu siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui pengalaman belajar yang bermakna. Dalam konteks pendidikan modern, pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga pada pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa (Sani, 2022). Pembelajaran harus menjadi sarana aktif bagi siswa untuk berinteraksi dengan materi, guru, dan lingkungan belajar agar hasilnya lebih optimal (Abidin, 2021). Pembelajaran efektif tercipta ketika siswa menjadi pusat dalam proses belajar.

Media pembelajaran digital menjadi kebutuhan utama di era teknologi karena mampu meningkatkan interaksi dan motivasi belajar. Penggunaan media digital menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan kontekstual (Sadiman, 2020). Salah satu manfaat utama media digital ialah kemampuannya menyesuaikan gaya belajar siswa dengan berbagai bentuk penyajian materi (Riyana, 2021). Pemanfaatan media digital membantu guru menyesuaikan pembelajaran dengan karakter siswa masa kini.

Evaluasi pembelajaran merupakan bagian penting dari siklus belajar yang digunakan untuk menilai sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai (Sudjana, 2019). Evaluasi yang baik tidak hanya mengukur pengetahuan, tetapi juga proses dan hasil belajar siswa

(Arikunto, 2021). Evaluasi harus mampu memberikan gambaran menyeluruh tentang perkembangan siswa.

Quizizz sebagai media evaluasi digital menawarkan kemudahan bagi guru dalam membuat, membagikan, dan menilai tes secara interaktif. Platform ini mengombinasikan evaluasi dan hiburan sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar (Rosyid, 2020). Quizizz juga meningkatkan keaktifan serta daya saing siswa melalui sistem poin dan leaderboard (Hidayat, 2022). Quizizz menjadikan evaluasi terasa menyenangkan tanpa mengurangi esensi penilaian.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, pemahaman terhadap teks iklan, slogan, dan poster merupakan aspek penting untuk mengasah keterampilan berbahasa siswa. Melalui ketiga jenis teks ini, siswa dilatih berpikir kritis, kreatif, serta mampu menyampaikan pesan secara efektif (Rahmawati dan Putra, 2021). Pembelajaran teks iklan, slogan, dan poster juga memperkuat kemampuan literasi visual dan verbal siswa (Wijayanti, 2022). Teks iklan, slogan, dan poster melatih siswa menggabungkan kreativitas dengan ketepatan bahasa.

Penggunaan tes pilihan ganda berbantuan Quizizz dalam pembelajaran iklan, slogan, dan poster menjadi strategi evaluasi inovatif yang menggabungkan aspek kognitif dan digital (Utami, 2023). Dengan media ini, guru dapat mengukur pemahaman siswa secara cepat, objektif, dan menyenangkan (Syafitri, 2024). Tes berbasis Quizizz membantu guru mengevaluasi pembelajaran secara efektif dan interaktif.

Siswa kelas VIII merupakan tahap penting dalam perkembangan kemampuan berpikir analitis dan kreatif, terutama dalam memahami makna serta fungsi teks (Susanto, 2021). Oleh karena itu, pembelajaran yang memanfaatkan teknologi seperti Quizizz akan memudahkan mereka belajar secara aktif dan reflektif (Andini, dkk, 2023). Penerapan Quizizz tepat bagi siswa kelas VIII karena mendukung pembelajaran yang aktif dan modern.

Berdasarkan observasi awal di kelas VIII SMP Ma'arif 4, evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia sebelumnya masih bersifat konvensional dan kurang menarik. Peneliti kemudian menerapkan tes pilihan ganda berbantuan Quizizz menggunakan smart TV sebagai media utama. Karena sekolah berbasis pesantren tidak memperbolehkan penggunaan gawai secara bebas, siswa dibagi menjadi tiga kelompok dan masing-masing kelompok menggunakan satu gawai untuk menjawab soal yang ditampilkan di layar.

(Utami, 2024, Pengembangan Media Gambar dalam Penulisan Teks Iklan pada Materi Teks Iklan, Slogan, dan Poster Siswa Kelas VIII SMP Negeri 20 Palembang). Penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa media gambar yang dikembangkan layak digunakan dan membantu meningkatkan kemampuan menulis iklan, slogan, dan poster siswa, ditunjukkan oleh peningkatan skor dan respon positif peserta didik. Persamaannya dengan penelitian saat ini, keduanya meneliti materi teks iklan, slogan, dan poster pada siswa kelas VIII dan fokus pada pemanfaatan media untuk meningkatkan aktivitas serta hasil belajar. Perbedaannya, Utami mengembangkan dan menguji media gambar untuk pembelajaran (lebih ke pengembangan bahan ajar), sedangkan penelitian saat ini meneliti evaluasi berbasis Quizizz yang ditayangkan lewat smart TV dengan satu gawai per kelompok dalam konteks pesantren yang membatasi penggunaan gawai.

Penelitian ini memiliki *novelty* (kebaruan) pada penerapan Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran teks iklan, slogan, dan poster di lingkungan pesantren yang membatasi penggunaan gawai. Penelitian ini memanfaatkan smart TV sebagai sarana utama dengan sistem evaluasi kolaboratif, di mana setiap kelompok siswa menggunakan satu gawai untuk menjawab soal secara bersama. Pendekatan ini menciptakan pengalaman evaluasi digital yang interaktif meskipun dalam keterbatasan teknologi, serta

menjadi strategi baru yang mampu menumbuhkan antusiasme, kerja sama, dan motivasi belajar siswa.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan memahami pelaksanaan tes pilihan ganda berbantuan media Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran teks iklan, slogan, dan poster pada siswa kelas VIII di SMP Maarif 4 Pamekasan berbasis pesantren. Penelitian ini juga bertujuan untuk menggali pengalaman dan tingkat keterlibatan siswa dalam evaluasi kolaboratif menggunakan Quizizz serta mengkaji peran media smart tv dalam mendukung proses evaluasi tersebut. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai penerapan evaluasi berbasis teknologi dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di lingkungan pesantren dengan keterbatasan akses gawai.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, karena berupaya menggambarkan secara mendalam fenomena penggunaan media Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran teks iklan, slogan, dan poster di lingkungan pesantren. Pendekatan ini berfokus pada pemahaman terhadap makna dan proses yang terjadi dalam konteks alami tanpa manipulasi variabel (Sugiyono, 2022). Penelitian deskriptif kualitatif bertujuan mengungkap realitas secara naratif dan mendalam berdasarkan pandangan subjek penelitian, sehingga peneliti dapat memahami bagaimana penerapan evaluasi berbasis digital berlangsung di kelas yang dibatasi penggunaan gawai (Moleong, 2021). Dengan demikian, penelitian ini menitikberatkan pada deskripsi proses, interaksi, serta pengalaman siswa dan guru selama pelaksanaan evaluasi kolaboratif berbantuan Quizizz.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan sekunder. Data primer diperoleh langsung dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi selama kegiatan evaluasi pembelajaran berlangsung di kelas VIII SMP Ma'arif 4 Pamekasan. Data ini mencakup perilaku siswa saat mengikuti evaluasi dan respon terhadap penggunaan media Quizizz. Sementara itu, data sekunder diperoleh dari dokumen pendukung seperti literatur terkait media pembelajaran digital dan evaluasi pendidikan (Arikunto, 2020). Dengan menggabungkan kedua jenis data tersebut, peneliti dapat memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai pelaksanaan evaluasi berbantuan Quizizz dalam konteks pendidikan pesantren.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga tahap utama, yakni observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung selama proses evaluasi untuk mengamati keterlibatan siswa dalam menjawab soal melalui Quizizz yang ditampilkan di smart TV. Wawancara dilakukan dengan guru Bahasa Indonesia dan beberapa siswa guna menggali pengalaman, persepsi, dan kendala dalam pelaksanaan evaluasi digital kolaboratif. Sedangkan dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa foto kegiatan hasil evaluasi pembelajaran (Rahardjo, 2021). Ketiga teknik ini digunakan secara triangulatif agar data yang diperoleh valid dan dapat saling melengkapi antara satu dengan yang lain.

Analisis data dilakukan dengan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldana (2018) yang meliputi tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Pada tahap reduksi data, peneliti menyaring dan memilih data yang relevan dengan fokus penelitian, terutama yang berkaitan dengan proses pelaksanaan dan respon siswa terhadap Quizizz. Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk uraian deskriptif untuk memudahkan interpretasi. Tahap terakhir ialah penarikan kesimpulan, di mana peneliti menafsirkan makna dari temuan-temuan

yang telah dianalisis untuk menggambarkan secara utuh efektivitas serta dinamika evaluasi kolaboratif berbasis Quizizz di lingkungan pesantren.

Hasil

Pelaksanaan evaluasi pembelajaran teks iklan, slogan, dan poster menggunakan media Quizizz di kelas VIII SMP Ma'arif 4 Pamekasan berbasis pesantren berlangsung dalam suasana yang berbeda dari evaluasi konvensional. Evaluasi dilakukan secara kolaboratif, di mana setiap kelompok siswa bekerja sama menggunakan satu gawai untuk menjawab soal yang ditayangkan melalui smart TV. Meskipun akses terhadap teknologi terbatas, penerapan ini justru menciptakan interaksi yang dinamis dan antusiasme tinggi antaranggota kelompok.

Pembahasan

Sebelum evaluasi dimulai, guru menjelaskan prosedur penggunaan aplikasi Quizizz sebagai alat evaluasi digital berbasis permainan. Guru juga memaparkan tujuan kegiatan, yakni agar proses penilaian berlangsung lebih menarik, menyenangkan, dan mendorong kerja sama kelompok. Setiap kelompok terdiri atas beberapa siswa yang menggunakan satu gawai untuk menjawab soal bersama-sama. Proses evaluasi diawasi langsung oleh tiga guru pendamping yang bertugas memastikan keterlibatan aktif, kedisiplinan, dan fokus siswa selama kegiatan berlangsung.



Gambar 1. Guru menjelaskan penggunaan media Quizizz dalam evaluasi pembelajaran.

Guru sedang memberikan penjelasan kepada siswa mengenai penggunaan Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran teks iklan, slogan, dan poster. Guru menjelaskan bahwa Quizizz merupakan media evaluasi digital berbasis permainan yang memungkinkan siswa menjawab soal secara interaktif dan memperoleh hasil secara langsung di layar. Pada tahap pengarahan ini, guru menyampaikan tujuan pelaksanaan evaluasi berbantuan media Quizizz, yaitu agar proses penilaian menjadi lebih menarik, menyenangkan, serta mampu menumbuhkan semangat belajar dan kerja sama antaranggota kelompok. Guru juga menerangkan langkah-langkah pelaksanaan kegiatan, mulai dari pembagian kelompok, pemberian kode permainan, cara mengakses dan menjawab soal melalui gawai, hingga melihat skor yang tampil di smart TV sebagai layar utama. Karena sekolah berbasis pesantren membatasi penggunaan gawai pribadi, maka setiap kelompok hanya diberi satu kesempatan menggunakan satu gawai yang telah disiapkan untuk menjawab soal secara bersama-sama. Dalam pelaksanaannya nanti, setiap kelompok akan diawasi oleh satu guru pendamping, sehingga terdapat tiga guru

pengawas yang memastikan kegiatan berjalan tertib, siswa fokus, dan setiap anggota kelompok berpartisipasi aktif selama evaluasi berlangsung. Penjelasan ini menjadi langkah awal penting agar seluruh siswa memahami tata cara serta tujuan pelaksanaan evaluasi kolaboratif berbasis Quizizz.



Gambar 2. Pelaksanaan evaluasi pembelajaran berbantuan media Quizizz pada Kelompok 1.

Tampak suasana pelaksanaan evaluasi pembelajaran menggunakan media Quizizz di kelas VIII SMP Ma'arif 4 Pamekasan. Terlihat kelompok 1 tampak sangat antusias dalam mengikuti kegiatan evaluasi. Mereka duduk berkelompok sambil memperhatikan layar gawai yang menampilkan soal-soal evaluasi, kemudian saling berdiskusi untuk menentukan jawaban yang paling tepat. Setiap anggota kelompok berpartisipasi aktif dengan menyampaikan pendapat dan alasan logis atas pilihan jawabannya sebelum menekan tombol kirim di aplikasi Quizizz. Kegiatan ini mencerminkan adanya kolaborasi yang positif antaranggota kelompok, di mana siswa tidak hanya mengandalkan satu orang, tetapi bekerja sama untuk mencapai hasil terbaik. Guru pendamping yang berada di dekat kelompok juga turut mengawasi jalannya evaluasi, memastikan siswa tetap fokus, tertib, dan memahami setiap instruksi dengan baik.



Gambar 3. Pelaksanaan evaluasi pembelajaran berbantuan media Quizizz pada Kelompok 2.

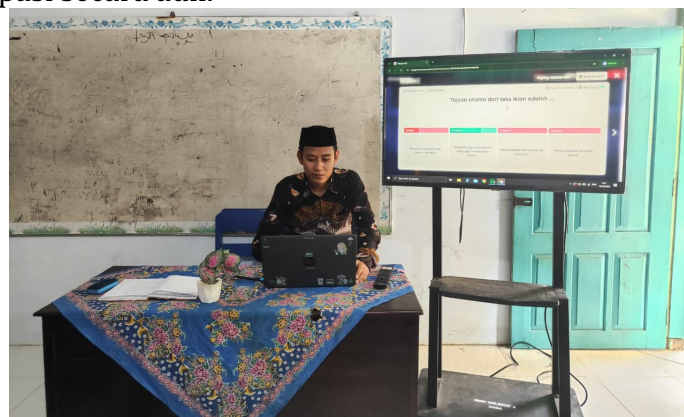
Kelompok 2 sedang melaksanakan evaluasi pembelajaran menggunakan media Quizizz dengan penuh semangat dan kerja sama. Para siswa tampak berkelompok mengelilingi

satu gawai yang digunakan untuk menjawab soal-soal evaluasi yang ditampilkan melalui aplikasi Quizizz. Mereka saling berdiskusi dengan antusias untuk menentukan jawaban paling tepat, menunjukkan keterlibatan aktif dan rasa tanggung jawab terhadap hasil kelompoknya. Guru pendamping yang berdiri di samping kelompok turut mengawasi jalannya evaluasi, memberikan arahan ringan, serta memastikan bahwa setiap anggota berpartisipasi secara adil. Suasana terlihat hidup dan menyenangkan, karena siswa tidak hanya diuji pengetahuannya, tetapi juga keterampilan bekerja sama dan berpikir kritis. Pelaksanaan evaluasi ini membuktikan bahwa penggunaan media digital seperti Quizizz mampu menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan tetap kondusif meskipun dalam keterbatasan penggunaan gawai di lingkungan pesantren.



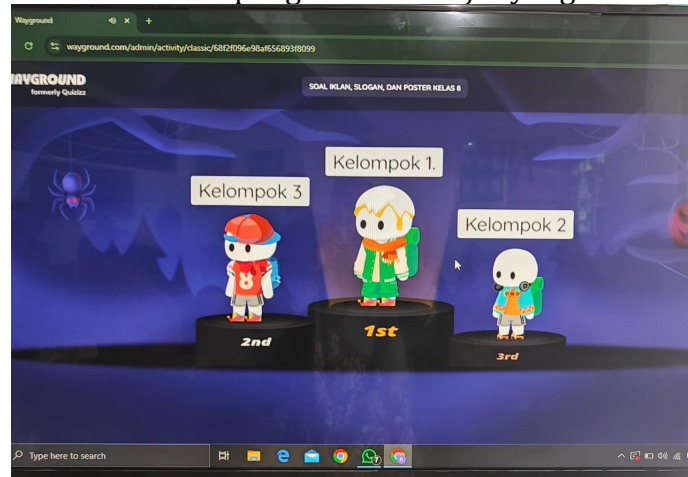
Gambar 4. Pelaksanaan evaluasi pembelajaran berbantuan media Quizizz pada Kelompok 3.

Kelompok 3 sedang melaksanakan evaluasi pembelajaran menggunakan media Quizizz dengan penuh antusias. Para siswi tampak bekerja sama dalam satu kelompok, mengelilingi satu gawai yang digunakan untuk menjawab soal-soal evaluasi melalui aplikasi Quizizz. Mereka saling berdiskusi dengan semangat untuk menentukan jawaban yang paling tepat, menunjukkan keterlibatan aktif, rasa tanggung jawab, serta kerja sama yang baik antaranggota kelompok. Guru pendamping yang berada di samping kelompok turut mengawasi jalannya evaluasi, memberikan arahan ringan, dan memastikan setiap anggota berpartisipasi secara adil.



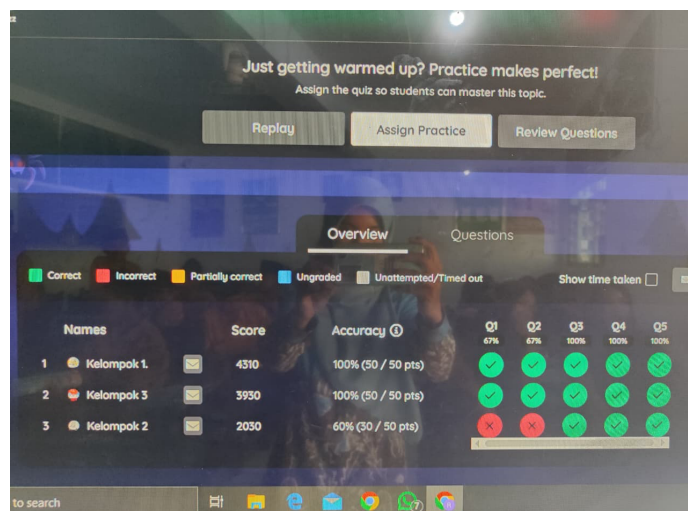
Gambar 5. Guru pendamping di depan kelas mengawasi jalannya evaluasi berbantuan media Quizizz.

Guru pendamping berada di depan kelas sambil memantau jalannya evaluasi pembelajaran melalui laptop yang terhubung dengan layar proyeksi. Guru memastikan setiap kelompok mengikuti kegiatan dengan tertib serta menjawab soal-soal yang ditampilkan pada aplikasi Quizizz sesuai waktu yang ditentukan. Tampak di layar, soal evaluasi mengenai materi teks iklan sedang berlangsung, dan guru mengawasi hasil jawaban tiap kelompok secara langsung melalui sistem. Kegiatan ini menunjukkan peran aktif guru dalam mengontrol, menilai, serta menjaga suasana kelas tetap kondusif selama pelaksanaan evaluasi. Dengan bantuan teknologi digital, proses evaluasi menjadi lebih efisien, interaktif, dan memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa.



Gambar 6. Hasil akhir pelaksanaan evaluasi pembelajaran berbantuan media Quizizz.

Hasil akhir dari pelaksanaan evaluasi pembelajaran menggunakan media Quizizz yang diikuti oleh seluruh kelompok dengan antusias. Setelah semua soal terjawab dengan batas waktu 30 detik setiap butir soal, tampilan layar memperlihatkan peringkat akhir berdasarkan jumlah jawaban benar dan kecepatan respon setiap kelompok. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Kelompok 1 berhasil meraih peringkat pertama, disusul oleh Kelompok 3 di posisi kedua, dan Kelompok 2 di posisi ketiga. Momen pengumuman hasil ini menjadi bagian yang paling ditunggu oleh para siswa. Mereka tampak menunjukkan ekspresi gembira dan bangga atas hasil kerja kelompok masing-masing. Dengan adanya tampilan hasil secara real-time dan sistem penilaian otomatis yang transparan, siswa dapat langsung mengetahui performa kelompok mereka tanpa menunggu lama.



Gambar 7. Hasil akhir dan rekapitulasi jawaban evaluasi pembelajaran berbantuan media Quizizz.

Tampilan hasil akhir yang menunjukkan rekapitulasi skor dan tingkat ketepatan jawaban masing-masing kelompok setelah seluruh soal pada media Quizizz selesai dikerjakan. Tampak bahwa Kelompok 1 memperoleh skor tertinggi yaitu 4310 poin dengan akurasi 100%, menunjukkan bahwa semua soal berhasil dijawab dengan benar dan cepat. Selanjutnya, Kelompok 3 menempati posisi kedua dengan perolehan 3930 poin dan akurasi 100%, hanya sedikit tertinggal dalam kecepatan menjawab dibandingkan kelompok pertama. Adapun Kelompok 2 berada di posisi ketiga dengan skor 2030 poin dan akurasi 60%, karena terdapat beberapa jawaban yang kurang tepat.

Tampilan hasil ini menunjukkan bahwa Quizizz memberikan laporan yang transparan dan akurat, baik mengenai skor, tingkat kecepatan, maupun ketepatan jawaban. Semua siswa dapat melihat hasilnya secara langsung di layar, sehingga proses evaluasi menjadi terbuka, objektif, dan memotivasi siswa untuk meningkatkan kemampuan mereka.

Selama pelaksanaan evaluasi berbantuan media Quizizz, suasana kelas tampak sangat dinamis dan penuh semangat. Unsur permainan yang ada di dalam aplikasi seperti tampilan grafis warna-warni, sistem poin otomatis, dan leaderboard (daftar peringkat) mampu menciptakan suasana belajar yang hidup dan kompetitif. Setiap kali soal baru muncul, siswa terlihat semakin antusias; mereka berdiskusi cepat, berdebat ringan, dan mengambil keputusan secara spontan untuk menentukan jawaban yang paling tepat sebelum waktu habis. Suasana yang semula tegang saat evaluasi berubah menjadi pengalaman yang menyenangkan karena siswa merasakan sensasi seperti bermain sambil belajar.

Setelah seluruh soal selesai dijawab dan hasilnya muncul di layar, tampak bahwa dua kelompok berhasil menjawab semua soal dengan benar, sedangkan satu kelompok hanya melakukan dua kesalahan. Perbedaan hasil ini menunjukkan adanya pengaruh positif dari suasana evaluasi yang interaktif dan menyenangkan terhadap konsentrasi dan motivasi siswa. Kelompok yang memperoleh hasil sempurna kemungkinan terbantu oleh pemahaman materi yang kuat dan motivasi tinggi karena merasa tertantang oleh format permainan Quizizz. Sementara itu, kelompok yang melakukan kesalahan kecil menunjukkan bahwa mereka tetap memahami sebagian besar materi, hanya perlu penguatan pada dua butir soal yang keliru.

Guru pendamping memanfaatkan momen ini dengan sangat baik. Setelah hasil akhir diumumkan, guru memberikan penjelasan singkat mengenai dua soal yang salah secara faktual dan edukatif, tanpa mengubah hasil akhir perlombaan. Hal ini dilakukan agar siswa tetap merasakan nilai kompetisi yang jujur, sekaligus memperoleh pemahaman yang benar terhadap materi. Seluruh proses berlangsung dengan tertib, interaktif, dan menyenangkan, membuktikan bahwa penerapan media digital seperti Quizizz tidak hanya mengukur hasil belajar, tetapi juga meningkatkan keterlibatan kognitif dan semangat belajar siswa melalui pengalaman evaluasi yang berkesan.

Simpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian yang berjudul “Tes Pilihan Ganda Berbantuan Quizizz sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Teks Iklan, Slogan, dan Poster pada Siswa Kelas VIII SMP Ma’arif 4 Pamekasan”, dapat disimpulkan bahwa penerapan media digital Quizizz dalam evaluasi pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna, meskipun dalam konteks lingkungan pesantren yang membatasi penggunaan gawai. Melalui penggunaan smart TV dan sistem kerja kelompok dengan satu gawai per kelompok, siswa tetap dapat mengikuti evaluasi secara aktif dan kolaboratif dengan pengawasan guru pendamping di setiap kelompok.

Pelaksanaan evaluasi ini menunjukkan bahwa unsur permainan dalam Quizizz seperti poin, waktu, dan leaderboard memberikan pengaruh positif terhadap motivasi, keterlibatan, dan konsentrasi siswa dalam menjawab soal. Siswa menjadi lebih semangat, percaya diri, serta mampu berpikir cepat dan kritis dalam menentukan jawaban. Hasil akhir menunjukkan bahwa dua kelompok menjawab seluruh soal dengan benar, dan satu kelompok hanya salah dua soal, menandakan bahwa media ini tidak hanya efektif sebagai alat evaluasi, tetapi juga mampu memperkuat pemahaman materi.

Dengan demikian, pelaksanaan tes pilihan ganda berbantuan media Quizizz terbukti dapat menjadi inovasi evaluasi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa masa kini, karena menggabungkan unsur teknologi, kolaborasi, dan motivasi belajar. Selain itu, penerapan ini juga memberikan alternatif strategis bagi lembaga pendidikan berbasis pesantren dalam menghadirkan evaluasi digital yang tetap terkontrol, edukatif, dan menyenangkan.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Fakultas Tarbiyah UIN Madura, khususnya Program Studi Tadris Bahasa Indonesia yang telah memberikan fasilitas penelitian serta bimbingan akademik selama proses penyusunan artikel ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Kepala Sekolah, guru, dan siswa SMP Ma'arif 4 Pamekasan yang telah memberikan izin, dukungan, dan partisipasi aktif dalam pelaksanaan evaluasi berbantuan media Quizizz.

Daftar Pustaka

- Abidin, Y. (2021). *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: Refika Aditama.
- Andini, P., dkk. (2023). "Implementasi Media Digital dalam Pembelajaran Bahasa." *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 8(2), 77–86.
- Arikunto, S. (2021). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hidayat, R. (2022). "Inovasi Pembelajaran Interaktif Menggunakan Quizizz." *Jurnal Edutech*, 10(1), 12–20.
- Moleong, L. J. (2021). *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rahardjo, M. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*. Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim Press.
- Rahmawati, I., & Putra, A. (2021). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teks*. Yogyakarta: Deepublish.
- Riyana, C. (2021). *Media Pembelajaran dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rosyid, A. (2020). "Efektivitas Penggunaan Quizizz dalam Evaluasi Pembelajaran." *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(3), 45–53.
- Sadiman, A.S. (2020). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Sani, R.A. (2022). *Strategi Pembelajaran di Abad 21*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudjana, N. (2019). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, H. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar dan Menengah*. Malang: UB Press.
- Syafitri, D. (2024). "Penggunaan Quizizz untuk Evaluasi Bahasa Indonesia." *Jurnal Literasi Edukasi*, 9(1), 34–42.

- Utami, L. (2023). *Evaluasi Digital dalam Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Alfabeta.
- Wijayanti, N. (2022). "Pembelajaran Teks Iklan, Slogan, dan Poster di Sekolah Menengah." *Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(2), 101–110.
- Yuliani, T. (2020). *Inovasi Media Pembelajaran di Era Digital*. Surabaya: Unesa Press.