

Penggunaan Quizizz sebagai Alat Penilaian Formatif dalam Teks Berita Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Melaya

I Komang Yowana Sanjaya¹, I Nyoman Sudiana², Kadek Wirahyuni³

¹²³ Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

Penulis Korespondensi:

I Komang Yowana Sanjaya

yowana@student.undiksha.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan kepraktisan, keefektifan, serta respons guru dan siswa terhadap penggunaan Quizizz sebagai alat penilaian formatif dalam pembelajaran teks berita siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Melaya. Penelitian ini menggunakan rancangan deskriptif kualitatif dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan angket. Subjek penelitian terdiri atas guru dan 30 siswa kelas VII, dengan 10 siswa sebagai sampel mendalam. Instrumen penelitian meliputi lembar wawancara serta kuesioner kepraktisan dan keefektifan. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru menilai penggunaan Quizizz memiliki tingkat kepraktisan sebesar 88% dalam pembuatan dan penyebaran kuis, koreksi otomatis, serta pengolahan nilai. Sementara itu, siswa memberikan skor rata-rata kepraktisan sebesar 87,7% dan keefektifan sebesar 90,1%, yang menunjukkan peningkatan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman materi teks berita melalui umpan balik instan dan elemen gamifikasi. Meskipun demikian, penggunaan Quizizz masih menghadapi kendala teknis berupa koneksi internet dan keterbatasan perangkat pada sebagian siswa. Dengan demikian, Quizizz dapat digunakan sebagai alat penilaian formatif yang praktis dan efektif dalam pembelajaran teks berita.

Kata Kunci: *quizizz, penilaian formatif, teks berita, kepraktisan, keefektifan*

Pendahuluan

Penguasaan teknologi begitu penting untuk mengakomodasi transformasi digital yang ada dalam dunia pendidikan. Penerapan teknologi telah menjadi bagian integral dalam dunia pendidikan di era globalisasi saat ini. Menurut Subandowo (2022), peranan teknologi pendidikan terus berkembang, bermula dari praktik komunikasi audio visual hingga memunculkan istilah teknologi pendidikan itu sendiri. Dalam konteks ini, penilaian formatif muncul sebagai alat yang sangat baik untuk digunakan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Penilaian formatif merupakan sebuah proses penilaian dengan cara berkelanjutan untuk mengetahui pemahaman siswa selama proses pembelajaran dan memberikan umpan balik untuk membantu siswa memperbaiki pemahaman dan keterampilan.

Penilaian formatif tidak hanya sebagai bahan evaluasi, tetapi bisa menghasilkan interaksi antara guru dan siswa. Ini dapat memberikan kualitas pembelajaran yang efektif dalam penyesuaian metode pengajaran yang layak dengan kebutuhan setiap siswa. Dengan adanya umpan balik yang memberikan pengembangan dan kemajuan, siswa dapat memahami kelebihan dan kelemahan mereka, serta membantu pemahaman sebelum mencapai penilaian akhir. Dengan adanya kemajuan teknologi, penilaian formatif dapat diterapkan dengan berbagai platform digital yang memberikan proses

evaluasi menjadi interaktif dan menarik serta memberikan kemudahan terhadap guru untuk memantau kemajuan setiap siswa secara real-time (Rokhmawati, 2024).

Mengembangkan keterampilan refleksi diri dan kemandirian merupakan hasil penerapan penilaian formatif yang sangat penting membantu siswa dalam era informasi saat ini. Berbeda halnya dengan penilaian sumatif yang menilai dan mengukur keberhasilan pada bagian akhir, penilaian formatif dilakukan setiap saat untuk memungkinkan penyesuaian dan evaluasi dalam pembelajaran. Menurut Rokhmawati (2024), penilaian formatif memberikan pendekatan ini dengan memfasilitasi data real-time tentang keberhasilan siswa dan meyakinkan bahwa semua siswa mencapai kompetensi yang ditetapkan.

Salah satu platform yang dapat digunakan untuk membantu penilaian formatif adalah Quizizz. Quizizz merupakan platform pembelajaran berbasis teknologi yang dirancang untuk membantu proses evaluasi dan penilaian formatif. Menurut Mariani dkk (2021), Quizizz merupakan platform pendidikan yang berbasis game, yang memberikan aktivitas ke dalam ruang kelas dan menyajikan latihan interaktif dan menghibur. Penggunaan Quizizz yang praktis dan bisa menjadi saran yang sesuai berkat menyediakan berbagai fitur yang dapat diterapkan sebagai penilaian seperti pembuatan kuis, evaluasi dan pengumuman peringkat siswa yang dapat diketahui secara langsung setelah mereka menyelesaikan kuis yang diberikan guru.

Menurut Mukharomah (2021), rancangan dari penilaian ini merupakan cara menggunakan media yang memuat pertanyaan yang harus dijawab dalam waktu tertentu. Aplikasi ini juga dapat menampilkan skor secara langsung, memungkinkan siswa untuk menjawab pertanyaan melalui smartphone mereka masing-masing. Penggunaan media digital sebagai alat penilaian meningkatkan aksesibilitas dan kenyamanan, sehingga siswa dapat berpartisipasi dalam evaluasi di mana saja dan kapan saja.

Penggunaan Quizizz dalam proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh pengalaman serta lingkungan masing-masing individu. Menurut Pratama (2019), kemampuan yang dimiliki setiap siswa untuk menyimak suatu materi pelajaran bermacam-macam, hal ini dipengaruhi oleh keterampilan dan juga persepsi yang dimiliki siswa atau pendidik, dan cara pembelajaran yang diterapkan. Penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya dilakukan Ahmad Wilyanum pada tahun 2024 yang mendapatkan kenaikan 39,89% dari hasil pretest-posttest dalam penerapan platform Quizizz.

Penelitian yang akan dilaksanakan memiliki perbedaan dari segi pemilihan mata pelajaran dan juga materi yang termuat di dalamnya. Dalam penelitian ini akan berfokus pada kelas VII SMP pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Berita dengan lokasi penelitian di SMP Negeri 1 Melaya. Teks berita merupakan teks yang memberikan informasi tentang segala peristiwa yang terjadi dan biasanya disampaikan melalui berbagai media.

Di era transformasi digital saat ini, pergeseran menuju asesmen formatif berbasis teknologi bukan lagi sekadar pilihan, melainkan kebutuhan mendesak. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi Teks Berita, siswa dituntut untuk memiliki literasi informasi yang kuat, memahami struktur, dan membedakan mana yang merupakan fakta. Sayangnya, menurut Rokhmawati (2024) metode penilaian konvensional kerap gagal memberikan umpan balik seketika (*real-time feedback*) yang krusial untuk memperbaiki pemahaman siswa secara langsung. Oleh karena itu, penerapan platform interaktif seperti Quizizz menjadi sangat penting untuk segera diimplementasikan guna mengatasi kesenjangan evaluasi tersebut.

Di sinilah letak kebaruan (novelty) dari penelitian ini. Jika penelitian terdahulu lebih banyak berfokus pada efektivitas Quizizz pada mata pelajaran eksakta atau TIK, penelitian ini secara spesifik menguji integrasi gamifikasi Quizizz dalam meningkatkan kemampuan literasi teks berita. Selain itu, penelitian ini tidak hanya mengukur hasil belajar kognitif, tetapi secara komprehensif mengkolaborasikan evaluasi kepraktisan dan keefektifan dari dua sudut pandang sekaligus, yaitu guru dan siswa di SMP Negeri 1 Melaya.

Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 1 Melaya menunjukkan bahwa siswa mengalami sejumlah tantangan dalam menggunakan platform Quizizz sebagai alat penilaian formatif, seperti keterbatasan keterampilan penggunaan, akses internet, dan perangkat, serta belum diketahuinya kepraktisan dan keefektifan penggunaan platform tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penggunaan Quizizz sebagai alat penilaian formatif dalam teks berita siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Melaya.

Metode

Penelitian ini menggunakan rancangan deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan kepraktisan dan keefektifan Quizizz sebagai penilaian formatif dalam Teks Berita siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Melaya. Menurut Ultavia (2023), pendekatan deskriptif kualitatif digunakan untuk menggambarkan kondisi secara rinci dalam konteks alami tanpa melakukan generalisasi. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas VII SMP Negeri 1 Melaya yang telah menggunakan Quizizz dalam proses pembelajaran, sedangkan objek penelitian meliputi kepraktisan dan keefektifan penggunaan Quizizz sebagai alat penilaian formatif. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan angket untuk memperoleh data mengenai proses pembelajaran, respons guru, dan respons siswa (Hasanah, 2016; Iba, 2023; Fitrianti, 2022). Instrumen penelitian berupa lembar wawancara dan kuesioner yang disusun berdasarkan aspek kemudahan penggunaan, keterlibatan, dan dampak terhadap hasil belajar. Subjek penelitian terdiri atas 30 siswa kelas VII dengan 10 siswa sebagai sampel mendalam serta satu guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Analisis data dilakukan secara deskriptif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk memperoleh gambaran mengenai kepraktisan, keefektifan, serta respons guru dan siswa terhadap penggunaan Quizizz dalam pembelajaran.

Hasil

Kepraktisan Penggunaan Quizizz oleh Guru

Hasil penelitian mengenai kepraktisan penggunaan Quizizz sebagai alat penilaian formatif diperoleh melalui angket respon guru. Data menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran Teks Berita memberikan kemudahan dalam proses penilaian formatif, termasuk dalam pembuatan kuis, penyebaran soal, serta pengolahan nilai secara otomatis. Skor yang diperoleh dari hasil angket menunjukkan tingkat kepraktisan yang tinggi.

Tabel 1. Respons Kepraktisan Penggunaan Quizizz oleh Guru

No.	Pernyataan	Skor Guru
1.	Saya merasa <i>Quizizz</i> mempermudah proses penilaian formatif	3
2.	Penggunaan <i>Quizizz</i> membantu saya dalam memberikan umpan balik yang cepat kepada siswa.	3
3.	Dari penggunaan <i>Quizizz</i> saya percaya mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.	4

4.	Quizizz menyediakan data yang berguna untuk memantau kemajuan siswa.	4
5.	Saya merasa efektif menggunakan Quizizz dalam proses pengajaran.	3
6.	Quizizz memberikan kemudahan untuk membuat kuis.	4
7.	Saya mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan Quizizz.	3
8.	Platform Quizizz membantu saya dalam merancang evaluasi yang lebih menarik.	3
9.	Penggunaan Quizizz saya merasa siswa lebih termotivasi untuk belajar.	4
10.	Menggunakan Quizizz memberi interaksi lebih baik dengan siswa.	3
11.	Saya dapat menyesuaikan kuis di Quizizz sesuai dengan kebutuhan materi pelajaran.	4
12.	Saya merasa bahwa penggunaan Quizizz menghemat waktu dalam pengolahan nilai.	4
13.	Quizizz membantu saya memahami kontribusi masing-masing siswa dalam pengolahan nilai.	4
14.	Menggunakan Quizizz saya lebih percaya diri dalam mengevaluasi siswa.	3
15.	Penggunaan Quizizz tepat sebagai referensi kepada pendidik lainnya.	4
Jumlah		53
Skor Maksimal		60
Presentase Skor (%)		88

Kepraktisan Penggunaan Quizizz oleh Siswa

Kepraktisan penggunaan Quizizz dari sudut pandang siswa diperoleh melalui penyebaran angket kepada siswa kelas VII.2 SMP Negeri 1 Melaya. Data menunjukkan bahwa siswa dapat menggunakan Quizizz dengan mudah dalam pembelajaran Teks Berita. Selain itu, siswa dapat mengakses platform dengan cepat melalui perangkat yang dimiliki serta memperoleh hasil kuis secara langsung setelah menyelesaikan soal.

Tabel 2. Respons Kepraktisan Penggunaan Quizizz oleh Siswa

No.	Pernyataan	Skor Responden									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1.	Saya merasa mudah memahami cara menggunakan Quizizz dalam pembelajaran Teks Berita.	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3
2.	Platform Quizizz memberikan fitur yang membantu saya belajar dengan lebih baik.	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3
3.	Dengan menggunakan perangkat saya dapat mengakses Quizizz dengan cepat.	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3
4.	Quizizz menjadikan proses belajar lebih menyenangkan.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5.	Saya dapat mengerjakan kuis di Quizizz kapan saja dan di mana saja.	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3
6.	Dengan menggunakan Quizizz saya merasa nyaman saat belajar.	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3
7.	Dengan menggunakan Quizizz menciptakan kemandirian dalam belajar.	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3
8.	Saya dapat melihat hasil kuis	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4

	secara langsung di Quizizz.										
9.	Quizizz berguna untuk memberikan umpan balik setelah menjawab kuis.	3	2	3	4	3	4	4	3	4	3
10.	Dengan menggunakan Quizizz, saya lebih termotivasi saat belajar.	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3
11.	Quizizz mempermudah saya dalam mengingat materi pelajaran.	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3
12.	Saya tidak menghadapi kesulitan teknis saat menggunakan Quizizz.	4	3	3	4	2	2	4	4	3	3
13.	Quizizz mampu menciptakan interaksi dengan teman-teman saat belajar.	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3
14.	Quizizz memberikan pengalaman belajar yang interaktif.	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4
15.	Menggunakan Quizizz memberikan kepraktisan dalam penilaian pembelajaran dibandingkan dengan penilaian tradisional.	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3
Jumlah		57	46	53	60	52	47	55	53	57	48
Skor Maksimal		60									
Presentase Skor (%)		95	76	88	100	86	78	91	88	95	80
Total Presentase Skor (%)		877									
Rata-rata Persentase Skor (%)		87,7									

Hasil angket menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran dan penilaian, yang ditunjukkan melalui skor rata-rata kepraktisan sebesar 87,7%.

Keefektifan Penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran

Keefektifan penggunaan Quizizz dalam pembelajaran Teks Berita diperoleh melalui angket respon siswa yang berfokus pada peningkatan pemahaman, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Data menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz membantu siswa dalam memahami materi, meningkatkan keterlibatan dalam proses pembelajaran, serta memberikan umpan balik secara langsung setelah pengerjaan kuis.

Tabel 3. Respons Keefektifan Penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran

No.	Pernyataan	Skor Responden									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1.	Penggunaan Quizizz mampu meningkatkan pemahaman saya mengenai materi pelajaran.	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3
2.	Menggunakan Quizizz saya merasa lebih terlibat dalam proses belajar.	4	3	4	4	2	3	4	4	4	4
3.	Quizizz membantu saya meningkatkan hasil belajar.	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4
4.	Saya dapat mengidentifikasi kelebihan dan kelemahan setelah	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4

menggunakan Quizizz.											
5.	Hasil kuis di Quizizz mendeskripsikan kemampuan saya dalam memahami materi.	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4
6.	Quizizz memberikan saya lebih percaya diri dalam menjawab kuis.	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3
7.	Saya merasa lebih siap untuk menghadapi ujian setelah menggunakan Quizizz.	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3
8.	Quizizz memberikan saya untuk belajar lebih giat.	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3
9.	Saya dapat memahami kesalahan dengan umpan balik dari menggunakan Quizizz.	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3
10.	Quizizz membantu saya memahami konsep-konsep yang sulit dalam pembelajaran dengan lebih baik.	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3
11.	Menggunakan Quizizz saya merasa ada peningkatan dalam keterampilan berpikir kritis.	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3
12.	Quizizz membantu saya mengatur waktu belajar dengan lebih efisien.	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3
13.	Saya lebih antusias untuk belajar ketika menggunakan Quizizz.	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3
14.	Quizizz memberikan keefektifan dalam proses penilaian dengan lebih adil.	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3
15.	Penggunaan Quizizz memberikan dampak positif pada motivasi belajar saya.	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3
Jumlah		60	46	56	59	52	49	60	54	58	49
Skor Maksimal		60									
Presentase Skor (%)		100	76	93	98	86	81	100	90	96	81
Total Presentase Skor (%)		901									
Rata-rata Persentase Skor (%)		90,1									

Hasil angket menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz memiliki tingkat keefektifan yang tinggi dengan skor rata-rata sebesar 90,1%.

Pembahasan

Penelitian deskriptif kualitatif ini menghasilkan penjelasan mengenai penggunaan Quizizz sebagai alat penilaian formatif dalam materi Teks Berita siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Melaya. Uji kepraktisan dan keefektifan yang telah dilakukan memperoleh hasil bahwa platform Quizizz praktis dan efektif untuk diterapkan sebagai alat penilaian formatif dalam materi Teks Berita siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Melaya.

Teknik analisis data terdiri dari tiga alur kegiatan, yaitu data reduction (reduksi data), data display (penyajian data), dan conclusion drawing/verification (penarikan

kesimpulan) (Matthew & Michael, 1992). Adapun hal yang dilakukan pada tahap reduksi data yaitu, mengorganisir data dari hasil wawancara, kuesioner, observasi. Lalu memilah data yang tidak relevan atau tidak sesuai dengan focus penelitian. Setelah itu mengabstraksi data dengan menarik inti dari data mentah menjadi informasi yang bermakna, serta membuat koding data dengan memberi label atau kode tertentu untuk memudahkan kategorisasi. Pada tahap penyajian data dilakukan proses Menyusun data yang telah direduksi dalam bentuk yang terstruktur sehingga mudah dipahami, analisis, dan ditarik kesimpulannya. Pada tahap penarikan kesimpulan dilakukan penafsiran dan penyimpulan makna dari data yang telah direduksi dan disajikan (Rifa'i, 2024).

Penelitian ini diperkuat oleh beberapa hasil penelitian terdahulu dari sumber yang terpercaya. Pada penelitian yang dilakukan oleh Khulud (2024) yang bertujuan untuk menunjukkan seberapa efektif aplikasi Quizizz dalam membantu proses evaluasi hasil belajar siswa, serta bagaimana fitur-fitur yang ada dalam aplikasi tersebut dapat mendukung guru dan siswa dalam melakukan evaluasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode studi pustaka (library research). Metode ini dilakukan dengan mengumpulkan data melalui pemahaman dan telaah teori dari berbagai literatur, termasuk buku, jurnal, artikel ilmiah dan penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik bahasan. Data yang diperoleh disajikan secara deskriptif sesuai dengan kerangka ilmiah yang diperluas (Khulud, 2024). Persamaan penelitian ini dengan peneliti lakukan sama membahas keefektifan dalam penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran siswa. Namun ada perbedaan dalam penelitian ini dengan peneliti lakukan yaitu dalam materi pembelajaran yang diteliti dalam penggunaan Quizizz dalam pembelajaran.

Penelitian oleh Halimah (2023) yang bertujuan untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa dipengaruhi oleh alat penilaian formatif yang menggunakan aplikasi Quizizz. Penelitian ini berfokus pada analisis perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan Quizizz dan siswa yang menggunakan teks tulis. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metodologi eksperimental. Penelitian ini melibatkan dua kelompok siswa dari kelas VI, yaitu kelompok kontrol yang tidak diberikan penggunaan dengan Quizizz dan kelompok eksperimen yang menggunakan Quizizz untuk penilaian formatif. Uji hipotesis dilakukan menggunakan uji-t untuk membandingkan hasil belajar antara kedua kelompok (Halimah, 2023). Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu, keduanya berfokus pada penggunaan Quizizz sebagai alat formatif dan berupaya untuk mengevaluasi pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Akan tetapi, ada perbedaan penelitian ini dengan peneliti lakukan yaitu, terletak pada konteks dan ruang lingkupnya. Penelitian ini terfokus pada siswa kelas VI di SDN 33 Kalumbuk dan menggunakan metode eksperimen dengan desain post-test only control design, sedangkan peneliti berfokus terhadap spesifik pada siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Melaya dan bertujuan untuk memahami persepsi guru dan siswa terhadap penggunaan Quizizz sebagai alat penilaian formatif dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Hasil penelitian oleh Ichsan Abadi (2023) yang bertujuan untuk mengetahui kepraktisan penerapan aplikasi Quizizz Paper Mode dalam pembelajaran pendidikan pancasila di kelas V SD negeri Lemahireng 05 sebagai media evaluasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana penggunaan Quizizz Paper Mode dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data terdiri dari observasi dan wawancara. Observasi dilakukan untuk mengamati penerapan aplikasi Quizizz dalam kegiatan pembelajaran,

sedangkan wawancara dilakukan dengan guru kelas sebagai informan untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam tentang pelaksanaan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi tersebut. Adapun tahapan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, (1) pra lapangan, (2) pekerjaan lapangan, (3) analisis data (Abadi, 2023). Persamaan penelitian ini dengan peneliti lakukan yaitu sama-sama melakukan penelitian kepraktisan dalam penggunaan Quizizz dalam pembelajaran di kelas dengan menunjukkan efektivitas pembelajaran dan evaluasi. Akan tetapi, ada perbedaan antara penelitian ini dengan peneliti lakukan. Penelitian ini membahas Quizizz sebagai media dalam evaluasi pembelajaran pendidikan pancasila sedangkan peneliti menggunakan Quizizz sebagai Alat Penilaian Formatif dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian oleh Fitriyeni (2022) yang bertujuan untuk memahami efektivitas dalam penggunaan aplikasi Quizizz dalam penilaian pembelajaran. Penelitian ini meneliti sejauh mana aplikasi Quizizz memberi dukungan terhadap proses penilaian yang lebih menarik dalam proses pembelajaran, terutama di tengah situasi pembelajaran daring akibat pandemi. Metode dalam penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan pendekatan survei. Proses pengumpulan data dengan menyebarkan kuesioner atau angket kepada mahasiswa. Subjek penelitian terdiri dari mahasiswa kelas A-4 angkatan 2021/2022, dengan jumlah 29 mahasiswa. Data yang diperoleh dianalisis dengan cara menghitung persentase responden terhadap terhadap semua pertanyaan dalam angket untuk mengetahui Tingkat efektivitas penggunaan Quizizz (Fitriyeni, 2022). Terdapat persamaan pada penelitian ini dengan peneliti lakukan yaitu, identik membahas bagaimana efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran sebagai alat evaluasi. Namun terdapat perbedaan pada penelitian ini dengan peneliti lakukan yaitu, pada subjek dalam penelitian. Penelitian ini menggunakan subjek mahasiswa kelas A-4 angkatan 2021/2022 sebagai pengguna Quizizz dalam pembelajaran sedangkan peneliti menggunakan siswa kelas VII dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Serta penelitian oleh Dwi Karmila (2023) yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana efektivitas dalam penggunaan Quizizz untuk media evaluasi dalam pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di kelas VIII SMP Negeri 19 Pontianak. Penelitian ini memiliki tujuan dalam menilai penggunaan aplikasi Quizizz untuk meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Metode yang digunakan dalam proses penelitian ini adalah metode analisis deskriptif kuantitatif.

Penelitian tersebut dilakukan dengan menggunakan cara mengajarkan materi TIK dalam dua pertemuan, pada akhir pertemuan kedua memberikan evaluasi pembelajaran. Evaluasi ini dilakukan dengan memberikan soal mengenai materi yang telah diberikan. Dalam proses pengumpulan data, peneliti menyerahkan kuesioner kepada siswa, yang hasilnya kemudian dianalisis dengan menggunakan perhitungan skala Likert. Penelitian dianggap berhasil jika rata-rata skor kuesioner mencapai 51% ke atas. Terdapat persamaan dalam penelitian ini dengan peneliti lain lakukan yaitu dalam mengetahui keefektifan penggunaan Quizizz dalam proses pembelajaran di kelas dan menggunakan subjek penelitian siswa SMP. Namun terdapat perbedaan dalam penelitian ini dengan peneliti lain lakukan yaitu, pada bagian materi diajarkan dalam penelitian lain menggunakan mata pelajaran TIK dalam siswa VIII SMP Negeri 19 Pontianak sedangkan penelitian ini dilakukan dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Berita siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Melaya.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa platform Quizizz memperoleh hasil dan respon yang sangat baik serta sejalan dengan penelitian sejenis. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil pengambilan data melalui lembar kuesioner dari

para responden, baik itu dari guru mata pelajaran Bahasa Indonesia maupun dari siswa kelas VII.2 SMP Negeri 1 Melaya. Berdasarkan analisis data pada hasil angket kuesioner kepraktisan oleh guru, penggunaan Quizizz sangat praktis untuk penilaian formatif, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Berita. Hal ini terlihat dari banyaknya respon sangat setuju dan setuju pada semua indikator. Dari angket kuesioner tersebut, didapatkan presentase skor 88%, yang berarti guru memilih platform Quizizz praktis digunakan dalam penilaian formatif untuk materi Teks Berita. Guru menilai platform ini mudah diakses dan dipakai. Pembuatan soal bisa dilakukan secara teratur dan rapi, serta fitur-fiturnya membantu guru menyusun evaluasi dengan cepat. Jadi, Quizizz dianggap praktis dalam perencanaan penilaian. Bagi siswa, pertanyaan di Quizizz membantu mereka mengingat kembali materi yang telah dipelajari (Ekayana, 2021). Hasil kuesioner kepraktisan oleh siswa menunjukkan rata-rata 87,7% responden merasa aplikasi ini membantu daya ingat mereka. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa platform Quizizz praktis digunakan dalam penilaian formatif untuk Teks Berita.

Penggunaan platform Quizizz sebagai alat penilaian formatif dalam materi Teks Berita di kelas VII SMP Negeri 1 Melaya memiliki berbagai manfaat. Pertama, Quizizz menyediakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi. Kedua, Quizizz memberikan kemudahan bagi siswa untuk mengakses materi kapan saja dan dimana saja. Ini penting dalam era digital saat ini, dimana siswa memiliki banyak sumber belajar yang harus dieksplorasi. Ketiga, dengan fitur umpan balik instan, siswa dapat segera mengetahui kesalahan mereka (Eliana & Hendrian, 2025). Hal ini memungkinkan mereka untuk memperbaiki kesalahan dengan cepat dan meningkatkan pemahaman mereka tentang materi. Platform Quizizz juga memudahkan dalam mendesain dan melaksanakan penilaian formatif. Guru dapat membuat kuis dengan cepat dan menyesuaikan pertanyaan berdasarkan kebutuhan pembelajaran siswa. Ini menghemat waktu dan usaha dalam persiapan pengajaran. Terlebih, analisis hasil kuis juga dapat dilakukan dengan mudah, memberikan gambaran jelas tentang kemajuan siswa. Selain itu, penggunaan Quizizz dapat membantu meningkatkan keterlibatan orang tua dalam proses pembelajaran. Dengan akses ke hasil kuis, orang tua dapat mengetahui kemajuan anak mereka dan memberikan dukungan yang diperlukan (Siahaan, 2008). Ini juga menciptakan komunikasi yang lebih baik antara sekolah dan rumah, di mana orang tua dapat terlibat secara aktif dalam pendidikan anak. Keterlibatan ini penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang holistik.

Kendala yang dialami siswa dan guru terkait penerapan platform Quizizz yaitu, terdapat beberapa siswa mengalami kesulitan dalam menggunakan platform ini, terutama yang kurang terbiasa dengan teknologi. Selain itu, koneksi wifi yang tersedia di sekolah tidak selalu lancar dan keterbatasan perangkat pada sebagian siswa. Oleh karena itu, perlu diadakan pengecekan koneksi internet, uji coba penilaian formatif, serta pelatihan dasar penggunaan platform sebelum implementasi sangat dianjurkan (Nirmalasari & Susanti, 2023). Hal ini akan memastikan bahwa semua siswa dapat memanfaatkan kelebihan teknologi dalam pembelajaran mereka. Secara keseluruhan, penggunaan Quizizz dalam pembelajaran Teks Berita di kelas VII tidak hanya praktis tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan. Siswa menjadi lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar, sekaligus membantu guru dalam penilaian. Keberhasilan penggunaan platform ini menunjukkan bahwa teknologi pendidikan dapat menjadi alat yang berdampak positif pada hasil belajar (Pamungkas,

2025). Oleh karena itu, kepraktisan Quizizz menjadikannya pilihan yang tepat untuk penilaian formatif di zaman modern ini.

Hasil kuesioner keefektifan oleh siswa menunjukkan rata-rata 90,1% responden merasa aplikasi ini efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa selama proses pembelajaran Teks Berita. Pada aspek peningkatan pemahaman materi, mayoritas siswa memberikan respon setuju dan sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa siswa merasa penggunaan platform mampu membantu mereka memahami materi teks berita dengan lebih baik. Tidak terdapat skor rendah yang menunjukkan ketidaksetujuan yang signifikan. Maka, dapat disimpulkan bahwa fitur kuis interaktif memberikan kontribusi terhadap penguatan pemahaman konsep Teks Berita. Dalam hal keterlibatan belajar, siswa menyatakan merasa lebih aktif dan terlibat selama proses pembelajaran berlangsung. Pernyataan mengenai keterlibatan memperoleh skor dominan pada kategori setuju dan sangat setuju. Hal ini menandakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis gim edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis. Keterlibatan yang tinggi berperan dalam meningkatkan fokus dan partisipasi siswa. Dengan demikian, platform ini efektif dalam mendorong keaktifan belajar.

Dari segi peningkatan hasil belajar, sebagian besar responden mengakui adanya perkembangan setelah menggunakan platform tersebut. Skor pada pernyataan terkait hasil belajar cenderung konsisten pada angka 4 (Sangat Setuju). Hal ini menunjukkan adanya persepsi positif terhadap dampak penggunaan media digital dalam evaluasi pembelajaran. Hasil kuis yang ditampilkan secara langsung membantu siswa memahami capaian belajarnya. Transparansi hasil ini memberikan gambaran kemampuan secara objektif. Aspek refleksi diri juga menunjukkan hasil yang baik. Siswa menyatakan mampu mengidentifikasi kelebihan dan kelemahan setelah mengikuti kuis. Umpan balik yang diberikan sistem membantu siswa memahami kesalahan yang dilakukan. Hal ini berkontribusi pada perbaikan strategi belajar selanjutnya. Dengan demikian, penggunaan platform mendukung pembelajaran yang bersifat reflektif.

Kepercayaan diri siswa dalam menjawab soal juga mengalami peningkatan. Sebagian besar responden merasa lebih siap menghadapi ujian setelah berlatih menggunakan kuis interaktif. Latihan yang dilakukan secara berulang membantu siswa terbiasa dengan variasi soal. Kepercayaan diri yang meningkat berimplikasi pada kesiapan akademik yang lebih baik. Kondisi ini memperkuat efektivitas penggunaan platform dalam pembelajaran. Motivasi dan antusiasme belajar siswa turut mengalami peningkatan yang signifikan. Mayoritas siswa menyatakan lebih bersemangat ketika pembelajaran menggunakan media tersebut. Unsur kompetisi dan tampilan menarik menjadi faktor pendukung motivasi intrinsik. Motivasi yang tinggi berpengaruh langsung terhadap hasil belajar yang optimal. Dengan demikian, platform ini mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Data menunjukkan mayoritas responden memberikan penilaian sangat positif terhadap penggunaan Quizizz, sehingga keefektifan platform ini tampak jelas. Quizizz membantu mencapai tujuan penilaian formatif dengan baik karena mampu mengukur pemahaman siswa secara cepat dan akurat, sehingga hasilnya mencerminkan kemampuan siswa secara objektif. Sebagai alat penilaian formatif, Quizizz menyediakan umpan balik langsung setelah kuis selesai. Siswa segera mengetahui jawaban yang benar atau salah, sehingga mereka dapat memahami kesalahan yang dibuat. Guru pun bisa memberikan penjelasan lanjutan berdasarkan hasil tersebut, mendukung perbaikan pembelajaran yang berkelanjutan.

Respon guru dalam tes wawancara menunjukkan hasil yang sangat positif terhadap penggunaan Quizizz sebagai alat penilaian formatif. Ni Putu Yenny Sri Wartami, S.Pd. selaku guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII SMP Negeri 1 Melaya menyatakan bahwa Quizizz memudahkan pemberian kuis singkat, memfasilitas penilaian secara real-time, dan membuat suasana kelas menjadi interaktif. Namun, terkadang ada beberapa halangan terkait koneksi internet bila jaringan tidak stabil, maka proses pembelajaran menjadi terhambat. Guru merasa Quizizz memudahkan pekerjaan mereka. Proses evaluasi menjadi lebih cepat dan efisien, sehingga beban administrasi berkurang. Dengan waktu yang lebih luang, guru dapat fokus pada pengembangan strategi pembelajaran, yang meningkatkan kepuasan kerja. Oleh karena itu, respon guru cenderung mendukung penggunaan platform ini. Terkait kemudahan penggunaan Quizizz dalam proses perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian pembelajaran, guru memberikan keterangan bahwa penggunaan Quizizz relatif mudah digunakan pada tahapan tersebut.

Guru tidak perlu pelatihan teknis yang sulit untuk menggunakan aplikasi ini. Tampilan yang sederhana memudahkan navigasi saat evaluasi. Guru bisa mengatur waktu pengerjaan dan jumlah soal sesuai kebutuhan kelas. Pengaturan ini membantu guru menyesuaikan pelaksanaan dengan kondisi kelas, sehingga kerja guru menjadi lebih efisien. Quizizz mempermudah penyebaran soal ke siswa. Guru cukup membagikan kode permainan agar evaluasi bisa dimulai. Siswa bisa langsung bergabung tanpa prosedur yang rumit. Cara ini menghemat waktu dibandingkan membagikan soal secara manual. Guru juga tidak perlu mencetak lembar soal atau lembar jawaban, sehingga beban administrasi berkurang.

Variasi gambar dan pilihan jawaban juga memudahkan guru untuk berkreasi. Quizizz menawarkan beberapa jenis soal seperti pilihan ganda, jawaban singkat, dan esai (Salsabila, et al., 2020). Aplikasi ini juga menyediakan fitur pembahasan untuk setiap soal, sehingga guru bisa melihat materi mana yang belum dipahami siswa (Pusparani, 2020). Tampilan hasil menunjukkan soal mana yang paling sering dijawab benar atau salah, sehingga guru dapat mengulang materi tersebut. Jika seluruh siswa menjawab salah, kemungkinan ada kesalahan pada soal yang disiapkan. Guru juga mudah memantau jawaban tiap siswa, dan fitur pembahasan membantu melihat perkembangan belajar siswa. Selain itu, setiap siswa biasanya mendapat soal yang diacak berbeda-beda, sehingga kecurangan dapat diminimalkan.

Keunggulan Quizizz terlihat dari kemudahan akses, pelaksanaan, dan pengolahan hasil. Guru merasa terbantu di berbagai tahap penilaian formatif. Dalam menentukan tindak lanjut pembelajaran, Quizizz membantu secara signifikan karena laporan hasil analisis yang sudah dimunculkan secara real-time oleh platform ini mampu menunjukkan area yang perlu dilakukan remedial atau materi pengayaan. Kelemahan Quizizz sebagai alat penilaian formatif yaitu terdapat pada kendala koneksi jaringan internet yang tidak stabil dan keterbatasan perangkat pada sebagian siswa. Hal tersebut dapat disiasati dengan cara guru memberikan siswa Hotspot pribadi selama pengerjaan penilaian formatif dan dengan mendata siswa yang tidak memiliki perangkat yang mendukung untuk mengerjakan penilaian formatif di Lab. Komputer. Selebihnya tidak ditemukan kendala berarti, dan efisiensi waktu serta tenaga menjadi keunggulan utama.

Sejalan dengan konsep kepraktisan dan keefektifan yang dijadikan pedoman pada penelitian ini, platform Quizizz dinyatakan praktis dan efektif sebagai alat penilaian formatif untuk mengukur pemahaman konseptual dan pengetahuan faktual siswa dalam waktu yang singkat. Hasil dari penelitian ini mendukung keberlanjutan penggunaan

platform Quizizz sebagai alat evaluasi formatif untuk materi Teks Berita di kelas VII SMP Negeri 1 Melaya.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan Quizizz sebagai alat penilaian formatif dalam pembelajaran Teks Berita siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Melaya menunjukkan tingkat kepraktisan dan keefektifan yang tinggi, dengan penilaian guru sebesar 88% yang menunjukkan kemudahan dalam pembuatan dan penyebaran kuis, koreksi otomatis, serta pengolahan nilai, sementara siswa memberikan skor rata-rata kepraktisan 87,7% dan keefektifan 90,1% yang menunjukkan kemudahan penggunaan, peningkatan keterlibatan, motivasi, serta pemahaman materi melalui umpan balik instan dan elemen gamifikasi. Meskipun demikian, penggunaan Quizizz masih menghadapi kendala teknis seperti koneksi internet dan keterbatasan perangkat pada sebagian siswa yang perlu diperhatikan dalam penerapannya.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak SMP Negeri 1 Melaya, khususnya guru dan siswa kelas VII yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini, serta kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

Daftar Pustaka

- Abadi, I., Afrizal, A. F. & Wahyuni, N. I., 2023. Kepraktisan Penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode sebagai Media dalam Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V di SD Negeri Lemahireng 05. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin* , Osa/vuosikerta Vol. 1, No. 10, pp. 493-499.
- Altika, W., Indrayani & Hasni, U., 2023. Analisis Penggunaan Asesmen Formatif sebagai Alat Penilaian Perkembangan dan Pembelajaran Anak Usia Dini di TK IT-Azka Kota Jambi. *Journal Of Social Sciene Research*, Osa/vuosikerta Volume 3 Nomor 2, pp. 13501-13513.
- Asworo, A. F. C. ym., 2024. Pentingnya Penilaian Formatif Terhadap Perkembangan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pengembangan dan Penelitian Pendidikan* , Osa/vuosikerta Vol. 06, No. 3, pp. 1-11.
- Hamdani, F., 2024. Pemanfaatan Quizizz sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK Ulumul Fata. *Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, Osa/vuosikerta Vol. 4, No. 1, pp. 1-7.
- Hasanah, H., 2016. Teknik-Teknik Observasi. *Jurnal at-taqaddum*, Osa/vuosikerta Volume 8, Nomor 1, pp. 21-46.
- Hidayah, N., Hambali, S. U. & Millenia, T. F., 2021. Pemanfaatan Media Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Cerita Rakyat Kelas X. *Jurnal Prosiding Samasta*, pp. 620-631.
- Iba, Z., 2023. Metode Penelitian. Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Karmila, D. ym., 2023. Efektivitas Penggunaan Quizizz sebagai Media Penilaian Siswa pada Mata Pelajaran TIK. *Journal on Education* , Osa/vuosikerta Volume 05, No. 04, pp. 14636-14643.
- Khulud, H., 2024. Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, Osa/vuosikerta Volume 4, Nomor 2, pp. 804-816.

- KURNIA, A. D., 2021. Implementasi Penilaian Formatif Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Tatap Muka Terbatas Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran , Osa/vuosikerta Vol 2. No 1, pp. 67-77.
- Mariani, T. & Wasidi, 2021. Asesmen Formatif Berbasis Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar. Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan, pp. 91-103.
- Matthew, M. & Michael, H., 1992. Qualitative Data Analysis: A Sourcebook of New Methods. Beverly Hills: Sage Publicatin.
- Matthew, M. & Michael, H., 1992. Qualitative Data Analysis: A Sourcebook of New Methods. Beverly Hils: Sage Publicatin.
- Mukharomah, N., 2021. Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Penilaian Berbasis Daring Di Mi Al Muqorrobiyah. Jurnal Waniamney : Journal of Islamic Education , Osa/vuosikerta 2 No. 1, pp. 12-20.
- Naufal, M., Anwar, M. A. & Abdullah, M. I., 2024. Pengaruh Penilaian Formatif terhadap Pencapaian Akademis dan Kemandirian Belajar Siswa. Jurnal Ilmiah Multidisiplin, Osa/vuosikerta Vol. 1, No. 3, pp. 214-217.
- Nilamsari, N., 2014. Memahami Studi Dokumen Dalam Penelitian Kualitatif. Osa/vuosikerta Volume XIII No. 2, pp. 177-181.
- Nirmalasari, S. P. I. & Susanti, M. M. I., 2023. Efektivitas Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 7(2).
- Suartama, I. K., 2016. Evaluasi dan Kriteria Kualitas Muktimedia Pembelajaran. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Subandowo, M., 2022. Teknologi Pendidikan di Era Society 5.0. Sagacious Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Sosial, Osa/vuosikerta Vol. 9, No. 1, pp. 24-35.
- Sugrah, N., 2019. Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Sains. Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum, Osa/vuosikerta 12 Nomor. 2, pp. 121-138.
- Taqiyuddin, Supardi & Lubna, 2024. Evaluasi Formatif dan Sumatif dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan , Osa/vuosikerta Volume 9, Nomor 3, pp. 1936-1942.