

Penggunaan Platform Quizizz Sebagai Evaluasi Pembelajaran Menulis Teks Cerpen Kelas XI SMKN 3 Pamekasan

Sofiatun Jennah¹, Fathol Haliq², Liana Rochmatul Wachidah³

¹Universitas Islam Negeri Madura, ²Universitas Islam Negeri Madura, ³Universitas Islam Negeri Madura

sofiatunjannah1@gmail.com fathol@iainmadura.ac.id

lianawachidah@iainmadura.ac.id

Article History

accepted 21/6/2025

approved 28/6/2025

published 31/7/2025

Abstract

This study aims to analyze the use of the Quizizz platform as an evaluation tool in teaching short story writing to Grade XI students at SMKN 3 Pamekasan. Quizizz, a game-based digital platform, was chosen for its ability to create an interactive and engaging learning environment. This research employs a descriptive qualitative method, with data collected through interviews, observations, and literature studies. The participants of this study were Grade XI students and a Bahasa Indonesia teacher at SMKN 3 Pamekasan. The research design involved observing the learning and evaluation process using Quizizz and comparing student responses and learning outcomes before and after its implementation. The research procedure included planning, conducting learning activities with Quizizz, data collection, and data analysis. The instruments used were interview guidelines and documentation of learning activities. Data analysis was carried out qualitatively through data reduction, data presentation, and drawing conclusions based on field findings and literature review. The findings indicate that the use of Quizizz in learning evaluation significantly enhances students' interest and participation. Both students and the teacher experienced the benefits of Quizizz features, such as easy access, quick scoring, and an interactive display. This study concludes that Quizizz is a feasible and effective alternative media for learning evaluation. As a recommendation, teachers are encouraged to continue utilizing platforms like Quizizz as part of their evaluation strategies, as it can foster a more meaningful and enjoyable learning experience for students.

Keywords: Quizizz, learning evaluation, short story text

Abstrak

Penelitian ini ditujukan untuk menganalisis pemanfaatan platform Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran menulis teks cerpen pada kelas XI SMKN 3 Pamekasan. Quizizz sebagai platform digital berbasis *game* dipilih karena mampu menghadirkan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini menerapkan metode deskriptif kualitatif dengan perolehan data melalui wawancara, observasi, dan kajian pustaka. Peserta dalam penelitian ini yaitu siswa kelas XI di SMKN 3 Pamekasan dan seorang guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Desain penelitian dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran dan evaluasi yang menggunakan media Quizizz, serta membandingkan respons dan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan *platform* tersebut. Prosedur penelitian meliputi meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan pembelajaran dengan Quizizz, pengumpulan data, dan analisis hasil. Instrumen yang digunakan berupa pedoman wawancara dan dokumentasi aktivitas pembelajaran. Analisis data dilakukan secara kualitatif melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan berdasarkan temuan lapangan dan kajian Pustaka. Dapat dilihat dari hasil penelitian bahwa penggunaan Quizizz dalam evaluasi pembelajaran memberikan dampak signifikan terhadap minat dan partisipasi peserta didik. Peserta didik dan guru sama-sama merasakan manfaat dari fitur-fitur yang ada dalam Quizizz, seperti kemudahan akses, kecepatan penilaian, dan tampilan yang interaktif. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Quizizz dapat dan layak dijadikan alternatif media evaluasi dalam pembelajaran. Sebagai rekomendasi, guru disarankan untuk terus memanfaatkan *platform* seperti Quizizz sebagai bagian dari strategi evaluasi, karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik.

Kata kunci: Quizizz, evaluasi pembelajaran, teks cerpen.



PENDAHULUAN

Di era digital seperti sekarang, masyarakat menjalani kehidupan yang tak terpisahkan dengan transformasi teknologi informasi dan komunikasi. Aktivitas kehidupan manusia pada era modern ini bergantung dengan pemanfaatan berbagai teknologi, termasuk di dalamnya penggunaan smartphone. Saat ini, pemanfaatan smartphone telah merambah ruah pada semua kalangan masyarakat, mulai dari anak-anak hingga dewasa sudah menggunakan smartphone untuk beragam aktivitas. Pemanfaatan smartphone ini pun tidak dapat dipisahkan dan tentunya sangat erat dengan penggunaan internet. Menurut survey yang telah dilakukan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2022, kegiatan bekerja atau belajar Celebes Education Review dari rumah menjadi alasan kedua terbesar pengguna internet Indonesia setelah mengakses media sosial.

Dalam dunia Pendidikan penggunaan teknologi digital sangatlah berdampak pada kemajuan kemampuan peserta didik. Dilihat dari berkembangnya berbagai platform dan aplikasi yang terus muncul untuk berdampak pada aktivitas pembelajaran yang ada di negara Indonesia ini. Pesatnya perkembangan ini, menuntut pendidik untuk mengembangkan instrumen yang variatif dalam mempermudah pelaksanaan pembelajaran khususnya dalam mengukur kemampuan peserta didiknya. Guru dituntut untuk terus berinovasi dalam memberikan pembelajaran yang menarik, sehingga peserta didik termotivasi untuk terus belajar baik dalam kelas ataupun luar kelas.

Tyler dalam Arikunto (2016) berpendapat bahwa evaluasi pembelajaran adalah suatu proses pengumpulan data untuk menentukan sampai mana, dalam hal apa, dan bagaimana tujuan pembelajaran tersebut akan tercapai. Tercapainya evaluasi pembelajaran yang berdampak efektif pada peserta didik tidak hanya ditentukan oleh isi materi dan metode mengajar pendidik, tetapi faktor lainnya yang berpengaruh yaitu media yang digunakan dalam evaluasi nantinya. Setiap kegiatan pembelajaran guru akan melakukan penilaian atau evaluasi setelah pembahasan materi telah selesai disampaikan. Bentuk evaluasi yang dilakukan biasanya tidak hanya perpedoman pada evaluasi tertulis tetapi evaluasi secara lisan sapat diterapkan atau dapat menggunakan aplikasi atau platform yang relevan. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, evaluasi pembelajaran memegang penuh peran penting dalam mengukur sejauh mana pemahaman peserta didik pada materi, terlebih dalam keterampilan menulis seperti teks cerpen.

Salah satu pembelajaran yang dipelajari dalam mata Pelajaran Bahasa Indonesia yaitu cerpen. Sebagian orang berfikir bahwa materi teks cerpen tidak perlu dipelajari. Padahal cerpen juga berdampak pada pola berfikir peserta didik, karena dalam cerpen memuat fenomena alam, social, dan banyak lainnya yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Pada pembelajaran materi teks cerpen biasanya guru hanya memberikan media pembelajaran yang monoton seperti, teks cerpen dalam buku ajar. Hal tersebut berdampak pada semangat belajar peserta didik, karena media yang dipakai guru kurang menarik perhatian peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang interaktif di era digitalisasi ini adalah media platform Quizizz.

Sitompul dkk. (2024) memaparkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran dalam pendidikan tinggi dapat meningkatkan keterlibatan siswa, kemandirian belajar dan kepercayaan diri peserta didik saat pembelajaran berlangsung. Media Quizizz adalah platform digital berbentuk game membawa kegiatan multi pemain ke ruang kelas dan akan memperlihatkan latihan menjadi menarik dan menyenangkan. Platform ini sangat populer di kalangan pendidik dan peserta didik karena memberikan tampilan unik mulai dari pertanyaan-pertanyaan dalam format yang menyenangkan, seperti permainan, yang bisa diakses melalui komputer atau perangkat mobile. Selama kegiatan dilakukan pendidik bisa memantau kemampuan peserta didik dan dapat mengunduh hasilnya untuk dilakukan evaluasi.

Menurut Sitorus & Santoso (2022) fungsi dan manfaat Quizizz dalam pembelajaran salah satunya Quizizz dapat memotivasi dan meningkatkan keterlibatan peserta didik. Dengan demikian, Quizizz memiliki keunggulan bisa mengembangkan motivasi belajar peserta didik. Pembelajaran yang terarah membuat peserta didik merasa senang dan tertarik dalam kegiatan pembelajaran tersebut, hal ini dikarenakan tes yang dilakukan pendidik tidak monoton pada tes tulis melainkan menggunakan platform Quizizz. Tampilan tes pada Quizizz seperti perlombaan, dengan menampilkan capaian nilai setiap peserta didik yang membuat peserta didik lebih aktif dan kompetitif.

Kegiatan evaluasi pembelajaran yang akan dilakukan pada tengah semester biasanya dilaksanakan secara tertulis dan mandiri setiap pendidik, namun kegiatan ini terkesan biasa saja dan membosankan, selain itu teknik ujian tertulis biasanya dimanfaatkan peserta didik untuk tidak supportif. Sebab hal itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai penggunaan platform Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan platform Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran dalam menulis teks cerpen peserta didik kelas XI SMKN 3 Pamekasan.

Penelitian serupa pertama dilakukan oleh Susila, dkk. (2024) dengan judul “Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.” Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Quizizz sebagai alat evaluasi memperoleh skor rata-rata di atas 85% dari berbagai aspek penilaian, seperti materi, media, desain pembelajaran, hingga tanggapan siswa, yang semuanya termasuk dalam kategori “baik sekali”. Persamaannya dengan yang akan diteliti peneliti yaitu sama-sama menggunakan media Quizizz untuk evaluasi pembelajaran. Perbedaannya yaitu peneliti akan mendeskripsikan penerapan media Quizizz sedangkan dalam artikel ini membahas pengembangan alat evaluasi menggunakan Quizizz.

Penelitian serupa kedua yang dilakukan oleh Muliya (2022) “Penerapan Media Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Busana 2.” Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 64,83 menjadi 94,14 setelah pembelajaran menggunakan Quizizz. Media ini terbukti efektif karena mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, serta memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Persamaannya dengan yang akan diteliti peneliti yaitu sama-sama menggunakan media Quizizz untuk evaluasi pembelajaran. Perbedaannya yaitu peneliti akan mendeskripsikan penerapan media Quizizz sedangkan dalam artikel ini berfokus pada penerapan media Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian serupa ketiga yang dilakukan oleh Syeptiani (2023) dengan judul “Analisis Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Mata Kuliah Kimia Terapan.” Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa menganggap Quizizz mudah digunakan, menarik, serta mampu memberikan penilaian yang objektif. Temuan ini memperkuat posisi Quizizz sebagai media evaluasi yang efektif dan relevan di era pembelajaran digital. Persamaannya dengan yang akan diteliti peneliti yaitu sama-sama menggunakan media Quizizz untuk evaluasi pembelajaran. Perbedaannya yaitu peneliti akan menggunakan metode kualitatif sedangkan dalam artikel ini menggunakan kuantitatif dalam penyusunannya.

Penelitian ini memaparkan kebaruan dengan konteks penggunaan platform Quizizz bukan hanya sebagai media evaluasi biasa, tetapi lebih terfokus pada pembelajaran keterampilan menulis teks cerpen salah satu aspek keterampilan yang ada dalam pelajaran Bahasa Indonesia yang jarang dijadikan fokus utama dalam penelitian yang serupa. Kebaruan lain terletak pada penerapan platform Quizizz

dilingkungan SMK, khususnya kelas XI SMKN 3 Pamekasan, yang konteks dan karakteristik peserta didiknya berbeda dengan jenjang SMA.

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah platform Quizizz dapat digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia serta untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik terhadap penggunaan platform Quizizz dalam evaluasi pembelajaran. Penelitian ini dibatasi hanya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas XI Jurusan DKV SMKN 3 Pamekasan. Selain itu penelitian ini juga hanya dibatasi pada penggunaan platform Quizizz dalam evaluasi pembelajaran materi teks cerpen.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif.utama (2019) menyatakan bahwa penelitian kualitatif menekankan pada deskripsi holistic (menyeluruh), yaitu penggambaran secara rinci tentang semua yang terjadi dalam kegiatan atau situasi tertentu. Penelitian deskriptif ini merupakan penelitian yang dalam pengumpulan datanya memberi peluang penulis menghasilkan deskripsi tentang hal fenomena sosial yang diteliti. Dari data yang diperoleh tersebut, peneliti dapat menelaah bagaimana terjadinya fenomena tersebut.

Subjek penelitian yang akan diteliti yaitu siswa kelas XI SMKN 3 Pamekasan. Objek yang dikaji dalam penelitian ini yaitu penggunaan platform Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dengan guru dan siswa, observasi kegiatan evaluasi pembelajaran, serta dokumentasi aktivitas pembelajaran menggunakan Quizizz. Teknik analisis data yang digunakan yaitu dengan menganalisis data dari hasil wawancara, observasi, dan kajian Pustaka secara spesifik untuk mendeskripsikan fenomena penggunaan Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran.

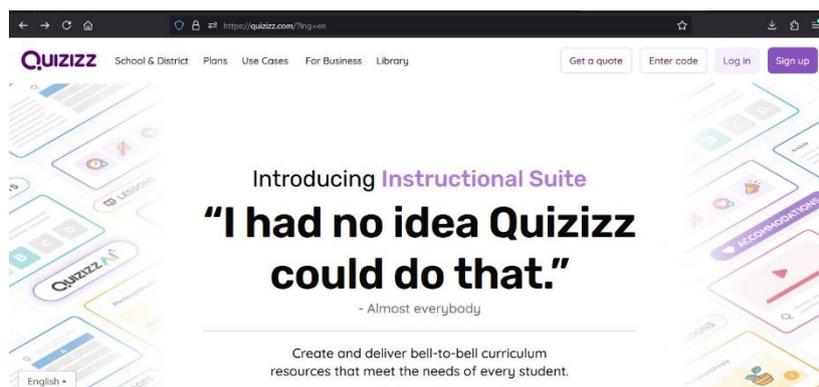
HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMKN 3 Pamekasan, pemberian kuis dengan Quizizz jarang dilakukan pada setiap pertemuan. Skor dari kuis Quizizz tidak dijadikan sebagai dasar dalam penilaian tugas peserta didik, karena guru menganggap bahwa Quizizz lebih sebagai suatu permainan edukatif dalam pembelajaran yang dapat menarik minat belajar peserta didik. Meskipun demikian, fitur-fitur yang tersedia dalam Quizizz sebenarnya sangat mendukung untuk dijadikan sebagai alat evaluasi pembelajaran yang efektif. Oleh sebab itu, perlu adanya panduan atau tata cara penggunaan Quizizz agar dapat memanfaatkan Quizizz dengan maksimal.

Langkah-Langkah Penggunaan Platform Quizizz

1. Pembuatan akun Quizizz

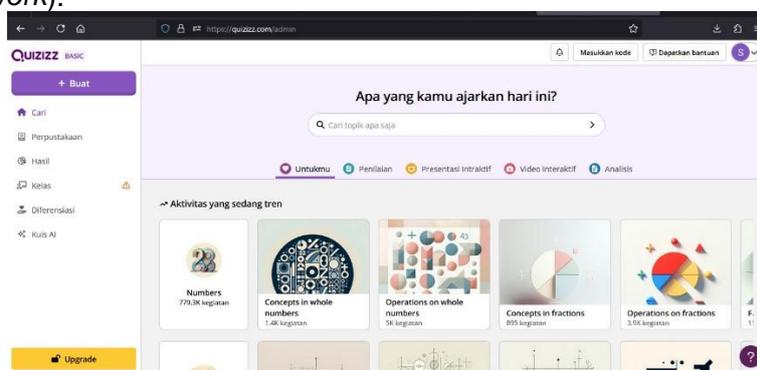
Sebagai pendidik, guru harus melakukan *sign up* dalam Quizizz yaitu melalui akun *google* pada website www.quizizz.com lalu pilihlah pemakaian akun dengan memakai akun sekolah dan memilih sebagai guru pada *platform* Quizizz.



Gambar 1. Sign up akun

2. Pembuatan kuis atau tes

Klik tombol “Buat”, kemudia isilah nama kuis, misalnya: “pertemuan ke-3 Teks Berita” lalu pilih mata pelajaran yang sesuai, klik *Next*. Selanjutnya pilih jenis kuis yang terdapat lima jenis kuis yang akan digunakan yaitu *Multiple Choice*, *Checbox*, *Fill-in-theBlank*, *Poll*, dan *Open Ended*. Ketik pertanyaan yang ingin diketahui, bisa berupa media gambar, audio atau video. Masukkan pilihan jawaban yang bisa ditulis secara manual atau menggunakan media visual. Setelah itu, atur batas waktu pengerjaan untuk setiap soal. Simpan proses pembuatan kuis dengan menekan tombol "Save". Lanjutkan dengan menulis soal-soal berikutnya mengikuti langkah yang sama. Jika semua pertanyaan telah selesai disusun, klik tombol "Selesai/Done". Terakhir, tentukan mode pelaksanaan kuis, apakah akan dilaksanakan secara *Live Quiz* atau diberikan sebagai tugas (*homework*).



Gambar 2. Klik ikon buat

Menurut Nurlaela (2023) Quizizz berpotensi dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Quizizz memiliki tampilan yang interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik. Aplikasi dengan berbasis gamifikasi, Quizizz memiliki unsur kreatifitas, petualangan, inovasi, serta menumbukan motivasi positif keinginan belajar bagi peserta didik. Penerapannya dapat dilihat dari penggunaan *live quiz* yaitu ketika guru sudah memberikan *link* kuis dan diselesaikan saat itu juga. Sedangkan penggunaan *homework* yaitu sesuai rentang waktu yang diberikan oleh guru. Untuk evaluasi pembelajaran bentuk Ujian maka guru hendaknya memilih *Live Quiz*. Pilih mode Ujian. Klik *next*/selanjutnya setelah mengatur beberapa pengaturan lanjutan sesuai apa yang dibutuhkan guru seperti berapa kali percobaan yang dilakukan peserta didik, menyalakan fitur perlihat jawaban benar kepada peserta didik, menyalakan fitur perlihat seluruh pertanyaan dan jawaban peserta didik pada akhir kuis, pengaturan *music background*, *meme*, dan nyalakan fitur lainnya. Setelah semua fitur digunakan bagikan

kode atau *link* Quizizz kepada peserta didik. Lalu klik mulai, jika semua peserta didik telah bergabung di kuis Quizizz tersebut.

3. Penggunaan pada peserta didik

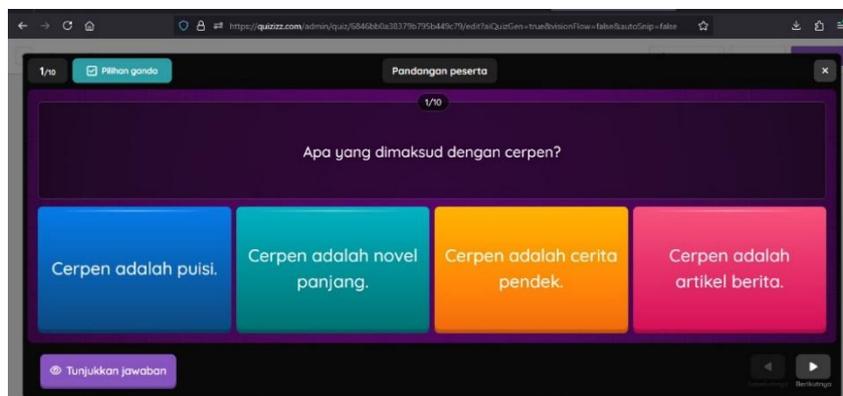
Setelah mendapatkan kode, peserta didik dapat membuka link yang telah di *share* oleh guru, masukkan kode yang diberikan oleh guru. Setelah semua peserta didik telah bergabung dalam Quizizz guru akan menekan tombol mulai sehingga peserta didik bisa memulai tes.



Gambar 3. Kode masuk kuis

4. Pelaksanaan kuis pada peserta didik

Peserta didik diarahkan untuk mengikuti arahan guru untuk memulai tes pada Quizizz. Peserta didik mengikuti dengan menjawab soal tes yang telah ada dalam Quizizz yang dibuat guru baik pilihan ganda, uraian, ataupun soal yang beragam lainnya yang ada. Peserta didik harus melihat waktu yang diberikan oleh guru pada platform Quizizz, sehingga soal yang diberikan oleh guru bisa diselesaikan dengan waktu yang tepat.



Gambar 4. Kuis Quizizz

5. Penilaian hasil kuis

Langkah selanjutnya yaitu tekan *reports*/hasil untuk melihat nilai pekerjaan peserta didik. Pilih kuis yang akan dilihat hasilnya. Guru bisa memformat ulang nama kuis yang telah dikerjakan peserta didik untuk membedakan hasil kuis dengan kelas lain. Guru bisa melihat ketepatan untuk melihat jawaban peserta didik secara keseluruhan, guru dapat membuka tabpeserta didik, di mana akan ditampilkan daftar nama peserta didik beserta Tingkat keakuratan jawaban dan nilai yang diperoleh setelah menyelesaikan kuis. Dengan menekan salah satu nama peserta didik, guru dapat melihat rincian hasil pengerjaan peserta didik tersebut, termasuk jawaban yang benar dan salah, serta waktu yang dibutuhkan untuk menjawab setiap soal.

Menurut Aulia fitriana (2022), dalam evaluasi formatif, Quizizz membantu mengidentifikasi kekeliruan dan keberhasilan jawaban tiap peserta didik, sehingga proses evaluasi menjadi lebih tepat sasaran dan memudahkan guru dalam mengetahui bagian materi yang perlu ditingkatkan. Sehingga apabila guru ingin menganalisis jawaban peserta didik berdasarkan soal, klik tab peserta lalu pilih salah satu pertanyaan. Selanjutnya, akan ditampilkan daftar jawaban dari masing-masing peserta didik dan waktu yang mereka butuhkan untuk menjawab pertanyaan tersebut. Untuk melihat rekapitulasi nilai semua peserta didik yang ikut tes, klik tab keseluruhan, akan menampilkan hasil kuis berdasarkan setiap pertanyaan yang sudah dikerjakan oleh peserta didik. Jika guru butuh atau perlu dengan hasil kuis dalam bentuk digital, klik *ikon* unduh, dan peserta didik akan mengunduh file dalam format excel. Sementara itu, untuk mendapatkan hasil kuis dalam bentuk cetak (*hard file*) klik *ikon print*.

Nama	Performa	Nilai	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7
1 Adella Sutawati...	7260	80% (8 / 10 pts)	Benar	Salah	Benar	Benar	Benar	Salah	Benar
2 kurnia Kumala...	7205	80% (8 / 10 pts)	Benar	Salah	Benar	Benar	Benar	Salah	Benar
3 Dista Wulan	5950	70% (7 / 10 pts)	Benar	Salah	Salah	Benar	Benar	Salah	Benar
4 Esha Ladysta ...	5690	70% (7 / 10 pts)	Benar	Salah	Salah	Benar	Benar	Salah	Benar
5 Alifah Haana H...	5500	70% (7 / 10 pts)	Benar	Salah	Salah	Benar	Benar	Salah	Benar
6 Fahmi catur fa...	5125	50% (5 / 10 pts)	Benar	Salah	Salah	Salah	Benar	Salah	Benar
7 Alysa tungga p...	5070	60% (6 / 10 pts)	Benar	Salah	Salah	Benar	Benar	Salah	Benar
8 Najwa Sajayan...	5070	60% (6 / 10 pts)	Benar	Salah	Salah	Benar	Benar	Salah	Benar
9 Adella Sutawati	4550	50% (5 / 10 pts)	Benar	Salah	Salah	Salah	Benar	Salah	Benar
10 Moh Ananta	4410	40% (4 / 10 pts)	Benar	Salah	Salah	Salah	Salah	Salah	Benar
11 Firly Alsagih	4230	50% (5 / 10 pts)	Benar	Salah	Salah	Benar	Benar	Salah	Benar

Gambar 5. Hasil jawaban peserta didik

6. Review dan Umpan balik

Setelah selesai, peserta didik dapat melihat skor atau nilai mereka pada halaman terakhir dalam Quizizz. Peserta didik juga bisa melihat soal yang salah dan benar yang telah mereka kerjakan. Asiah dan Vitriani (2024) menyatakan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran membuat siswa lebih aktif terlibat serta lebih mudah memahami materi karena proses belajar berlangsung dengan cara yang menyenangkan. Setelah kegiatan kuis dilaksanakan, guru memberi umpan balik pada peserta didik dan mengapresiasi pada peserta didik yang memperoleh nilai paling tinggi.

Nama	Nilai	Poin	Performa
Adella Sutawati (Adella Sutawati)	80%	8/10	7260
kurnia Kumalacari (kurnia Kumalacari)	80%	8/10	7205
alifah haana haana (alifah haana haana)	70%	7/10	5500
Dista Wulan (Dista Wulan)	70%	7/10	5950
Esha Angraini (Esha Ladysta Angg...)	70%	7/10	5690
Alysa tungga (Alysa tungga pratwi)	60%	6/10	5070
Najwa Sajayan (Najwa Sajayan)	60%	6/10	5070
Fahmi catur (Fahmi catur)	50%	5/10	5125

Gambar 6. Hasil evaluasi

Kelebihan Penggunaan Media Quizizz Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran

Media pembelajaran berbasis teknologi terbaru memiliki keunggulan dari segi penerapan ataupun hasil penerapannya. Media platform Quizizz dapat membuat peserta

didik berpartisipasi secara langsung menggunakan perangkat pribadi mereka seperti, *handphone*, laptop atau tablet. Menurut Dodi Sunardi (2020) fitur-fitur yang menarik justru dapat dipergunakan oleh guru untuk mempermudah dalam proses evaluasi pembelajaran, guru dapat membuat kuis dengan interaktif yang bisa lebih dari empat pilihan jawaban, selain itu guru bisa menyematkan media berupa gambar dalam latar belakang pertanyaan sesuai keinginan guru. Desain kuis dalam platform yang dibuat interaktif dan menarik menjadikan kegiatan kuis menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton. Selain mudah digunakan oleh peserta didik, media ini juga praktis untuk guru karena dengan berbagai macam fitur seperti memilih pertanyaan untuk pilihan ganda, uraian, atau pun jawaban singkat. Guru juga bisa menambahkan gambar atau video sebagai soal kuis didalamnya agar lebih menarik peserta didik.

Mendapatkan umpan balik setelah kuis selesai, peserta didik dapat melihat jawaban mereka benar atau salah secara langsung pada platform Quizizz tersebut. Hal tersebut dapat membantu peserta didik melihat seberapa jauh pemahaman mereka dalam memahami materi. Darmawan (2025) memaparkan umpan balik instan yang diberikan setelah peserta didik melakukan kuis yang membantu mereka agar segera mengetahui kesalahan yang dilakukan mereka dan memperbaiki pengetahuan mereka pada materi yang dievaluasi. Dengan begitu, proses evaluasi tidak hanya sebagai alat ukur, melainkan sebagai sarana pembelajaran yang efektif. Adapun juga fitur bantu, jika dipilih peserta didik bisa mengulang jawaban yang telah salah diawal, fitur ini dapat membantu peserta didik untuk mengingat kembali apa yang telah mereka jawab salah dan memberi kesempatan untuk memilih jawaban lainnya. Berbagai fitur ini dapat meningkatkan antusiasme peserta didik karena Quizizz berbentuk kuis interaktif yang menyenangkan dan seperti permainan tetapi dalam prosesnya evaluasi terasa tidak menegangkan.

Guru juga dapat merasakan kelebihan platform Quizizz ini contohnya dalam menganalisis hasil evaluasi pembelajaran, karena dari hasil kuis akan langsung muncul setelah kuis selesai. Hal ini sejalan dengan yang ditulis oleh Fitriyeni & Kurniawati (2025) dalam artikelnya, dengan fitur koreksi otomatis yang menunjukkan jawaban peserta didik benar dan salah sehingga guru bisa mengetahui materi mana yang harus dipahami lebih dalam pada peserta didik. Hasil kuis peserta didik yang telah selesai memberikan data statistik hasil belajar yang dapat diunduh sehingga memungkinkan guru untuk mengevaluasi lebih lanjut tanpa batas waktu dan tempat. Quizizz memudahkan guru dalam membuat soal dengan berbagai format misalnya, pilihan ganda, esai, ataupun *polling*. Mendukung pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai revolusi pembelajaran 4.0 Quizizz memberikan akses mudah dan *user-friendly*. Platform ini dapat meningkatkan konsentrasi peserta didik dan memungkinkan evaluasi formal seperti ujian harian yang diadakan guru bisa dilakukan secara daring dengan penilaian yang obyektif.

Kekurangan Penggunaan Media Quizizz Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran

Penggunaan media Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran pasti memiliki beberapa kekurangan. Kendala yang akan dihadapi dalam penerapannya yaitu media Quizizz ini ketergantungan pada jaringan internet. Sependapat dengan penelitian Putri Nur F.dkk. (2023) kekurangan yang akan dirasakan peserta didik yaitu terkendala oleh signal internet disaat pengerjaan kuis, jika terjadi kendala tersebut peserta didik akan keluar dari kuis tetapi kuis tetap berlanjut. Apabila koneksi internet bermasalah, maka proses evaluasi pembelajaran bisa terganggu, baik dari akses masuk ataupun pengiriman jawaban. Keterlambatan siswa ketika bergabung dalam evaluasi merupakan kendala yang sewaktu-waktu akan terjadi. Siswa akan kehilangan waktu pengerjaan, tertinggal dengan teman-teman lainnya, dan dapat mempengaruhi pola pikir siswa sehingga siswa tersebut tergesa-gesa dalam pengerjaannya. Jika salah satu siswa tidak memiliki koneksi internet yang baik, siswa tersebut akan tertinggal dalam evaluasi

tersebut, maka dari itu untuk mencegah kendala tersebut guru atau sekolah harus memiliki koneksi internet yang memadai.

Permasalahan yang akan terjadi selanjutnya yaitu, tantangan siswa yang memiliki peringkat atas dalam pengerjaan tes evaluasi. Kemungkinan siswa tersebut bisa mengalami penurunan peringkat dikarenakan kurang mengelola waktu dengan tepat. Setiap butir tes dalam evaluasi pembelajaran memiliki durasi yang diatur oleh guru, hal tersebut memungkinkan siswa tidak bisa mengelola waktu evaluasi mereka dengan tepat. Manajemen waktu menjadi permasalahan tersendiri bagi siswa, siswa sering kali mengalami panik saat tes evaluasi berlangsung karena point/nilai mereka langsung tertera pada akhir sesi tes evaluasi.

Tantangan yang akan dirasakan adalah pengelolaan waktu peserta didik saat pengerjaan kuis. Saat berlangsungnya kuis, peserta didik dituntut untuk mampu manajemen waktu dengan baik. Apabila siswa tidak bisa manajemen dengan baik, mereka berpotensi kehilangan skor dan penurunan peringkat. Dalam evaluasi dengan media Quizizz, terdapat banyak tampilan iklan juga dapat mengganggu konsentrasi peserta didik dalam pengerjaan kuis, hal tersebut dapat diatasi dengan cara matikan iklan pada pengaturan sebelum kuis dilaksanakan. Keterbatasan dari platform ini yaitu tidak semua fitur tersedia secara *free* atau gratis. Keterbatasan lain fitur tambahan dapat mendukung evaluasi pembelajaran, contohnya fitur rekaman suara dan video, hanya bisa digunakan pengguna berlangganan. Hal tersebut juga menjadi kendala bagi guru dengan keterbatasan tersebut.

Disimpulkan bahwa kekurangan dari media Quizizz ini terletak pada ketergantungan terhadap koneksi internet yang harus stabil, sehingga bisa menjadi kendala proses evaluasi pembelajaran saat gangguan jaringan. Hal lain, manajemen waktu yang terbatas dalam setiap soal bisa membuat peserta didik terburu-buru dalam menjawab kuis. Skor dan peringkat yang akan muncul secara langsung juga dapat menjadi pemicu pikiran beberapa peserta didik terutama yang kurang percaya diri.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat dilihat bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz dapat diterapkan sebagai alat evaluasi pembelajaran menulis teks cerpen. Tahap penggunaan yang fleksibel, mulai dari pembuatan akun, tahap pembuatan soal kuis dengan berbagai macam format, serta penilaian hasil yang dapat dilihat secara langsung. Media ini memberikan banyak keuntungan mulai dari tampilan yang menarik dan interaktif sehingga siswa tidak bosan dengan pembelajaran. Beragam fitur tampilan kuis serta umpan balik yang langsung diterima siswa menimbulkan motivasi belajar siswa untuk memahami lebih mendalam tentang materi pembelajaran. Guru mendapat keuntungan juga dari media pembelajaran Quizizz ini, dengan dimudahkannya dalam mengunduh, memantau, serta menganalisis hasil evaluasi. Keseluruhan dari media ini dapat mendukung terciptanya suasana evaluasi pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif sesuai dengan perkembangan generasi zaman sekarang. Namun, dibalik seluruh kelebihan pada media pembelajaran ini Quizizz memiliki kekurangan seperti ketergantungan pada koneksi internet dan kurangnya peserta didik dalam manajemen waktu, hal tersebut merupakan bagian dari kekurangan media pembelajaran Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran.

Berdasar penerapan praktis, disarankan pada guru untuk memastikan kesiapan teknis pembelajaran seperti keterbatasan koneksi internet dan kesiapan dalam perangkat pelaksanaan evaluasi, juga dapat memberikan pengarahan penggunaan platform Quizizz supaya menghindari kendala yang kemungkinan akan terjadi. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk memperluas fokus penelitian tidak hanya terfokus pada keterampilan menulis cerpen, tetapi juga bisa pada fokus lain dalam lingkup pelajaran Bahasa Indonesia. Hal lain, penelitian lanjutan juga bisa mengeksplor perbandingan

media Quizizz dengan media pembelajaran lainnya untuk memberikan pandangan yang lebih luas mengenai media pembelajaran berbasis digitalisasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Amany, A. (2020). *Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran daring pelajaran matematika*. Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran, 2(2), 1-11.
- Ananda, I., Fadieny, N., & Safriana, S. (2023). *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Fisika di SMA*. Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika, 3(2), 246-270.
- Anggraeni, H., Al Habib, I. M., & Putri, H. R. (2025). *Efektivitas Quizizz Sebagai Media Evaluasi Sumatif Materi Bioteknologi Kelas X MA*. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 10(3), 2185-2190.
- Darmawan, N. T., & Sulistyowati, E. D. (2025). *Penerapan Media Aplikasi Quizizz Dalam Kegiatan Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SMK Negeri 2 Bontang*. Jurnal Inovasi Refleksi Profesi Guru, 2(1), 22-28.
- Fatihah, P. N., Sukmanasa, E., & Anwar, W. S. (2023). *Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Quizizz Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 3. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 2161-2175.
- Haki, U., & Prahastiwati, E. D. (2024). *Strategi pengumpulan dan analisis data dalam penelitian kualitatif pendidikan*. Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pendidikan, 3(1), 1-19.
- Hilmy, B. (2024). *PENGUNAAN MEDIA QUIZIZZ DALAM PENERAPAN KOSAKATA BAHASA ARAB*. Transformasi: Jurnal Kepemimpinan & Pendidikan Islam, 7(2), 1-12.
- Kusumadewi, R. I., & Aeni, C. (2022). *Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Online Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Ekonomi*. OPORTUNITAS: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen, Kewirausahaan dan Koperasi, 3(01), 17-25.
- Lolowang, J., & Tumimomor, F. (2021). *Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran dalam Hukum Newton Tentang Gerak*. Charm Sains: Jurnal Pendidikan Fisika, 2(3), 156-160.
- Muliya, M. (2022). *Penerapan Media Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Busana 2*. ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya, 3(1), 65-78.
- Permataisari, F. F. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz Pada Materi Pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian Kelas XI*. Jurnal Syntax Admiration, 5(10), 4055-4073.
- Susila, Heni Rita, and Arief Qosim. (2024). *Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. Petik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi 10.1 107-114.
- Sunardi, D. O. D. I. (2020). *Hubungan meningkatnya hasil belajar siswa SMP dengan penerapan media evaluasi pembelajaran inovatif quizizz*. Jurnal Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, 3(2), 94-116
- Syeptiani, Silvia. (2023). *Analisis Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Mata Kuliah Kimia Terapan*. Jurnal Pendidikan Mipa 13.2.
- Saputra, Banyu. (2023). *Systematic Literature Review: Penggunaan Quizizz sebagai Evaluasi Pembelajaran di Prodi Matematika Universitas Wanita Internasional*. Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan 6.1.
- Widyatnyana, K. N. (2021). *Penerapan model discovery learning pada materi teks cerpen dengan menggunakan media canva for education*. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia 10.2.

