

PENERAPAN MEDIA *QUIZIZZ* SEBAGAI ALAT PENILAIAN DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS XI SMA NEGERI 16 SAMARINDA

Julia Ika Pratiwi^{1*}, Bibit Suhatmady², Sri Hadijati³

¹Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Universitas Mulawarman


²Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Mulawarman

³SMA Negeri 16 Samarinda

*Email Penulis Korespondensi: pratiwijuliaika@gmail.com

Info Artikel	Abstrak
Kata kunci: Quizizz Penilaian Keterlibatan Siswa Bahasa Indonesia Media Digital	Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media <i>Quizizz</i> sebagai alat penilaian dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas XI SMA Negeri 16 Samarinda. Penilaian yang dilakukan guru masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Penulis menerapkan metode penelitian kualitatif deskriptif dalam mendeskripsikan perencanaan dan pelaksanaan penilaian menggunakan <i>Quizizz</i> . Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI yang berjumlah 36 orang. Instrumen penelitian yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa <i>Quizizz</i> dapat meningkatkan motivasi siswa, keterlibatan dalam evaluasi, dan memudahkan guru dalam merekap hasil belajar secara otomatis. <i>Quizizz</i> juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan kompetitif bagi siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital seperti <i>Quizizz</i> dapat menjadi alternatif penilaian yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran saat ini.

Copyright (c) 2025 The Author
This is an open access article under the CC-BY-SA license



A. PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan, proses pembelajaran merupakan kegiatan utama yang bertujuan untuk menciptakan perubahan perilaku yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Pembelajaran ini dirancang sedemikian rupa agar dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Keberhasilan pelaksanaan pembelajaran dapat diketahui melalui pemahaman konsep, penguasaan materi, serta capaian belajar peserta didik. Untuk menilai sejauh mana proses pembelajaran berhasil, diperlukan adanya kegiatan evaluasi pembelajaran. Menurut pendapat Gronlund di dalam Aditiyawarman dkk. (2022), evaluasi merupakan suatu proses yang sistematis untuk menentukan atau membuat keputusan sampai sejauh mana tujuan program telah dicapai.

Penulis memulai penelitian ini karena melihat adanya tantangan dalam kegiatan penilaian di kelas XI SMA Negeri 16 Samarinda. Penilaian yang dilakukan guru Bahasa Indonesia masih menggunakan metode konvensional berupa ulangan tertulis yang dicetak dan dikerjakan di atas kertas. Kondisi ini membuat siswa terlihat pasif dan kurang antusias dalam mengikuti evaluasi. Evaluasi perlu dilakukan secara sistematis dan berkelanjutan agar dapat memberikan gambaran yang akurat mengenai kemampuan siswa yang dinilai. Penulis merasa perlu menghadirkan inovasi dalam bentuk media digital agar penilaian menjadi lebih menarik dan efektif.

Teknologi informasi telah membuka peluang baru dalam dunia pendidikan. Chairunnisa (2024) menyatakan bahwa revolusi digital yang terjadi dalam pendidikan menuntut guru untuk terus beradaptasi dengan teknologi agar pembelajaran tetap relevan dan bermakna. Salah

satunya adalah penggunaan aplikasi kuis daring seperti *Quizizz*. *Quizizz* merupakan aplikasi berbasis game interaktif yang menyenangkan (Aditiyawarman et al., 2022). *Quizizz* menawarkan fitur interaktif yang mampu menarik perhatian siswa, seperti *leaderboard*, *feedback* otomatis, dan grafik hasil belajar. Dengan adanya kemudahan akses media pembelajaran sekarang ini maka guru dapat menjadi kreatif mungkin di kelas dan tidak akan kehabisan ide (Johny, 2022). Penulis melihat potensi besar dari penggunaan *Quizizz* dalam kegiatan penilaian di kelas, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian terdahulu oleh Marpaung (2021) menyatakan bahwa *Quizizz* efektif dalam mendukung pembelajaran selama pandemi karena memberikan akses mudah dan hasil yang cepat. Safitri et al., (2024) menegaskan bahwa *Quizizz* mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran teks artikel. Salam et al., (2022), juga menegaskan bahwa aplikasi *Quizizz* sangat membawa pengaruh yang besar terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, pemanfaatan media berbasis digital seperti *Quizizz* menjadi sangat relevan, terutama untuk generasi digital-native yang akrab dengan perangkat teknologi sejak dini. Berdasarkan hal tersebut, penulis ingin mengetahui bagaimana penerapan *Quizizz* sebagai alat penilaian dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas XI SMA Negeri 16 Samarinda.

Kebaruan dari penelitian ini adalah penerapan *Quizizz* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia secara luring dan langsung di kelas XI pada sekolah negeri di wilayah Kalimantan Timur. Selama ini, belum banyak penelitian yang menyoroti penggunaan *Quizizz* di daerah ini, khususnya dalam konteks pembelajaran pada kurikulum merdeka. Hal ini menjadikan penelitian ini unik dan memberikan kontribusi baru dalam pengembangan praktik evaluasi pembelajaran yang kontekstual.

Tujuan penulisan artikel ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana penulis merancang dan melaksanakan penilaian menggunakan *Quizizz*, serta menggambarkan dampak yang dirasakan siswa selama mengikuti evaluasi berbasis digital tersebut. Inovasi ini menjadi upaya penulis untuk menjawab tantangan penilaian konvensional yang sudah tidak sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini.

B. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Metode penelitian deskriptif kualitatif adalah sebuah metode yang digunakan untuk menemukan pengetahuan atau teori terhadap penelitian terdahulu melalui buku, jurnal nasional maupun internasional (Waruwu, 2024). Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan suatu metode berganda dalam fokus, yang melibatkan suatu pendekatan interpretatif dan wajar terhadap setiap pokok permasalahannya (Bado, 2021). Penulis memilih metode ini karena ingin menggambarkan secara rinci proses penerapan *Quizizz* dari perencanaan hingga pelaksanaan penilaian.

Penulis melaksanakan kegiatan ini di SMA Negeri 16 Samarinda pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025. SMA Negeri 16 Samarinda terletak di Jl. Perjuangan, Kelurahan Gunung Kelua, Kecamatan Samarinda Ulu, Kota Samarinda, Provinsi Kalimantan Timur. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI yang berjumlah 36 orang. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan dua teknik pengumpulan data, yaitu observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mencatat respon siswa saat mengikuti evaluasi melalui *Quizizz*. Penulis mencatat keaktifan, partisipasi, dan suasana belajar selama proses berlangsung. Dokumentasi berupa tangkapan layar hasil kuis, tampilan *leaderboard*, dan data nilai digunakan untuk memperkuat hasil observasi.

Tahap analisis data merupakan salah satu tahap yang terpenting dan sentral. Analisis data kualitatif adalah proses deskripsi, klasifikasi dan interkoneksi dari fenomena dengan konsep peneliti (Rofiah, 2022). Fenomena yang diteliti perlu dijelaskan secara tepat. Penulis

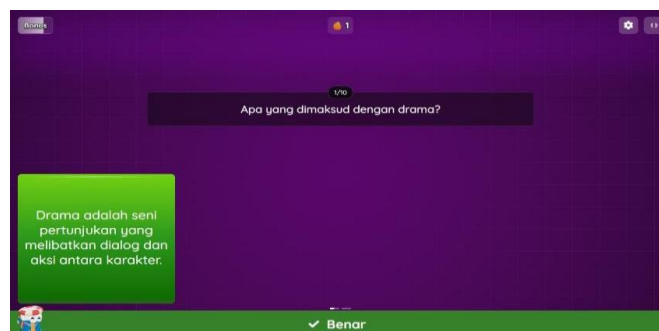
menganalisis data dengan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data yang terkumpul direduksi menjadi poin-poin penting, kemudian disajikan dalam bentuk narasi deskriptif untuk menggambarkan hasil pelaksanaan. Terakhir, penulis menarik kesimpulan berdasarkan pola temuan selama kegiatan berlangsung.

C. PEMBAHASAN

Penulis memulai kegiatan dengan menyusun soal pilihan ganda yang berkaitan dengan materi teks drama. Soal-soal tersebut diunggah ke platform *Quizizz* dan dibagikan kepada siswa melalui tautan dan kode *QR*. Sebelum kegiatan dimulai, penulis memberikan penjelasan teknis dan simulasi singkat agar siswa terbiasa dengan tampilan dan alur pengerjaan kuis.



Gambar 1. Tampilan awal *Quizizz*



Gambar 2. Tampilan jika jawaban *Quizizz* benar

Selama pelaksanaan, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi. Penulis mencatat bahwa lebih dari 98% siswa mengikuti kuis secara aktif dan tertib. Mereka terlihat fokus, tertantang, dan menikmati proses menjawab soal karena adanya sistem poin dan peringkat. Fitur real-time yang ditampilkan oleh *Quizizz* membuat siswa langsung mengetahui skor dan jawaban yang benar.

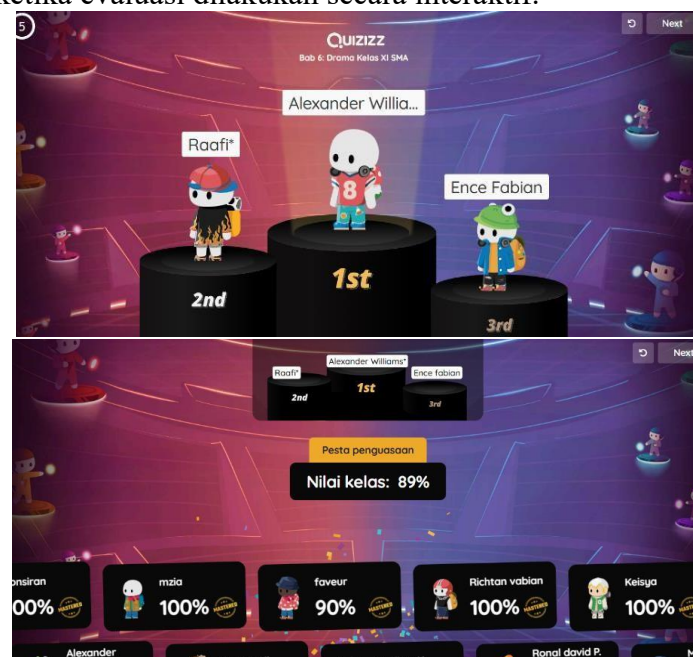


Gambar 3. Siswa sedang mengerjakan kuis melalui media *Quizizz*



Gambar 4. Fitur real-time yang ditampilkan oleh Quizizz

Hasil dokumentasi menunjukkan bahwa skor rata-rata siswa meningkat dibandingkan dengan hasil evaluasi sebelumnya. Rata-rata nilai siswa mencapai 89%, sedangkan pada evaluasi konvensional sebelumnya hanya 83%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa lebih memahami materi ketika evaluasi dilakukan secara interaktif.



Gambar 5. Tampilan peringkat siswa

Selain itu, penulis juga mencatat bahwa proses rekapitulasi nilai menjadi lebih cepat dan praktis. Guru tidak perlu lagi mengoreksi satu per satu lembar jawaban karena semua hasil terekam otomatis di platform Quizizz dan dapat diunduh dalam bentuk *spreadsheet*.

Nama	Performa	Nilai	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7
1 Alexander Will...	11570	100% (10 / 10 pts)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2 Raafi*	11470	100% (10 / 10 pts)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3 Ence Fabian	9530	100% (10 / 10 pts)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4 Ruffi Pratama	9150	100% (10 / 10 pts)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
5 Jonatan	9080	100% (10 / 10 pts)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
6 Raafi	9025	100% (10 / 10 pts)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
7 Nanda Webster ...	8915	100% (10 / 10 pts)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
8 Jonatan	8905	100% (10 / 10 pts)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
9 msta	8470	100% (10 / 10 pts)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Gambar 6. Tampilan rekapitulasi nilai siswa

Meskipun secara umum kegiatan berjalan lancar, penulis menemukan beberapa kendala seperti masalah jaringan internet dan siswa yang lupa membawa perangkat. Namun, kendala tersebut dapat diatasi dengan meminjamkan perangkat dan menggunakan jaringan *Hotspot* pribadi penulis.

Penemuan ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu oleh Marpaung (2021), Safitri et al., (2024) dan Salam et al., (2022), bahwa *Quizizz* mampu menciptakan suasana evaluasi yang menyenangkan, meningkatkan motivasi, dan mempercepat proses penilaian. Dengan mempertimbangkan hasil temuan ini, *Quizizz* juga dapat mendukung peran guru sebagai fasilitator pembelajaran aktif yang kreatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi (Sidiq, et al., 2019).

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan, penulis menyimpulkan bahwa penggunaan *Quizizz* sebagai media penilaian dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sangat efektif. *Quizizz* mampu meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa, serta memberikan kemudahan bagi guru dalam melakukan evaluasi. Pengalaman penulis menunjukkan bahwa siswa lebih antusias dan aktif ketika penilaian dilakukan secara digital dan interaktif. Oleh karena itu, penulis merekomendasikan agar guru-guru Bahasa Indonesia mempertimbangkan penggunaan media digital seperti *Quizizz* dalam proses evaluasi pembelajaran di sekolah.

REFERENSI

- Chairunnisa, A. A. M. (2024). Revolusi Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia: Dampak Perkembangan Teknologi Informasi. *Pusaka: Journal of Educational Review*, .
- Johny, M. M. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Biologi. *Teacher : Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 2(2), 127–135. <https://doi.org/10.51878/teacher.v2i2.1332>
- M. Andra Aditiyawarman WD, Meini Sondang, Lilik Hanifah, L. D. K. (2022). Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Politeknik Penerbangan Surabaya*, 7.
- Marpaung, S. (2021). Pemanfaatan Quizizz sebagai media penilaian pembelajaran Bahasa Inggris [Utilization of Quizizz as English learning assessment media]. *Jurnal Global Edukasi*, 5(1), 43–48. <http://jurnal.goretanpena.com/index.php/JGE>
- Rofiah, C. (2022). Analisis Data Kualitatif: Manual Atau dengan Aplikasi? *Develop*, 6(1), 33–46. <https://doi.org/10.25139/dev.v6i2.4389>
- Safitri, A. N., Purwo, A., Utomo, Y., Najihah, M., Yanitama, A., Wulandari, E., & Wahyuni, A. (2024). Penerapan Media Quizizz sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Teks Artikel di Kelas XII SMA Negeri 1 Semarang Universitas Negeri Semarang , Indonesia Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi serta pendidikan tinggi memegang peranan yang berkelanjutan serta un. *Jurnal Sadewa : Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial*, 2(4), 13–22.
- Salam, M. Y., Mudinillah, A., & Agustina, A. (2022). Aplikasi Quizizz Berpengaruh atau Tidak untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2738–2746. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2467>
- Waruwu, M. (2024). Pendekatan Penelitian Kualitatif: Konsep, Prosedur, Kelebihan dan Peran di Bidang Pendidikan. *Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 5(2), 198–211. <https://doi.org/10.59698/afeksi.v5i2.236>