

PERSEPSI PESERTA DIDIK TERHADAP PEMANFAATAN QUIZIZZ SEBAGAI ALAT EVALUASI HASIL BELAJAR DI SDN WONOKASIAN 2 SIDOARJO

Oleh:

Nuril Asy'ari

Machful Indrakurniawan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Agustus, 2025



Pendahuluan

Pendidikan di era revolusi industri 4.0 mengalami transformasi besar dengan integrasi teknologi dalam pembelajaran. Evaluasi hasil belajar tidak lagi sebatas metode tradisional, tetapi mulai memanfaatkan media digital. Salah satu platform yang populer adalah **Quizizz**, aplikasi berbasis gamifikasi yang memberikan pengalaman evaluasi lebih interaktif, menyenangkan, serta memberi umpan balik instan. Penelitian sebelumnya banyak dilakukan pada tingkat menengah, namun di sekolah dasar penerapannya masih minim. Oleh sebab itu, penelitian ini penting untuk mengetahui **bagaimana persepsi siswa SDN Wonokasian 2 Sidoarjo terhadap penggunaan Quizizz** dalam evaluasi hasil belajar.

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

Bagaimana persepsi siswa SDN Wonokasian 2 terhadap pemanfaatan Quizizz sebagai alat evaluasi hasil belajar?

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan metode survei. Subjek penelitian adalah 18 siswa kelas IV SDN Wonokasian 2 Sidoarjo, dipilih dengan teknik purposive sampling. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner tertutup skala Likert 5 poin yang mengukur empat aspek: kemudahan akses, keaktifan, motivasi belajar, dan kepuasan. Instrumen diuji validitas dan reliabilitasnya dengan Aiken's V dan reliabilitas Cronbach's Alpha. Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif berupa persentase, frekuensi, dan skor rata-rata.

Hasil

- Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara keseluruhan, persepsi siswa terhadap Quizizz berada dalam kategori **Baik** dengan skor 72,22%.



Hasil

- **Kemudahan Akses:** 67,77% (*Cukup Baik*). Quizizz mudah digunakan, tetapi kendala jaringan dan kesulitan adaptasi masih menjadi hambatan.
- **Keaktifan:** 75,55% (*Baik*). Fitur skor dan leaderboard mendorong siswa lebih aktif belajar serta memicu kompetisi sehat.
- **Motivasi Belajar:** 75,55% (*Baik*). Quizizz membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan memotivasi siswa untuk berprestasi.
- **Kepuasan:** 71,11% (*Baik*). Siswa merasa lebih santai menghadapi evaluasi, tetapi ada sebagian yang menganggap penilaian kurang jelas.

Pembahasan

Quizizz mampu menciptakan suasana evaluasi yang interaktif dan mengurangi stres ujian. Namun, masih ada tantangan berupa ketergantungan pada jaringan internet dan kesulitan teknis pada awal penggunaan. Gamifikasi terbukti meningkatkan partisipasi siswa, tetapi strategi tambahan tetap diperlukan agar siswa yang kurang kompetitif juga termotivasi. Di samping itu, pemanfaatan Quizizz juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan abad ke-21 siswa, seperti literasi digital, berpikir kritis, dan kolaborasi. Melalui evaluasi berbasis teknologi, siswa terbiasa berinteraksi dengan media digital secara positif dan bertanggung jawab.

Temuan Penting Penelitian

Penelitian ini menemukan bahwa persepsi siswa terhadap pemanfaatan Quizizz sebagai alat evaluasi hasil belajar berada pada kategori *Baik* dengan skor keseluruhan 72,22%. Aspek yang paling menonjol adalah keaktifan dan motivasi belajar dengan persentase 75,55%, menunjukkan bahwa fitur gamifikasi pada Quizizz mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Kepuasan siswa juga cukup tinggi, yaitu 71,11%, menandakan bahwa mereka merasa lebih nyaman dan senang ketika mengikuti evaluasi berbasis aplikasi. Namun demikian, aspek kemudahan akses hanya memperoleh 67,77% dengan kategori *Cukup Baik*, yang berarti masih ada kendala berupa jaringan internet yang tidak stabil dan kesulitan adaptasi awal. Secara keseluruhan, Quizizz terbukti membantu siswa belajar dengan lebih interaktif sekaligus memudahkan guru dalam memperoleh laporan hasil evaluasi.

Manfaat Penelitian

1. Memberikan masukan bagi guru dan sekolah bahwa penggunaan Quizizz dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, dan kepuasan belajar siswa.
2. Menjadi alternatif metode evaluasi yang lebih interaktif, menyenangkan, dan efisien dibandingkan evaluasi konvensional.
3. Menjadi referensi dan dasar pengembangan penelitian lanjutan terkait pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran.

Referensi

- Aeni, N., & Wijayanti, T. (2024). THE USE OF QUIZZIZ APPLICATION FOR LEARNING ASSESSMENT AT SMKN 10 MAKASSAR. *Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2).
- Ainun, F. P., Mawarni, H. S., Fauzah, N. N., & Raharja, R. M. (2024). Peran pendidikan sebagai pondasi utama dalam menyikapi dekadensi moral pada generasi z. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(1), 14–24.
- Cholik, M. (2023). Peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan quizizz sebagai alat pembelajaran interaktif di smk. *JlPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 8(2), 428–435.
- Dianti, K., Ulfah, M., Salam, A., Gunawan, G., & Luthfiyah, L. (2025). Analisis Asesmen Diagnostik, Formatif dan Sumatif Serta Implikasinya terhadap Efektivitas Sistem Evaluasi Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(2), 555–565.
- Febrian, F., & Hastuty, A. (2023). Penerapan Algoritma Vernam Chiper Pada File Transfer Protocol Server Berbasis Php. *Jurnal Sintaks Logika*, 3(3), 45–52.
- Hermawansyah, H., Damopolii, M., & Yuspiani, Y. (2024). Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran. *Edu Sociata: Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 7(1), 731–738.
- Khulud, H. (2023). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *TSAQOFAH*, 4(2), 804–816.

Referensi

- *Journal of Education and Pedagogy*, 2(4), 332–339.
- Rahmadani, P. (2024). Digital Evaluation Of Islamic Education. *Proceeding International Conference on Tradition and Religious Studies*, 3(1), 656–666.
- Saepudin, J. (2019). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Pembelajaran Keterampilan di Madrasah Aliyah Negeri 1 Kabupaten Garut. *Penamas*, 32(2), 249–266.
- Sopwandin, I., Firdaus, F. A., Haryanto, D., Nurhakim, N., & Hakim, T. L. (2024). Evaluasi Pembelajaran Tengah Semester pada Perguruan Tinggi Berbasis Quizizz. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(1), 1005–1010.
- Supriyatin, T. (2024). Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran Matematika. *Journal of Nusantara Education*, 3(2), 19–29.
- Suyuti, S., & Septiandini, D. (2024). IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM POSING & SOLVING (PPS) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN NUMERIK SISWA SDN 2 TAMBUN MENGGUNAKAN MEDIA DAKOTA TRADISIONAL. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(4), 13809–13814.
- Wardinur, W., & Mutawally, F. (2019). Peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan pemanfaatan teknologi sebagai media pendukung pembelajaran di man 1 pidie. *Jurnal Sosiologi USK (Media Pemikiran & Aplikasi)*, 13(2), 167–182.
- Waruwu, L., Zebua, A. M., Lase, F. K., & Harefa, O. (2024). Evaluasi Penggunaan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran di SMK: Tantangan, Peluang dan Solusi. *Journal of Education Research*, 5(3), 3790–3799.

