

**IMPLEMENTASI *PLATFORM QUIZIZZ* SEBAGAI MEDIA
EVALUASI BAGI GURU DAN PESERTA DIDIK DALAM
PEMBELAJARAN DI SMA KABUPATEN MUARA ENIM**

TESIS



Oleh:

SITI ROHMAH

93221005

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG
2023**

**IMPLEMENTASI *PLATFORM QUIZIZZ* SEBAGAI MEDIA
EVALUASI BAGI GURU DAN PESERTA DIDIK DALAM
PEMBELAJARAN SMA DI KABUPATENMUARA ENIM**

Oleh:

**Siti Rohmah
93221005**

Pembimbing

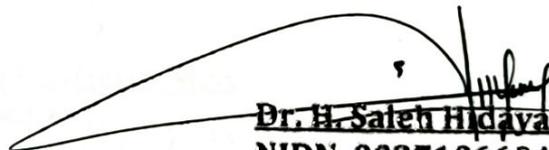
Tanggal: 26 September 2023

PEMBIMBING 1



**Dr. Yetty Hastiana, M.Si
NIDN. 0015076701**

PEMBIMBING 2



**Dr. H. Saleh Hidayat, M.Si
NIDN. 0027106604**

Mengetahui,

**Ketua Program Studi Pendidikan
Biologi,**



**Dr. Sri Wardhani, M.Si
NIDN. 0019076804**

**IMPLEMENTASI PLATFORM QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA
EVALUASI BAGI GURU DAN PESERTA DIDIK DALAM
PEMBELAJARAN SMA DI KABUPATEN MUARA ENIM**

NAMA : SITI ROHMAH

NIM : 93221005

TESIS

**Untuk memenuhi salah satu syarat ujian guna memperoleh gelar
Magister Pendidikan (M.Pd) dalam Bidang Ilmu Pendidikan Biologi ini
telah disetujui oleh Tim Penguji pada tanggal
Palembang, 26 September 2023**

Dr. Yetty Hastiana, M.Si

KETUA

Prof. Dr. Indawan S. M.Pd

ANGGOTA 1

Dr. Saleh Hidayat, M.Si

SEKRETARIS

Dr. Astrid S. W. Sumah, M.Si

ANGGOTA 2

Dr. Wulandari Saputri, M.Pd

ANGGOTA 3

PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Rohmah

NIM : 93221005

Program Studi : Pendidikan Biologi PPs Universitas Muhammadiyah Palembang

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik Magister Pendidikan baik di Universitas Muhammadiyah Palembang maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan oleh orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Palembang, 22 Januari 2024

Yang membuat pernyataan,



(Siti Rohmah)

Implementasi Platform Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran bagi Guru dan Peserta Didik di SMA Kabupaten Muara Enim

Siti Rohmah

Siti Rohmah. 2023. *Implementasi Platform Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran di SMA bagi Guru dan Peserta Didik pada Kabupaten Muara Enim*. Tesis, Program Studi Pendidikan Biologi, Program Pasca Sarjana Universitas Muhammadiyah Palembang. Pembimbing: (I)Dr. Yetty Hastiana, M.Si, (II) Dr. Saleh Hidayat, M.Si

Abstrak

Platform quizizz adalah aplikasi pembelajaran interaktif yang dapat digunakan oleh guru untuk mengajarkan materi pelajaran kepada siswa. Ini memungkinkan guru untuk membuat kuis online yang dapat diakses oleh siswa melalui perangkat elektronik seperti smartphone atau komputer. Quizizz dapat digunakan sebagai penilaian formatif dalam pembelajaran, membantu guru dan siswa memahami kemajuan siswa dalam memahami materi. Aplikasi ini juga dapat membuat aktivitas pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dengan fitur seperti avatar, tema, meme, dan musik. Guru dapat memantau proses pembelajaran dan mengevaluasi kinerja siswa dengan menggunakan laporan setelah kuis selesai. Meskipun bermanfaat, masih banyak guru yang belum mengetahui dan menggunakan quizizz dalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian sebagai berikut: (1) Untuk menganalisis implementasi platform quizizz sebagai media evaluasi bagi guru dalam pembelajaran SMA di Kabupaten Muara Enim. (2) Untuk menganalisis implementasi platform quizizz sebagai media evaluasi bagi peserta didik dalam pembelajaran SMA di Kabupaten Muara Enim. Penelitian ini dilakukan di 4 SMA Negeri di Kabupaten Muara Enim yang terakreditasi A (SMA Negeri 1 Lubai Ulu, SMA Negeri 1 Gelumbang, SMA Negeri 1 Lembak dan SMA Negeri 1 Tanjung Agung) yang gurunya menggunakan platform quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran pada bulan Maret-Mei 2023. Jenis penelitian ini deskriptif kualitatif. Penelitian dilakukan dengan cara observasi, dan wawancara sebagai data utama. Hasil penelitian menunjukkan Implementasi platform quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran bahwa quizizz memberikan hasil positif yang mencakup minat, motivasi, dan sikap positif peserta didik, serta peningkatan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Demikian juga dengan hasil penelitian pada peserta didik menunjukkan bahwa quizizz adalah alat yang efektif dan memberikan dampak positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan motivasi belajar peserta didik.

Kata Kunci: Platform Quizizz, Media Evaluasi Pembelajaran

The Implementation of the Quizizz Platform as a Learning Evaluation Tool for Teachers and Students in Muara Enim District High School
Siti Rohmah

Siti Rohmah. 2023. Implementation of the Quizizz Platform as a Learning Evaluation Tool in High Schools for Teachers and Students in Muara Enim Regency. Thesis, Biology Education Program, Postgraduate Program, Muhammadiyah University of Palembang. Advisors: (I) Dr. Yetty Hastiana, M.Sc., (II) Dr. Saleh Hidayat, M.Sc

Abstract

Quizizz platform is an interactive learning application that can be used by teachers to teach subject matter to students. It allows teachers to create online quizzes that can be accessed by students through electronic devices such as smartphones or computers. Quizizz can be used as formative assessment in learning, helping teachers and students understand students' progress in comprehending the material. The application can also make learning activities more enjoyable with features like avatars, themes, memes, and music. Teachers can monitor the learning process and evaluate student performance using reports after the quiz is completed. Despite its benefits, many teachers are still unfamiliar with and not using Quizizz in the teaching process. The research objectives are as follows: (1) To analyze the implementation of the Quizizz platform as an evaluation tool for teachers in high school education in Muara Enim Regency. (2) To analyze the implementation of the Quizizz platform as an evaluation tool for students in high school education in Muara Enim Regency. This research was conducted in four accredited A high schools in Muara Enim Regency (SMA Negeri 1 Lubai Ulu, SMA Negeri 1 Gelumbang, SMA Negeri 1 Lembak, and SMA Negeri 1 Tanjung Agung) where teachers used the Quizizz platform as a learning evaluation tool from March to May 2023. This study used a qualitative descriptive research method and was carried out through observation and interviews as supporting data collection methods. The research results show that the implementation of the Quizizz platform as a learning evaluation tool, according to teachers' opinions, has yielded positive results, including increased student interest, motivation, and positive attitudes, as well as an overall improvement in the quality of learning. Similarly, the research results among students indicate that Quizizz is an effective tool and has a positive impact on improving the quality of learning and student motivation.

Keywords: Quizizz Platform, Learning Evaluation Media

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT karena atas rahmat dan ridho-Nya, penulis dapat menyelesaikan usulan tesis yang berjudul ”**Implementasi *Platform Quizizz* sebagai Media Evaluasi Pembelajaran bagi Guru dan Peserta Didik dalam Pembelajaran SMA di Kabupaten Muara Enim**”. Tesis ini disusun guna menyelesaikan pendidikan Strata II pada Program Pasca Sarjana Program Studi Pendidikan Biologi Universitas Muhammadiyah Palembang.

Pada Kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada Ibu Dr. Yetty Hastiana, M.Si sebagai pembimbing pertama dan Bapak Dr. H. Saleh Hidayat, M.Si sebagai pembimbing kedua yang telah banyak memberikan masukan dan bimbingan dalam penyusunan tesis ini. Ucapan terima kasih disampaikan kepada seluruh dosen dan teman-teman yang telah memberikan dukungan dan masukan. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada orang tua, suami, anak, keluarga besar serta semua teman-teman atas doa dan dukungannya selama penulisan usulan tesis ini.

Penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk penyempurnaan penelitian ini. Akhirnya, semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Palembang, September 2023

Penulis

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|---|----------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | ii |
| HALAMAN PERSETUJUAN | iii |
| PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT | iv |
| ABSTRAK..... | v |
| ABSTRACT | vi |
| KATA PENGANTAR..... | vii |
| DAFTAR ISI | viii |
| DAFTAR TABEL | ix |
| DAFTAR GAMBAR..... | x |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xi |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Fokus Penelitian | 7 |
| C. Rumusan Masalah | 8 |
| D. Tujuan Penelitian..... | 8 |
| E. Manfaat Penelitian..... | 9 |
| | |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR..... | 11 |
| A. Kajian Pustaka..... | 11 |
| 1. Alat Evaluasi Pembelajaran | 11 |
| 2. Aplikasi <i>Quizizz</i> dan Sejarahnya | 13 |
| 3. <i>Quizizz</i> sebagai media Evaluasi Pembelajaran | 15 |
| 4. <i>Quizizz</i> dan Hasil Belajar | 16 |
| 5. Profil Sekolah yang Diteliti..... | 18 |
| B. Kajian Penelitian yang Relevan..... | 23 |
| C. Kerangka Berpikir | 25 |

| | |
|---|-----------|
| BAB III METODE PENELITIAN..... | 27 |
| A. Latar Penelitian..... | 27 |
| B. Bentuk dan Strategi Penelitian | 27 |
| C. Data dan Sumber Data Penelitian..... | 28 |
| D. Teknik Pengumpulan Data..... | 30 |
| E. Validitas Data..... | 31 |
| F. Teknik Analisis Data | 31 |
| G. Prosedur Penelitian | 31 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN, TEMUAN PENELITIAN DAN | |
| PEMBAHASAN..... | 33 |
| A. Hasil Penelitian..... | 33 |
| B. Temuan Penelitian | 51 |
| C. Pembahasan..... | 64 |
| BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN..... | 78 |
| A. Simpulan | 78 |
| B. Implikasi | 78 |
| C. Saran | 79 |
| DAFTAR PUSTAKA | 81 |

DAFTAR TABEL

| | Halaman |
|---|---------|
| Tabel 3. 1 Data SMA Negeri di Muara Enim..... | 29 |
| Tabel 3. 2 Jumlah Responden Guru berdasar Asal Sekolah..... | 30 |
| Tabel 3. 3 Jumlah Responden Peserta Didik berdasar Asal Sekolah | 30 |
| Tabel 4. 1 Hasil Implementasi Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran bagi Guru berdasar Indikator Minat | 52 |
| Tabel 4. 2 Hasil Implementasi Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran bagi Guru berdasar Indikator Motivasi..... | 53 |
| Tabel 4. 3 Hasil Implementasi Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran bagi Guru berdasar Indikator Sikap..... | 56 |
| Tabel 4. 4 Hasil Implementasi Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran bagi Peserta Didik berdasar Indikator Minat..... | 59 |
| Tabel 4. 5 Hasil Implementasi Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran bagi Guru berdasar Indikator Motivasi..... | 61 |
| Tabel 4. 6 Hasil Implementasi Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran bagi Guru berdasar Indikator Sikap..... | 64 |

DAFTAR GAMBAR

| | Halaman |
|--|---------|
| Gbr 2.1 Kerangka Berpikir..... | 26 |
| Gbr 4.1 Tampilan <i>Quizizz Link</i> dan Kode..... | 34 |
| Gbr 4.2 Tampilan Soal <i>Quizizz</i> | 35 |
| Gbr 4.3 Tampilan Setingan <i>Quizizz</i> Guru..... | 35 |
| Gbr 4.4 Tampilan Perangkingan Hasil..... | 36 |
| Gbr 4.5 Peserta Didik SMA Negeri 1 Lubai Ulu sedang Mengerjakan <i>Quizizz</i> di Luar Kelas (Outdoor)..... | 38 |
| Gbr 4.6 Tampilan Layar Peserta Didik | 38 |
| Gbr 4.7 Tampilan Peserta Didik Mengerjakan <i>Quizizz</i> di Kelas | 40 |
| Gbr 4.8 Tampilan Layar <i>Quizizz</i> di <i>Hand Phone</i> Peserta Didik..... | 40 |
| Gbr 4.9 Tampilan Suasana Kelas saat <i>Quizizz</i> berlangsung di SMA Negeri 1 Lembak..... | 40 |
| Gbr 4.10 Tampilan Saat Ulangan Menggunakan <i>Quizizz</i> di SMA Negeri 1 Gelumbang | 41 |
| Gbr 4.11 Tampilan Layar <i>Quizizz</i> Peserta Didik..... | 41 |
| Gbr 4.12 Salah satu Kelas di SMA Negeri 1 Tanjung Agung yang Gurunya Menggunakan <i>Quizizz</i> | 41 |
| Gbr 4.13 Peserta Didik SMA Negeri 1 Tanjung Agung sedang Mengerjakan Pekerjaan Rumah <i>Via Quizizz</i> | 41 |
| Gbr 4.14 Peserta Didik SMA Negeri 1 Tanjung Agung sedang Mengerjakan Pekerjaan Rumah <i>Via Quizizz</i> | 41 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | Halaman |
|--------------------------------|---------|
| Kisi Instrumen Kuesioner | 88 |
| Instrumen Wawancara..... | 94 |
| Surat-Surat..... | 112 |
| Foto-Foto..... | 36 |
| Lain-lain | 38 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 tentang Undang-Undang Guru dan Guru merupakan undang-undang yang mengatur tentang status, hak, kewajiban, dan tanggung jawab guru dan Guru di Indonesia. Undang-Undang ini menegaskan bahwa guru adalah jabatan profesi yang memerlukan kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikat pendidik, kesehatan jasmani dan rohani, serta kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Oleh karena itu, tingkat profesionalisme guru harus ditingkatkan untuk meningkatkan mutu guru dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya sebagai pendidik. Hal ini penting untuk menjamin bahwa guru mampu memberikan layanan pendidikan yang berkualitas kepada siswa dan mampu mewujudkan tujuan pendidikan nasional.

Pandemi *Covid-19* memang telah mengakibatkan perubahan signifikan pada sektor pendidikan di seluruh dunia. Banyak sekolah yang terpaksa menutup pintu dan melakukan pembelajaran secara jarak jauh menggunakan berbagai media *online*. Media seperti *Whatsapp*, *Google Suite for Education*, Ruang Guru, *Zenius*, dan *Zoom* merupakan beberapa contoh media yang sering digunakan dalam pembelajaran jarak jauh. Selain itu, guru-guru juga banyak yang memanfaatkan media sosial seperti *Facebook*, *Instagram*, dan *Tik Tok* serta media berbasis gawai seperti *Quizizz* untuk menyampaikan

materi dan melakukan evaluasi. Dampak positif dari penggunaan media ini adalah memberikan fleksibilitas bagi guru dalam menyampaikan materi, sehingga mereka dapat lebih kreatif dan inovatif dalam menyusun pembelajaran. Selain itu, media ini juga memudahkan siswa dalam mengakses materi pembelajaran, terutama bagi mereka yang tinggal di daerah terpencil atau memiliki keterbatasan dalam mengakses fasilitas pembelajaran lainnya (Sitorus, dkk., 2021: 81). Sebagai langkah adaptasi terhadap situasi pandemi, banyak guru di Sumatera Selatan yang memulai menggunakan media sosial dan media pembelajaran *online*, seperti *Quizizz*, untuk membantu proses pembelajaran dan evaluasi siswa. Penggunaan media ini memungkinkan guru dan siswa untuk tetap terhubung dan berinteraksi meskipun tidak bisa bertemu secara langsung di kelas. Selain itu, penggunaan media pembelajaran *online* seperti *Quizizz* juga membantu guru dalam mengevaluasi kemajuan belajar siswa secara efektif dan efisien. Namun, tentu saja penggunaan media pembelajaran *online* seperti *Quizizz* harus disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi masing-masing sekolah dan siswa, serta dilakukan dengan perencanaan yang matang agar proses pembelajaran tetap efektif.

Tidak dapat dipungkiri bahwa penggunaan *smartphone* pada saat pandemi dan era digitalisasi sekarang ini dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran, terutama jika digunakan secara tepat. Jika digunakan dengan bijak, *smartphone* dapat menjadi alat yang bermanfaat dalam membantu proses pembelajaran. Misalnya, siswa dapat menggunakan *smartphone* untuk

mengakses sumber belajar *online*, mencari informasi tambahan, atau bahkan mengikuti kelas *online*. Guru hendaknya memberikan arahan dan pemahaman kepada siswa tentang cara yang tepat untuk menggunakan *smartphone* selama proses pembelajaran agar dapat mengurangi masalah penggunaannya yang tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, guru juga dapat menetapkan aturan penggunaan *smartphone* yang jelas di kelas agar siswa dapat memahami batasan penggunaan *smartphone* selama proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan *smartphone* dapat menjadi sumber belajar yang potensial jika digunakan dengan bijak dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Seorang guru yang sukses adalah guru yang mampu memanfaatkan teknologi dengan bijak untuk menunjang proses pembelajaran di kelas (Nizarudin, dkk., 2021: 92).

Penelitian Akbar, dkk., (2019: 787) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan memungkinkan peserta didik untuk memahami konsep dengan lebih baik. Hal ini dapat terjadi karena multimedia interaktif dapat memberikan representasi visual dari konsep yang diajarkan, sehingga peserta didik dapat memahami konsep dengan lebih mudah. Penelitian yang dilakukan oleh Fitriani (2021: 29) menunjukkan bahwa pembelajaran dengan teknologi informasi merupakan pembelajaran yang berkualitas dan bermakna dapat meningkatkan kemampuan/kompetensi peserta didik. untuk lebih memahami konsep. Ini

menunjukkan bahwa teknologi informasi dapat membantu dalam proses pembelajaran dengan menyediakan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik untuk belajar. Namun, perlu diingat bahwa teknologi hanyalah salah satu alat yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, dan tidak selalu merupakan solusi yang tepat untuk semua situasi. Dengan demikian, penting untuk mempertimbangkan apakah teknologi yang akan digunakan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran, serta memastikan bahwa penggunaan teknologi tidak menggantikan interaksi langsung antara guru dan peserta didik (Yana, dkk., 2019: 144). Penggunaan teknologi dalam pembelajaran luring atau tatap muka juga sangat dibutuhkan dan sesuai dengan perkembangan teknologi baik untuk pembelajaran maupun untuk alat evaluasi.

Quizizz adalah aplikasi yang dapat digunakan oleh guru untuk menyajikan materi pelajaran kepada siswa secara interaktif dan menyenangkan (Sumanpouw dan Pandi, 2021: 260). *Quizizz* menyediakan berbagai macam fitur yang memudahkan pengguna dalam mengelola kuis, seperti opsi pengaturan waktu, pilihan jawaban, dan lain-lain (Suciningsih, 2020: 26). Selain itu, *Quizizz* juga memungkinkan peserta didik untuk saling bersaing dan memotivasi mereka untuk belajar dengan lebih giat. Meskipun *Quizizz* merupakan aplikasi yang bermanfaat, ternyata masih banyak guru yang belum mengetahui dan menggunakannya dalam proses pembelajaran (Anggraini, dkk., 2020: 5). Berdasarkan pendapat-pendapat peneliti di atas, *Quizizz* adalah aplikasi pembelajaran interaktif yang dapat digunakan oleh

guru untuk mengajarkan materi pelajaran kepada siswa. Ini memungkinkan guru untuk membuat kuis *online* yang dapat diakses oleh siswa melalui perangkat elektronik seperti *smartphone* atau komputer. *Quizizz* dapat digunakan sebagai penilaian formatif dalam pembelajaran, membantu guru dan siswa memahami kemajuan siswa dalam memahami materi. Aplikasi ini juga dapat membuat aktivitas pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dengan fitur seperti avatar, tema, *meme*, dan musik. Guru dapat memantau proses pembelajaran dan mengevaluasi kinerja siswa dengan menggunakan laporan setelah kuis selesai. Meskipun bermanfaat, masih banyak guru yang belum mengetahui dan menggunakan *Quizizz* dalam proses pembelajaran. Beberapa guru SMA di Muara Enim berdasarkan observasi dan wawancara peneliti dalam pelaksanaan evaluasi pembelajarannya ada yang menggunakan aplikasi *Quizizz*. Peneliti pun juga pernah melaksanakan ulangan harian ataupun memberikan pekerjaan rumah menggunakan *Quizizz*. Dari hasil wawancara dengan guru SMA Negeri 1 Lubai Ulu yang menggunakan aplikasi *Quizizz* sebagai media evaluasi. Para guru memberikan jawaban bahwa *Quizizz* sebagai media evaluasi sangat membantu mereka dalam melakukan evaluasi. *Quizizz* memiliki banyak bank soal, dapat diambil hasil nilainya dalam bentuk *excel* yang terhubung ke akun *email*, bisa untuk tugas di rumah maupun secara langsung atau *live*. Selain itu, kegiatannya ulangan bisa dipantau langsung dan diatur waktu pelaksanaannya.

Peneliti juga menanyakan kepada peserta didik mengenai penilaian mereka terhadap aplikasi *Quizizz* sebagai media evaluasi mereka. Peserta didik kebanyakan menjawab bahwa ulangan harian atau tugas dengan menggunakan *Quizizz* menjadikan mereka bersemangat dalam menjawab pertanyaan. Mereka bisa langsung melihat hasil ulangan yang mereka kerjakan. Dampak positif dari pemberian evaluasi menggunakan *Quizizz* adalah meningkatkan hasil belajar peserta didik. Namun, ada beberapa kekhawatiran terkait penggunaan *Quizizz*. Menurut Yuniartanti, dkk., (2023) setelah menjawab pada *Quizizz*, tidak ada opsi untuk meninjau kembali jawaban mereka. Selain itu, penggunaan *Quizizz* bisa menjadi masalah, terutama bagi mereka yang tinggal di daerah terpencil atau mengalami konektivitas sinyal yang buruk. Selain itu kelemahan *Quizizz* lainnya adalah bahwa selama ujian, fokus peserta didik lebih pada memantau *timer* yang berjalan daripada membaca dan memahami pertanyaan ujian dengan cermat. Hal ini terjadi meskipun waktu yang dialokasikan untuk setiap pertanyaan dimaksudkan untuk mencegah peserta didik berdiskusi tentang ujian dengan teman-teman mereka dan sebaliknya mendorong mereka untuk berkonsentrasi pada menyelesaikan pertanyaan yang disajikan.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti akan menganalisis implementasi penggunaan *platform Quizizz* sebagai media evaluasi bagi guru dan peserta didik dalam pembelajaran SMA di Kabupaten Muara Enim.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini mencakup beberapa aspek berikut:

1. **Evaluasi Pembelajaran dengan Quizizz:** Penelitian bertujuan untuk mengetahui bagaimana implementasi *Platform Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran dalam membantu guru menilai pemahaman dan pencapaian peserta didik terhadap materi pembelajaran. Ini dapat melibatkan analisis tentang sejauh mana *Quizizz* mampu mengukur pemahaman siswa dan memberikan umpan balik yang berguna kepada guru untuk meningkatkan pengajaran.
2. **Penerimaan dan Tanggapan Guru:** Penelitian ini melibatkan pengumpulan data tentang bagaimana guru-guru di SMA di Kabupaten Muara Enim merespons penggunaan *platform Quizizz* sebagai media evaluasi. Hal ini dapat melibatkan survei atau wawancara untuk memahami apakah guru-guru merasa *platform* ini efektif, efisien, dan mudah digunakan.
3. **Pengalaman Peserta Didik:** Penelitian ini juga akan mengevaluasi perspektif peserta didik terkait penggunaan *Quizizz* sebagai media evaluasi. Apakah mereka merasa lebih terlibat, motivasi, dan apakah *platform* ini membantu mereka memahami materi dengan lebih baik?

Dalam melakukan penelitian ini, metodologi yang digunakan meliputi pengumpulan data kualitatif (dokumentasi, hasil observasi serta wawancara). Hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan berharga tentang potensi penggunaan teknologi dalam pendidikan dan bagaimana

platform seperti *Quizizz* dapat mempengaruhi proses pembelajaran dan evaluasi di SMA di Kabupaten Muara Enim.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi *platform Quizizz* sebagai media evaluasi bagi guru dalam pembelajaran di SMA Kabupaten Muara Enim?
2. Bagaimana implementasi *platform Quizizz* sebagai media evaluasi bagi peserta didik dalam pembelajaran di SMA Kabupaten Muara Enim?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis implementasi *platform Quizizz* sebagai media evaluasi bagi guru dalam pembelajaran di SMA Kabupaten Muara Enim.
2. Untuk menganalisis implementasi *platform Quizizz* sebagai media evaluasi bagi peserta didik dalam pembelajaran di SMA Kabupaten Muara Enim.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan hasil dari tujuan penelitian, ada 2 manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Secara Teoritis

Dengan adanya hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam dunia pendidikan berupa masukan dan informasi tambahan serta sebagai bahan yang dapat digunakan ketika ingin menggunakan *Quizizz* sebagai alat penilaian hasil belajar di Sekolah Menengah Atas (SMA). Hasil dari penelitian ini diharapkan juga dapat digunakan sebagai bahan rujukan oleh peneliti lain yang memiliki bidang studi penelitian yang sama.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memotivasi guru untuk kreatif dalam kegiatan belajar mengajar. Guru juga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan menarik dengan memanfaatkan pendekatan *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)*, mampu berinteraksi dengan peserta didik secara daring dengan menggunakan aplikasi yang tersedia, serta mampu menggunakan media tersebut sebagai alat penilaian hasil belajar.

b. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi motivasi bagi peserta didik dalam menggunakan *smarthphone* yang dimilikinya untuk kegiatan pembelajaran dan mengenalkan pada mereka tentang penggunaan teknologi untuk kegiatan belajar melalui pendekatan TPACK yaitu dengan memanfaatkan aplikasi *Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adityawarman, WD. M. A, Sondang. M., Hanifah. L., Kusumayati, L.D. (2022). Penggunaan Aplikasi *Quizizz* sebagai Media untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Politeknik Penerbangan Surabaya*. 7(1): 24-36.
- Agustina, L dan Rusmana, I. M (2019). Pembelajaran Matematika Menyenangkan dengan Aplikasi Kuis *Online Quizizz*. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika*. 2(1): 1-7.
- Akbar, R.F. (2015). Analisis Persepsi Pelajar Tingkat Menengah pada Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Kudus. *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*. 10(1): 189-209.
- Akbar, E.S, Darmawan, D dan Hernawan, H. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif (MMI) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (Quasi Eksperimen Peserta Didik Kelas VII SMP Al-Amah Plus Cimanggung Kabupaten Sumedang). *JTEP-Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*. 4(1): 780-788.
- Amany, A. (2020). *Quizizz* sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Pelajaran Matematika. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran. Relawan Jurnal Indonesia*. 2(2): 1-11.
- Annisa, R.R. (2022). Persepsi Siswa terhadap Game Edukasi *Quizizz* pada Mata Pelajaran PPKn: Study Kasus di Kelas X IPS 3 SMA Negeri 2 Bangkalan. *Jurnal Ilmu Pendidikan PKN dan Sosial Budaya*. 6(1).
- Anggraini, W., Santi, A.U. P, & Gerry, M. I. (2020). Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* untuk Tematik dalam Pembelajaran Jarak Jauh Kelas III di SDN Kebayoran Lama Utara 07 Pagi. *Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*.1(1): 186-195.
- Apriliyani, D dan Khotimah, K. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi *Quizizz* dalam Melaksanakan Pembelajaran Daring (*Online*) pada Materi Konflik di SMP Laboratorium YDWP Unesa. *Dialektika Pendidikan IPS*. 1(1): 54-68.
- Arrahim, Sugiharti, R.E dan Hanayuliyanti. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. 6(2): 208-218.

- Arifin, H. S, Fuady, I., & Kuswarno, I. (2017). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Persepsi Peserta didik Untirta terhadap Keberadaan Perda Syariah di Kota Serang. *Jurnal Penelitian Komunikasi dan Opini Publik*. 21(1): 88-101.
- Asria, L., Sari, D. R, Ngaini, S.A., Mulyasari, U & Rahmawati, F. (2021). Analisis Antusiasme Siswa dalam Evaluasi Belajar Menggunakan Platform Quizizz. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*. 3(1): 1-17.
- Asrul, Ananda, R., Rosnita. (2015). Evaluasi Pembelajaran. Bandung: Cita Pustaka Media.
- Bahri, S., Mutaleb, A., Gunawan, & Zainuddin, Z. (2021). Implementasi Game Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Menyenangkan Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (JPIPS)*. 13(2): 180-188.
- Basuki, Y., dan Hidayati, Y. N. (2019). *Kahoot! or Quizizz: the Students' Perspectives*. Proceedings of the 3rd English Language and International Literature.
- Cass. (2020). Quizizz Co-Founders: Deepak Joy Cheenath and Ankit Gupta. The University of British Columbia Vancouver Campus.
- Darisman, A. I. M., Suprpto, P. K., & Putra, R. R. Implementasi Aplikasi Quizizz pada Materi Jaringan Tumbuhan. *Florea: Jurnal Biologi dan Pembelajarannya*, 7(2): 68-72.
- Dito, Samuel, B., dan Pujiastuti, Heni. (2021). Dampak Revolusi Industri 4.0 Pada Sektor Pendidikan: Kajian Literatur Mengenai Digital Learning Pada Pendidikan Dasar dan Menengah. *Jurnal Sains dan Edukasi Sains*. 4(2): 59-65.
- Fauza, N., Dina, S., Wika, Y., & Seciowati, H. (2022). Persepsi Peserta Didik Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa di SMK Taruna Satria Pekanbaru. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Fisika*. 8(1): 37-44.
- Fiaski, C. A., Rizkia, S, Pandya, P. A., & Novianti, S. (2022). Implementasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Secara Daring di SDN 181/II Cilodang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4(3): 407-417.
- Fitriani. F. (2021). Analisis Penilaian Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Implikasinya terhadap Peningkatan Kualitas Pendidikan SD/MI. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*. 2(2): 18-30.

- Fitriyana, N., Sholehuddin, M., & Setiyono., J. (2023). *Quizizz sebagai Media Implementasi Evaluasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Prosiding Seminar Nasional Daring*. 1(1): 136-142.
- Halimah, L., dan Zulheddi. (2023). Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital pada Pembelajaran Bahasa Arab di MAN 1 Mandailing Natal. *Jurnal Pendidikan Tambusa*. 7(2):3792-3799.
- Haryanto. (2020). *Evaluasi Pembelajaran (Konsep dan Manajemen)*. Yogyakarta: UNY Press.
- Hidayati, I. D., dan Aslam. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi *Quizizz* Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*. 4 (2): 251-257.
- Humairoh, (2023). Analisis Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran dan Pendidikan Islam [JIPPI]*. 1(1): 1-12.
- Innayahturrohmah, U., dan Saraswati., S (2022). Efektivitas Penggunaan *Quizizz* sebagai Media Evaluasi Pada Pembelajaran Matematika. *Universal Journal*. 9(3): 1-6.
- Lenaini, I. (2021). Teknik Pengambilan Sampel Purposive dan Snowball Sampling. *HISTORIS: Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*. 6(1): 33-39.
- Lestari, D. B., Kartikasari, HS. A. (2022). *Quizizz* sebagai Alternatif Media Evaluasi Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*. 1(1):595-599.
- Marleni. 2016. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Bangkinang. *Journal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*. 1(1): 149-159.
- Melisa, M.M., Liaupati, L.A., Silalahi, R.M., & Wikaningtyas, C.R. (2022). *Students' Perspectives and Experiences About the Elements of Quiziz Gamification in Mathematics Learning During The Covid-19 Pandemic*. *Jurnal Mercumatika: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*. 6(2): 20-61.
- Miladanta, A.N., dan Muharam, A.A.S. (2021). Efektivitas Pembelajaran Tatap Muka Berbasis *Quizizz* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MTs Darul Fikri Materi Gerak. *Proceedings UIN Sunan Gunung Djati Bandung*. 1(27): 26-37.

- Musfirah, Nana, A., dan Shasliani. (2022). Pengaruh Penggunaan Media *Quizizz* terhadap Hasil Belajar Siswa Tentang Sifat-Sifat Benda Di Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. 2(1): 356-361.
- Nafisa, A., dan Lisnawati, S. (2022). Pengaruh Media Edukasi *Quizizz* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas VIII Mts Ar-Rofiqy Kabupaten Bogor. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*. 11(1): 1-8.
- Nizaruddin, N., Mutharom, M., & Nugraha, A.E.P. (2020). Pelatihan Penggunaan *Quizizz* sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*. 12(1): 291-296
- Pangabean, S., dan Harahap, T. H. (2020). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif *Quizizz* terhadap Hasil Belajar Peserta didik Prodi Pendidikan Matematika. *Journal of Mathematics Education and Science*. 6(1): 78-83.
- Paramadhika, A.S., dan Abadi, M. (2023). Implementasi Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Evaluasi *Online* pada Pembelajaran Teks Pidato Persuasif Kelas IX SMPN 10 Malang. *Jurnal Hastawiyata*. 6(1): 25-37.
- Purba, L. S. R., Harefa, N., Afridika, S., & Savera, D. (2021). The Differences of Achievement of The National Olympiad in Chemistry at The Public and Private Senior High School by Utilizing *Quizizz* Media. *Jurnal Pendidikan Kimia*. 13(1): 69-77.
- Purwati, N. K. R., Antasari, N. L. D., & Susanti, M. D. (2022). Pembelajaran Matematika Menyenangkan dengan Media Pembelajaran Game Edukasi *Kahoot!* dan *Quizizz*. *deFermat: Jurnal Pendidikan Matematika*. 5(2): 143-153.
- Purwianto, A. F., dan Fahyuni, E. F. (2021). Pengaruh Aplikasi *Quizizz* PAI Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Pendidikan Islam Ta'dibuna*. 10(4): 551-568.
- Pusparini, H. (2020). Media *Quizizz* sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI di SDN Guntur Kota Cirebon. *Jurnal Pendidikan Dasar: Jurnal Tunas Nusantara*. 2(2):269-279.
- Rahmawati, Z. A., dan Hasanudin, C. (2022). Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* sebagai Sarana Evaluasi Pelajaran Bahasa Indonesia Berbasis *Android*. *Jurnal Komitek*. 2(1): 129-141.
- Rajagukguk, M. (2020). Inovasi Penilaian Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Quizizz* pada Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional PBSI-III*. 1(1): 45-60.

Ramadhani, Putri, E.S., dan Syafi'I, M. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Aplikasi *Quizizz* dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMK Migas Bumi Melayu Riau. *Jurnal Armada Pendidikan*. 1(1): 1-25.

Sagala, I. C. (2023). , Efektivitas Penggunaan Media *Quizizz* Terhadap Minat Belajar Siswa. *Journal on Education*. 5(4): 14338-14348.

Salsabila, U. N., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difani, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*. 4(2): 163-172.

Setiawati, S.(2021). Penggunaan *Quizizz* sebagai Media Penilaian pada Perkuliahan Daring. *Seminar Nasional Pendidikan ke-4*. FKIP Universitas Lampung.1(1): 626-629.

Shari, K.I., and Martozet. (2021). *Design Learning Evaluation of Serampang Twelve Dance Based on Hots in the Form of a Quizizz Application for Medan City Senior High School Students. Proceeding ISLALE 2021 The 3th International Seminar on of Language, Art, and Literature Education*.

Sitorus, D.S., dan Santoso, T.N.B. (2022). Pemanfaatan *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. 12(2): 81-88.

Sodiq, M., Mahfud, H., dan Adi, F. P. (2021). Persepsi Guru Dan Peserta Didik Terhadap Penggunaan Aplikasi Berbasis Web "*Quizizz*" sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Universitas Negeri Semarang*,

Sukma, R.A.D., Hardianto, R., & Fitri, H. (2021). Analisa Tingkat Kepuasan Peserta Didik terhadap Perkuliahan Daring pada Era Pandemi Covid-19. *ZONAsi: Jurnal Sistem Informasi*. 3(2): 130-142.

Suciningsih, 2020. *Quizizz* Sebagai Alat Penilaian Hasil Belajar dalam Masa Covid-19 di MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pascasarjana. Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.

Sudihartono, Y. (2020). Penerapan *Quizizz* dalam Pelaksanaan Penilaian Pengetahuan Peserta Diklat di Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Daerah Provinsi Sumatera Selatan. *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian LPPM UM Metro*. 5(1): 1-15.

Sumanpouw, M. M. A. F. Q., & Pandi, H. M. L. (2021). Workshop dan Pendampingan *Quizizz* dalam Mengimplementasikan Pembelajaran

Online Bagi Guru Bahasa Inggris SMP. Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat. 1(1): 259-266.

- Supartini, N. L., dan Susanti, L. E. (2021). Implementasi Penggunaan *Quizizz* dalam Evaluasi Pembelajaran *Online English For Food and Beverage Service.* *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran.* 4(3): 485-492.
- Supriadi, N., Tazkiyah, D., dan Isro, Z. (2020). Implementasi E-Learning Aplikasi *Quizizz* untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran Bahasa Mandarin di Purwokerto. *Prosiding Seminar Nasional dan Call for Papers.* 10(1).
- Thaeb, R. M. (2016). Menumbuhkan Sikap Siswa dalam Pencapaian Hasil Belajar. *Lantanida Journal.* 4(1): 50-59.
- Tusyani, I., Azmi, M., & Jamil. Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMK Negeri 17 Samarinda. *Yupa Historical Studies Journal.* 6(2): 101-110.
- Utami, A. T. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Kecelakaan Keselamatan Kerja. *Journal of Education Action Research.* 3(4): 426-432.
- Widayanti, dan Purrohman, P. S.(2021). Pengaruh Media Aplikasi *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas V. *Jurnal Educatio.* 7(3): 810-817.
- Wijayanti, S. H., Pradsaja, H., Pasau, A. D. P., & Andreas, A. (2022). Utilization of *Quizizz* as a Learning Medium for Elementary Teachers in Cisauk District. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani.* 6(1): 164-175.
- Winarti. L, Indawati N, dan Yulianti. (2021). Pengembangan *E-evaluation* Berbasis Nilai Karakter Berbantuan Aplikasi *Quizizz* Pada Tema 6 Kelas V Universitas PGRI Kanjuruhan Malang. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA.* (5): 289-300.
- Yana, A. U., Antasari, L., dan Kurniawan, B. R. (2019). Analisis Pemahaman Konsep Gelombang Mekanik melalui Aplikasi *Online Quizizz.* *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia.* 7(2): 143-152.
- Yuniartanti, R., Utomo, A.P. Y., Widyawati, N., Rochimmatusaadah., & Sitoro. F. L. (2023). Implementasi Media Pembelajaran *Quizizz* sebagai Penilaian Harian Teks Persuasi pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 1 Pecangaan. *Jupendis : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial.* 1(1): 113-125.

Yulia, I. A. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran *Quizizz* untuk Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*. 2 (25): 1-6.

Yustina, A., dan Khosiyono, B. H. C. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran *Quizizz* terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*. 4 (2): 593-598.