

## PEMANFAATAN *QUIZIZZ* SEBAGAI MEDIA PENILAIAN PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS

**Syafaruddin Marpaung**

SMA Negeri 2 Tanjungbalai, kota Tanjungbalai

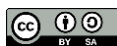
*e-mail*: [dasmamanurung@yahoo.com](mailto:dasmamanurung@yahoo.com)

**Abstract:** This study aims to analyze the implementation of assessment learning outcomes using Quizizz at SMA Negeri 2 Tanjungbalai. The results of this study indicate that the use of quizizz as a learning outcome assessment media during the Covid-19 period includes three stages. The first stage is the planning stage, which includes the policy on the use of quizizz, preparation of human resources and facilities, socialization, and design of the use of quizizz. The second stage, namely the implementation stage, includes the implementation of daily assessments and mid-semester assessments. The third stage is about making decisions on learning outcomes with quizizz. Based on these results, it can be concluded that the use of quizizz as a media for assessing results during the Covid-19 period at SMA Negeri 2 Tanjungbalai is very effective because during the Covid-19 pandemic learning is overall done online, quizizz as an online learning medium can be accessed anywhere, anytime, and by anyone, students and educators as admins can immediately see the score of learning outcomes. In addition, learning outcomes can be directly downloaded in the form of an excel file, making it easier and faster for teachers to make decisions about learning outcomes for students.

**Keywords:** assessment; learning media; Quizizz

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pelaksanaan penilaian hasil belajar menggunakan Quizizz di SMA Negeri 2 Tanjungbalai. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan quizizz sebagai alat penilaian hasil belajar dalam masa Covid-19 meliputi tiga tahap. Tahap pertama adalah tahap perencanaan, meliputi kebijakan pemanfaatan quizizz, persiapan SDM dan sarana, sosialisasi, dan desain pemanfaatan quizizz. Tahap kedua yakni tahap pelaksanaan, meliputi pelaksanaan penilaian harian dan penilaian tengah semester. Tahap ketiga tentang pengambilan keputusan hasil belajar dengan quizizz. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan quizizz sebagai alat penilaian hasil dalam masa Covid-19 di SMA Negeri 2 Tanjungbalai sangat efektif karena pada masa pandemi Covid-19 pembelajaran secara keseluruhan dilakukan secara daring, quizizz sebagai media belajar online dapat diakses di manapun, kapanpun, dan oleh siapapun, peserta didik dan pendidik sebagai admin dapat langsung melihat skor hasil belajar. Selain itu, hasil belajarpun dapat langsung diunduh dalam bentuk file excel, memudahkan dan mempercepat guru dalam mengambil keputusan hasil belajar terhadap peserta didik.

**Kata kunci:** media; penilaian pembelajaran; Quizizz



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

## PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 di awal tahun 2020 berdampak negatif pada seluruh bidang, tak terkecuali bidang pendidikan. Pendidikan formal yang biasanya dilakukan secara langsung di sekolah melalui tatap muka harus terkendala. Untuk mengatasi kendala tersebut pembelajaran melalui daring (*online*) dilaksanakan. Pembelajaran daring dilakukan tanpa harus bertemu tatap muka secara langsung. Pembelajaran daring dilaksanakan dengan memanfaatkan perangkat gawai, jaringan internet dan suatu *platform*. Tenaga pendidik dan peserta didik harus membiasakan diri bersahabat dengan teknologi agar hasil yang diperoleh lebih maksimal.

Penilaian merupakan bagian dari proses pembelajaran. Penilaian secara daring dapat dilakukan bersama dengan siswa walaupun di tempat yang berbeda. Banyak aplikasi daring yang dapat digunakan dalam penilaian pendidikan, salah satunya *aplikasi quizizz*. Pembelajaran berbasis *Quizizz* sebagai salah satu upaya mengakomodir permasalahan media pembelajaran konvensional dengan pembelajaran berbasis TIK. Hal dilakukan untuk meningkatkan kompetensi dan motivasi belajar peserta didik agar menghasilkan model pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menyenangkan (Aini, 2020).

*Quizizz* merupakan sebuah *web tool* untuk membuat penilaian interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas, di luar kelas maupun dalam bentuk pekerjaan rumah (*homework*). Bentuk soal interaktif dapat berupa pilihan berganda disertai 4 pilihan jawaban termasuk jawaban

yang benar. Gambar dapat disisipkan pada latar belakang pertanyaan jika dibutuhkan. Apabila pembuatan pertanyaan telah selesai, peserta didik dapat login dengan memasukkan kode atau melalui link yang dibagikan. Waktu pengerjaan di tiap item soal dapat ditentukan. Hasil jawaban peserta didik dapat disimpan, dicetak, dan dikirimkan kepada peserta didik ataupun orangtua dalam bentuk *file Excel*.

SMA Negeri 2 Tanjungbalai salah satu lembaga pendidikan negeri di wilayah kota Tanjungbalai. Di awal tahun ajaran 2020/2021 beberapa guru di SMA Negeri 2 Tanjungbalai melakukan penilaian pembelajaran melalui aplikasi *quizizz* tersebut. Berawal dari keluhan para orangtua tentang kebiasaan anak yang tidak pernah lepas dari *smartphone* dan selalu sibuk mengakses berbagai media sosial sampai lupa waktu belajar. Pada akhirnya dari pihak sekolah mengambil sikap untuk menggunakan *smartphone* dalam kegiatan pembelajaran, dengan memanfaatkan salah satu aplikasi digital sebagai aplikasi penilaian dan memilih *quizizz* sebagai alat evaluasi belajarnya. *Quizizz* ini sangat menarik tampilannya dan memicu semangat peserta didik dalam mengikuti kegiatan penilaian.

Dalam *quizizz*, selain memberikan tugas ke peserta didik, guru juga berperan sebagai admin yang memantau jumlah peserta didik yang sudah *login*. Peserta didik dapat mengetahui jawaban yang salah atau benar secara langsung pada saat mengerjakan soal tersebut. Setelah semua peserta didik selesai mengerjakan tugas, guru dapat langsung memberikan pengayaan atau

remidi. Ini merupakan salah satu dari layanan belajar tuntas yang diberikan kepada peserta didik (Wiyani, 2017). *Quizizz* sebagai salah satu alat evaluasi berbasis *e-learning* sangat cocok dipakai untuk mengevaluasi dengan cepat dan langsung. Hasil yang diperoleh dapat diberikan kepada siswa sehingga guru boleh mengambil tindakan lainnya berupa remedial atau pengayaan dan melanjutkan ke kompetensi dasar berikutnya (Dewi, 2019). Di masa *Covid-19* seluruh kegiatan belajar mengajar dilaksanakan dari rumah. Sekolah harus bisa menyediakan sesuatu yang efektif dan menarik terutama untuk kegiatan penilaian hasil belajar peserta didik. Agar pembelajaran daring dapat berjalan dengan efektif, diperlukan persiapan oleh pihak sekolah dan orangtua. Pihak sekolah memberikan fasilitas kepada guru berupa perangkat laptop atau smartphone serta paket internet yang diperlukan, sedangkan pihak orangtua mempersiapkan perangkat smartphone dan paket internet serta pendampingan terhadap putra putrinya (Ayuni, 2020).

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, di mana peneliti ingin mendeskripsikan atau menggambarkan tentang bagaimana perencanaan dan pelaksanaan penilaian hasil belajar dengan menggunakan *quizizz* di SMA Negeri 2 Tanjungbalai. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan deskriptif kualitatif, yang mendeskripsikan berbagai kondisi atau fenomena-fenomena sosial. Pendekatan yang digunakan jenis studi kasus. Penelitian dengan

studi kasus di mana peneliti mengeksplorasi kehidupan nyata atau kasus tertentu, dengan mengumpulkan data secara rinci dan mendalam yang melibatkan berbagai sumber informasi dan memaparkannya kasus serta deskripsinya. Studi kasus ini berfokus pada pengumpulan informasi-informasi terkait objek spesifik dan kegiatan-kegiatan tertentu.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

*Quizizz* sebagai media pembelajaran berbasis online digunakan oleh SMA Negeri 2 Tanjungbalai sebagai alat penilaian hasil belajar. Menurut bapak Mislan, S.Pd., M.Si., selaku Wakil Kepala Sekolah yang juga berperan sebagai admin, media *quizizz* sebagai media pembelajaran yang menarik. Media ini mampu meningkatkan semangat belajar peserta didik. Meskipun dalam penerapannya, media *quizizz* mengalami berbagai kendala, terutama hal yang berhubungan dengan jaringan, namun *quizizz* tetap menjadi sebuah pilihan sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan semangat dan antusias belajar peserta didik. Beliau menyampaikan bahwa adanya sistem ranking dalam *quizizz* mampu memotivasi peserta didik untuk menjawab dengan benar dan teliti. Beliau menjelaskan pula bahwa *quizizz* selain digunakan untuk membuat soal juga terdapat beberapa soal/ game yang tersedia, yang dapat digunakan secara gratis oleh siapapun.

Beberapa kendala yang terjadi pada saat pertama kali melaksanakan *quiz online* baik yang dialami admin ataupun peserta didik yakni:

1. Tidak tersedianya perangkat yang cukup di sekolah.
2. Adanya gangguan jaringan.
3. Peserta didik kesulitan saat login
4. Ditemukan nama peserta didik yang bukan anggota kelas tersebut.
5. Kesulitan *submit* jawaban.
6. Saling mencontek.
7. Peserta didik tergesa-gesa dalam menentukan jawaban.
8. Tidak dapat menampilkan video.
9. Pengetikan soal ke dalam *quizizz* lebih mudah menggunakan perangkat laptop atau komputer karena layarnya lebih lebar dengan keyboard yang luas.
10. Guru harus mampu mengoperasikan perangkat, jika tidak maka tidak bisa menginput soal, membagikan, dan atau mengunduh hasil belajar.
8. Muncul jawaban benar atau salah saat *submit* jawaban.
9. Terdapat sistem peringkat yang muncul saat peserta didik *submit* jawaban.
10. Mengakomodir gaya belajar.
11. Efektif karena dapat dilakukan dan dapat diakses dimanapun, kapanpun, oleh siapapun.
12. Tersedia rekomendasi soal/quis dalam *quizizz*
13. Peserta didik dapat langsung mengetahui skor.

Menurut beliau, selain terdapat kendala dalam pelaksanaan *quizizz* sebagai alat penilaian hasil belajar, terdapat juga beberapa hal tentang keunggulan *quizizz*, yakni:

1. Pemanfaatan teknologi di era digital.
2. *Quizizz* sebagai media pembelajaran berbasis *online* dengan tampilan yang menarik, menyenangkan, dan memotivasi belajar peserta didik.
3. Guru dapat memilih berbagai pilihan jenis soal.
4. Saat memantau peserta didik, guru dapat menggunakan perangkat *smartphone*.
5. Hasil belajar terekap dalam bentuk *spreadsheet* dengan analisis yang lengkap.
6. Mengakomodir berbagai jenjang dan mata pelajaran.
7. Peserta didik dapat mengetahui temannya yang *login*.

Selanjutnya *quizizz* sebagai alat penilaian hasil belajar pada SMA Negeri 2 Tanjungbalai tidak semata-mata dilaksanakan, namun melalui berbagai tahapan matang. Adapun tahapan *quizizz* sebagai alat penilaian hasil belajar pada SMA Negeri 2 Tanjungbalai, antara lain:

- a. Kebijakan pemanfaatan *quizizz* pada SMA Negeri 2 Tanjungbalai.  
*Quizizz* sebagai alat penilaian hasil belajar mulai digunakan di awal tahun pelajaran 2020/2021, ini berawal dari keluhan orangtua terhadap guru kelasnya tentang putra putri mereka yang terlalu asyik dengan *smartphone*, sehingga terkadang lupa waktu belajar dan tentunya kekhawatiran akan prestasi belajar yang menurun. Hal ini ditanggapi oleh salah satu dari guru kelas enam untuk menggunakan *smartphone* ini sebagai sarana belajar. Secara kebetulan hamper seluruh peserta didik kelas enam sudah memiliki *smartphone* dan juga mereka sudah terbiasa melakukan *browsing*. Ide untuk menggunakan *smartphone* sebagai sarana belajar mendapat respon positif baik dari kepala madrasah ataupun dari rekan-rekan guru. Inisiatif untuk menggunakan *quizizz* pun muncul

terutama dari guru kelas XI, yang telah melakukan *study banding* ke SMA Negeri 2 Tanjungbalai dalam rangka pelatihan implementasi *quizizz* sebagai alat penilaian hasil belajar. Hal ini pun mendapatkan respon positif dari guru kelas 4 dan 5 yang sama-sama telah melakukan pelatihan. Akhirnya diputuskanlah untuk menggunakan *quizizz* sebagai alat penilaian hasil belajar bagi kelas X, XI, dan XII di SMA Negeri 2 Tanjungbalai pada awal tahun pelajaran 2020/2021.

b. Persiapan SDM dalam pemanfaatan *quizizz*

Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Sekolah, beliau menjelaskan bahwa adanya pemanfaatan *quizizz* sebagai alat penilaian hasil belajar tentunya harus dengan persiapan terlebih dahulu, terutama sumber daya manusianya, yaitu guru sebagai admin *quizizz*. Selanjutnya menurutnya, bagi guru-guru yang tidak mengikuti pelatihan tersebut, diadakan kegiatan latihan mandiri di sekolah dengan dibantu oleh guru-guru yang sudah mengikuti pelatihan.

c. Persiapan sarana dalam pemanfaatan *quizizz*

1) Sarana yang harus disiapkan guru

2) Sarana yang harus disiapkan peserta didik

Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Sekolah, sarana yang dibutuhkan untuk kegiatan penilaian hasil belajar menggunakan *quizizz* bagi guru yang disediakan oleh madrasah antara lain perangkat *computer*, *laptop*, *printer* dan perlengkapannya, *kuota/wifi*. Sedangkan sarana yang

dibutuhkan oleh peserta didik tidak disediakan oleh sekolah. Sekolah memberikan kesempatan kepada peserta didik yang tidak memiliki kuota ataupun yang memiliki jaringan internet tidak stabil untuk menggunakan *wifi* sekolah dengan datang ke sekolah.

d. Sosialisasi pemanfaatan *quizizz*

Dalam sosialisasi disampaikan bahwa penilaian hasil belajar dalam masa *pandemi* dilaksanakan secara *online*, salah satunya dengan menggunakan *quizizz*. Selain karena masa *pandemi*, pemanfaatan teknologi sebagai sarana belajar sangat sesuai dengan era sekarang, yaitu *era digital*. Dengan adanya sosialisasi tersebut diharapkan orangtua memberikan sarana yang menunjang belajar putra-putrinya secara daring dalam masa Covid-19 ini, memberikan kesempatan kepada putra-putrinya dalam memanfaatkan *smartphone* yang dimiliki untuk belajar *online*, memfasilitasi, serta memotivasi belajar putra-putrinya.

e. Desain pemanfaatan *quizizz*

Bentuk soal yang digunakan dalam *quizizz* yaitu pilihan ganda dengan jumlah soal beragam antara 25 – 50 soal dalam sekali *game*. Pilihan ganda merupakan tes yang dapat berupa pertanyaan, kalimat perintah, pernyataan, atau kalimat rumpang.

## SIMPULAN

*Quizizz* sebagai alat penilaian hasil belajar Bahasa Inggris dalam masa Covid-19 di SMA Negeri 2 Tanjungbalai bahwa *Quizizz* efektif digunakan sebagai alat penilaian hasil

belajar dalam masa Covid-19 di SMA Negeri 2 Tanjungbalai karena: (1) Dalam masa Covid-19 pembelajaran secara keseluruhan dilakukan secara daring, *quizizz* sebagai media belajar *online* dapat diakses di mana saja, kapan saja, dan oleh siapa saja; (2) Hasil belajar *quizizz* terekap secara lengkap dalam bentuk *file excel*, sehingga memudahkan guru dalam menentukan peserta didiknya yang tuntas ataupun tidak tuntas. Baik guru ataupun peserta didik dapat langsung melihat skor dan peringkat dalam permainan *game quizizz*; (3) *Quizizz* tepat digunakan sebagai alat penilaian hasil belajar. Soal-soal dalam *quizizz* dapat dibuat bervariasi sesuai dengan pilihan pengguna; (4) *Quizizz* mudah

digunakan. *Quizizz* dapat diakses melalui *browser* apapun tanpa harus mengunduh *aplikasi* sehingga tidak memberatkan *smartphone*. *Quizizz* juga dapat diakses melalui perangkat apapun baik *smartphone*, PC/ laptop dan perangkat lain yang terhubung dengan internet; (5) *Quizizz* sebagai alat penilaian hasil belajar menyenangkan, dengan tampilan yang menarik, mampu meningkatkan semangat belajar peserta didik; (6) Meningkatkan kreativitas guru. Selain membuat soal, guru juga dapat menggunakan soal yang sudah tersedia dalam *quizizz* dalam *quizizz*; (7) Analisis hasil belajar *quizizz* terdata secara lengkap

## DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Y. I. 2020. Pemanfaatan Media Pembelajaran *Quizizz* untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu. *Jurnal of Kependidikan*. 2 (5)
- Arikunto, S.. 2011. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ayuni, D., et.al, 2020. Kesiapan Guru TK Menghadapi Pembelajaran Daring Masa Covid-19. *Jurnal of Obsesi*. 5(1)
- Dewi, H. 2019. Penerapan Metode Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Ketuntasan Belajar Fisika Berbantuan Ecaluasi *Quizizz* di Sekolah Bersistem Kredit Semester. *E-Jurnal Mitra Pendidikan*. 3 (10): 1298-1313
- Hamalik, O. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Siregar, Eveline dan Hartini Nara. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Wiyani, N. A. 2017. Relevansi Standarisasi Pembelajaran dan Penilaian pada Kurikulum 2013 dengan Konsep Perbedaan Individu Peserta Didk. *Jurnal of Insania*, 22(1)