

## ANALISIS PENERAPAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA ASESMEN DIGITAL PEMBELAJARAN IPAS DI SD MUHAMMADIYAH 1 TAMAN

### ANALYSIS OF THE IMPLEMENTATION OF QUIZIZZ AS A DIGITAL ASSESSMENT TOOL IN IPAS LEARNING AT SD MUHAMMADIYAH 1 TAMAN

Achmad Yahya Adi Darma<sup>1</sup>, Moh. Nur Faizi<sup>2</sup>, Muhammad Sayyaf<sup>3</sup>, Muhammad Zanuvar Tri Yulianto<sup>4</sup>, Ridha Rahmah Cahyani<sup>5</sup>, Natasya Ayu Datis Ananda<sup>6</sup>,  
Haya Zahra<sup>7</sup>, Ika Dian Rahmawati<sup>8</sup>

<sup>1-8</sup>Universitas Trunojoyo Madura, Bangkalan, Indonesia

E-mail: [aadarma7@gmail.com](mailto:aadarma7@gmail.com)<sup>1</sup>, [faizinur011@gmail.com](mailto:faizinur011@gmail.com)<sup>2</sup>, [muhammadsayyaf615@gmail.com](mailto:muhammadsayyaf615@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[king.zanuvar@gmail.com](mailto:king.zanuvar@gmail.com)<sup>4</sup>, [yeni42704@gmail.com](mailto:yeni42704@gmail.com)<sup>5</sup>, [natasyadatis@gmail.com](mailto:natasyadatis@gmail.com)<sup>6</sup>, [hayazahra52@gmail.com](mailto:hayazahra52@gmail.com)<sup>7</sup>,  
[ika.d.rahmawati@trunojoyo.ac.id](mailto:ika.d.rahmawati@trunojoyo.ac.id)<sup>8</sup> |

#### Submitted

2 April 2025

#### Accepted

30 Mei 2025

#### Revised

17 Juni 2025

#### Published

31 Juli 2025

#### Kata Kunci:

Asesmen;  
Quizizz;  
IPAS;  
Sekolah Dasar;

#### Keyword:

Assesment;  
Quizizz;  
IPAS;  
Elementary School;

#### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan aplikasi Quizizz sebagai media asesmen digital dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di SD Muhammadiyah 1 Taman, serta mengevaluasi kelebihan dan kekurangannya dari perspektif siswa dan guru. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, dengan pengumpulan data melalui observasi, angket respon siswa, dan wawancara guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Quizizz memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran, seperti meningkatnya antusiasme, rasa percaya diri, dan kenyamanan siswa dalam mengerjakan soal. Mayoritas siswa menyatakan lebih menikmati asesmen berbasis digital dibandingkan metode konvensional. Selain itu, fitur gamifikasi dan penilaian instan turut mendorong motivasi belajar yang lebih tinggi. Kontribusi utama dari penelitian ini adalah memberikan alternatif strategi asesmen digital yang lebih efektif, menyenangkan, dan relevan dengan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan dasar. Penelitian ini juga mendukung transformasi pembelajaran berbasis teknologi sebagai bagian dari implementasi di dunia pendidikan...

#### Abstract

This study aims to describe the implementation of the Quizizz application as a digital assessment tool in Science and Social Studies learning at SD Muhammadiyah 1 Taman, and to evaluate its strengths and weaknesses from the perspectives of both students and teachers. A descriptive qualitative method was employed, with data collected through observation, student response questionnaires, and teacher interviews. The research findings indicate that Quizizz positively impacts the learning process, fostering increased student enthusiasm, self-confidence, and comfort in answering questions. The most students reported enjoying digital-based assessments more than conventional methods. Furthermore, the gamification features and instant feedback significantly boosted learning motivation. The primary contribution of this research is to offer an alternative digital assessment strategy that is more effective, engaging, and relevant to technological advancements in elementary education. This study also supports the transformation of technology-based learning as an integral part of educational implementation.

#### Citation :

Darma, A.Y.A., dkk. (2025). Analisis Penerapan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Asesmen Digital Pembelajaran IPAS di SD Muhammadiyah 1 Taman. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, Volume (Nomor Edisi Terbit), Halaman. DOI: <https://doi.org/10.33578/kpd.v4i3.298>.

## PENDAHULUAN

Pendidikan dan kurikulum merupakan sebuah keterikatan. Kurikulum sendiri dalam pendidikan karena berfungsi untuk mengembangkan potensi siswa agar mereka bisa menghadapi problematika yang ada di kehidupan mereka. Hal ini sejalan dengan ketentuan dalam UU No. 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan tujuan pendidikan nasional adalah meningkatkan potensi, membentuk karakter, dan menciptakan keadaan bangsa yang maju demi meningkatkan kualitas sebuah bangsa. Menurut Suratno, dkk (2022), kurikulum adalah serangkaian mekanisme yang meliputi penetapan tujuan pembelajaran didasarkan oleh hasil penilaian kebutuhan, pemilihan materi dan metode yang cocok dengan karakteristik siswa, pengembangan bahan ajar serta kegiatan pembelajaran, dan juga evaluasi terhadap hasil yang telah dicapai. Dalam pelaksanaan kurikulum, ada perangkat pembelajaran yang berperan sebagai acuan dalam implementasinya. Perangkat pembelajaran adalah perencanaan yang digunakan selama tahapan pembelajaran berlangsung. Kunandar (2014) mengemukakan bahwa setiap pendidik di institusi pendidikan bertanggung jawab untuk merancang perangkat pembelajaran yang terorganisir dengan baik dan menyeluruh, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara interaktif, menginspirasi, menyenangkan, memacu tantangan, serta mendorong siswa untuk terlibat secara aktif. Perangkat yang dibutuhkan dalam mengelola kegiatan pembelajaran mencakup Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kegiatan Siswa (LKS), Lembar Penilaian (LP), serta media pembelajaran yang dirancang agar lebih menarik, unik, interaktif, dan mampu mendorong motivasi siswa dalam memahami materi (Aprilliana & Munoto, 2018).

Asesmen dalam pendidikan merupakan komponen esensial yang menentukan kualitas dan efektivitas proses pembelajaran (Arta, 2024). Asesmen dapat dipahami sebagai salah satu elemen penting dalam pembelajaran. Asesmen diartikan sebuah pengukuran atau penilaian terhadap kegiatan belajar siswa. Sejalan dengan pendapat tersebut, Menurut Magdalena, dkk (2020) evaluasi siswa bertujuan untuk menilai apakah proses pembelajaran yang dijalani peserta didik telah berjalan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran, meninjau hasil belajar untuk mengidentifikasi adanya kekurangan selama proses belajar, menemukan solusi atas kendala yang dihadapi peserta didik, serta mendokumentasikan tingkat penguasaan peserta didik terhadap kompetensi yang ditargetkan. Di sisi lain, Hikmah (2021) berpendapat bahwa asesmen digunakan oleh guru untuk memperoleh informasi mengenai tingkat kompetensi yang telah dicapai oleh siswa. Asesmen dijadikan sebagai satu diantara beberapa sistem pendukung yang dipakai guna menentukan berhasil atau tidaknya sebuah pembelajaran. Asesmen dalam pendidikan merupakan komponen esensial yang menentukan kualitas dan efektivitas proses pembelajaran. Asesmen tidak hanya sekedar alat evaluasi, tetapi juga merupakan bagian yang menyatu dengan kegiatan pembelajaran, berfungsi sebagai sarana pendukung dan sumber informasi menyeluruh yang dapat dijadikan sebagai masukan untuk guru, siswa maupun orang tua. Informasi dari asesmen ini dapat membantu semua pihak dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih tepat untuk ke depannya (Ramatni et al., 2023). Mata pelajaran IPA merupakan salah satu bidang studi yang mengalami perubahan dalam implementasi Kurikulum Merdeka Belajar. Dalam kurikulum ini, IPA diubah menjadi IPAS, yang merupakan gabungan antara Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Mata pelajaran IPAS memiliki peran yang sangat vital dalam pendidikan, karena mempelajari alam semesta beserta seluruh isinya, serta peristiwa-peristiwa yang terjadi di dalamnya, yang dikembangkan melalui penelitian ilmiah oleh para ahli.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah mata pelajaran dalam kurikulum Merdeka yang ditujukan untuk sekolah dasar. Pelajaran ini mengkombinasikan konsep-konsep dari ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial secara terpadu. dalam satu pembelajaran yang terpadu. Menurut Nirwana (2024), pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka bertujuan dapat membangkitkan keinginan dan ketertarikan siswa., mendorong mereka untuk aktif berpartisipasi, mengembangkan kemampuan penelitian, serta memahami diri sendiri dan lingkungan sekitar. Selain itu, tujuan ini juga bertujuan untuk memperdalam pemahaman mengenai pengetahuan dan konsep-konsep ilmiah. Penggabungan IPA dan IPS bertujuan agar menciptakan pendidikan yang lebih menyeluruh., multidisipliner, dan relevan dengan konteks kehidupan siswa. Menurut Listiana, dkk (2024), terdapat beberapa permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran IPAS, yaitu sering kali materi yang diajarkan mencakup ide-ide yang rumit dan sulit dimengerti oleh siswa apabila diterapkan dengan cara pengajaran konvensional.. Konsep yang bersifat abstrak dan tahapan yang tidak tampak secara langsung sering kali menjadi hambatan bagi pemahaman siswa tanpa adanya visualisasi yang tepat. Salah satu masalah utama dalam pembelajaran IPAS yaitu banyaknya tenaga pendidik yang masih memakai metode pengajaran yang masih umum, yang sering kali membuat kegiatan pembelajaran terasa kaku, monoton, dan tidak menyenangkan. Khususnya dalam pelajaran IPA, soal-soal yang disampaikan kepada siswa terkadang tidak mencerminkan tindakan yang rasional, serta aspek kognitif dan afektif siswa. Pemakaian metode yang umum ini berdampak pada menurunnya kemampuan siswa pada mata pelajaran IPAS. Oleh karena itu, dalam pelaksanaan pembelajaran IPAS, guru seharusnya menciptakan suasana belajar yang sehat dan kreatif, sehingga siswa dapat mengekspresikan diri mereka sebagai subjek dalam proses belajar, bukan hanya sebagai objek pembelajaran.

Seiring dengan kemajuan teknologi, asesmen pembelajaran kini dapat dikembangkan secara lebih interaktif dan efisien. Jika sebelumnya penilaian dilakukan secara konvensional menggunakan kertas dan formulir fisik, kini dapat digantikan dengan formulir digital atau platform online yang lebih praktis digunakan serta mempermudah proses pengumpulan dan analisis data. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi menjadi faktor pendukung penting dalam inovasi asesmen pembelajaran (Ariza & Afifah, 2024). Sebelumnya, penilaian yang dilaksanakan oleh tenaga pendidik pada pembelajaran hanya mengandalkan tes seperti soal yang terdapat pada buku panduan. Siswa menyelesaikan tes yang diberikan, kemudian guru menilai kemampuan pemahaman siswa berdasarkan nilai yang diperoleh. Namun, bagi penulis, metode ini tidak cukup efektif dalam memperdalam pemahaman siswa, karena tidak cukup spesifik dalam menggambarkan sejauh mana siswa benar-benar menyerap materi yang diajarkan. Oleh karena itu, peneliti berinisiatif untuk menyusun model penilaian dengan memanfaatkan aplikasi Quizizz, yang diyakini dapat berguna untuk mengukur nilai peserta didik secara lebih mendalam. Penelitian ini sejalan dengan temuan Agustina dan Rusmana yang menyatakan bahwa Quizizz merupakan aplikasi yang sangat cocok untuk mendukung revolusi pembelajaran 4.0, karena kemudahan penggunaannya dan kecepatan dalam proses penilaiannya (Amany, 2020). Salah satu metode penggunaan media penilaian adalah dengan memanfaatkan aplikasi Quizizz. Melalui platform ini, guru dapat dengan gampang dalam mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi. Quizizz tidak hanya memungkinkan pembuatan kuis soal-soal, tetapi juga menyediakan fitur-fitur tambahan, seperti pembuatan presentasi materi, yang dapat memperkaya proses pembelajaran (Asshidiq & Rahmawati, 2024).

Quizizz menjadi aplikasi yang sangat mudah diakses dan dioperasikan, salah satunya karena panduan penggunaannya yang dapat disesuaikan dengan bahasa Indonesia. Guru dapat dengan mudah mengumpulkan materi ajar serta membuat kuis, bahkan dapat menyisipkan gambar yang diunggah langsung dari perangkat atau diambil dari internet secara otomatis. Selain itu, Quizizz

menyediakan laporan yang lebih rinci tentang hasil kuis yang diberikan kepada siswa, memungkinkan guru untuk memantau perkembangan setiap siswa secara lebih detail. Dengan kemudahan-kemudahan ini, penggunaan Quizizz diharapkan dapat meningkatkan efektivitas media pembelajaran, sehingga siswa dapat lebih cepat menangkap materi yang disampaikan oleh guru. Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti mengidentifikasi masalah dengan pertanyaan Bagaimana peran Aplikasi Quizizz sebagai alat penilaian digital dalam pembelajaran dan bagaimana kelebihan serta kekurangan implementasi penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media asesmen digital pada pembelajaran IPAS di SD Muhammadiyah 1 taman. Tujuan dari penelitian ini yaitu Mendeskripsikan bagaimana penerapan penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai media asesmen digital pada Pembelajaran IPAS di SD Muhammadiyah 1 Taman serta apa keuntungan dan tantangan dalam penerapannya.

## **METODE**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Menurut konsepsi kontemporer, teknik deskriptif kualitatif menggambarkan pendekatan yang didasarkan pada teori yang menempatkan fokus yang lebih besar pada makna dikenal sebagai pendekatan penelitian kualitatif (Sugiyono 2018:213). Teori dengan fokus yang lebih kuat pada signifikansi. Sedangkan, penelitian deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran situasi atau peristiwa dan digunakan untuk mengumpulkan data dasar semata (Pumia et al., 2020:85). Penelitian dilaksanakan di SD Muhammadiyah 1 Taman, dengan fokus pada sampel siswa kelas V yang berjumlah 25 siswa. Tujuan utamanya adalah untuk memperoleh pemahaman mendalam tentang implementasi penggunaan aplikasi Quizizz menjadi media asesmen digital pada pelajaran IPAS, serta mengetahui kelebihan dan kekurangannya di SD Muhammadiyah 1 Taman. Instrumen yang digunakan berupa angket yang disusun berdasarkan indikator minat siswa dalam mengerjakan soal menggunakan aplikasi Quizizz. Angket ini berisi 11 pernyataan tertulis yang diisi oleh siswa sebagai responden. Instrumen selanjutnya berupa soal evaluasi berisi 20 butir soal pilihan ganda berbentuk Quizizz. Selain itu, peneliti juga membuat instrumen wawancara untuk guru serta lembar observasi untuk mendukung data penelitian yang dilakukan. Dalam pelaksanaannya, terdapat sejumlah tahapan yang harus dilakukan. Menurut Moleong (2017), proses penelitian secara umum dibagi menjadi tiga fase: tahap persiapan (pra-lapangan), tahap pelaksanaan di lapangan, serta tahap analisis data. Penjabaran masing-masing tahap adalah sebagai berikut:

1. Tahap Pra-Lapangan

Pada tahap ini, peneliti menentukan subjek yang akan diteliti, yaitu siswa kelas V di SD Muhammadiyah 1 Taman yang berjumlah 25 siswa. Selanjutnya, peneliti mengajukan permohonan izin kepada kepala sekolah sebagai prosedur awal. Setelah izin diperoleh, dilakukan pra-observasi serta penyusunan instrumen yang akan digunakan.

2. Tahap Pelaksanaan Lapangan

Pada tahap ini, peneliti mulai melaksanakan observasi langsung dalam kegiatan belajar mengajar menggunakan aplikasi evaluasi berbasis digital, Quizizz. Fokus observasi diarahkan pada minat dan antusiasme siswa dalam mengerjakan soal menggunakan aplikasi tersebut. Peneliti menyiapkan beberapa instrumen pengumpulan data, meliputi: (1) lembar observasi, (2) angket atau kuesioner untuk mengetahui tanggapan peserta didik, dan (3) panduan wawancara untuk guru sebagai data pendukung.

### 3. Tahap Analisis Data

Perolehan data melalui teknik observasi, wawancara, dan penyebaran angket kemudian dianalisis sesuai dengan kebutuhan informasi dalam penelitian ini. Peneliti menggunakan pendekatan observasi tersamar, yang bertujuan agar subjek menyadari adanya proses penelitian, tetapi tidak mengetahui fokus atau aspek yang sedang diamati. Hal ini dilakukan guna menjaga keaslian perilaku subjek dan menghindari manipulasi dalam bertindak.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Tabel 1. Hasil Angket Respons Minat Siswa

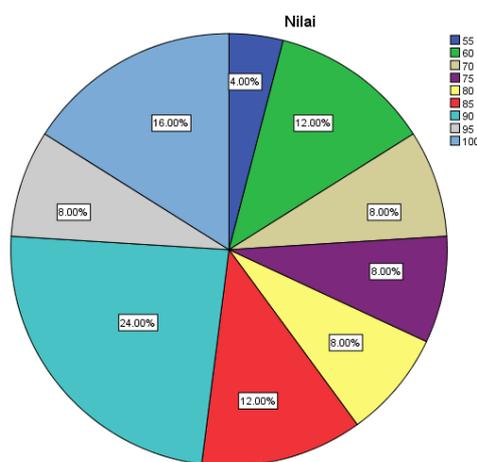
Pernyataan	Keterangan	
	Ya	Tidak
Saya senang mengerjakan soal IPS lewat Quizizz.	100%	-
Saya lebih suka menyelesaikan tugas IPAS lewat Quizizz daripada lewat kertas.	88%	12%
Saya lebih cepat mengerti pelajaran setelah belajar dengan Quizizz.	65%	35%
Saya merasa lebih percaya diri saat menjawab soal di Quizizz.	73%	27%
Saya senang karena hasil nilai langsung keluar setelah mengerjakan.	100%	-
Quizizz membantu saya mengerjakan soal dengan lebih cepat.	100%	-
Saya mengalami kesulitan ketika menggunakan aplikasi Quizizz.	12%	88%
Saya merasa soal-soal Quizizz lebih mudah dipahami daripada lewat kertas.	88%	12%
Saya lebih bersemangat mengerjakan soal-soal di Quizizz daripada lewat kertas.	92%	8%
Petunjuk dalam Quizizz mudah saya ikuti.	88%	13%
Saya cepat bosan Ketika menggunakan Quizizz.	-	100%

Hasil survei yang dikumpulkan dari sebanyak 25 siswa kelas V SD Muhammadiyah 1 Taman menunjukkan bahwa penggunaan platform Quizizz dalam pembelajaran, khususnya mata pelajaran IPAS, menerima tanggapan yang sangat baik. Sebagian besar siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa puas saat mengerjakan soal IPS melalui Quizizz, dengan persentase mencapai 100%. Hal ini mencerminkan bahwa Quizizz mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan dapat menarik minat siswa di tingkat sekolah dasar.



Gambar 1. Siswa Mengisi Angket Respon

Selain itu, sebanyak 88% siswa menyatakan lebih suka menyelesaikan tugas menggunakan Quizizz dibandingkan dengan cara konvensional melalui kertas. Antusiasme ini diperkuat oleh temuan bahwa 92% siswa merasa lebih bersemangat saat mengerjakan soal di Quizizz dibandingkan media lainnya, serta 100% siswa menyukai fitur yang memungkinkan mereka langsung melihat nilai setelah menyelesaikan tes, yang memberikan efek motivasi tersendiri melalui umpan balik instan. Meski begitu, tidak semua siswa merasa lebih percaya diri saat mengerjakan soal melalui platform ini. Terdapat 73% dari 25 siswa yang merasa percaya diri, sementara sisanya menunjukkan adanya keraguan atau rasa tegang, yang kemungkinan disebabkan oleh suasana ujian berbasis digital yang baru bagi mereka. Selain itu, hanya 65% siswa yang merasa lebih cepat memahami pelajaran setelah menggunakan Quizizz, menunjukkan bahwa efektivitas pemahaman materi masih bervariasi di kalangan siswa. Namun, secara umum, siswa menilai soal-soal di Quizizz mudah dipahami, dengan 88% responden menyatakan soal di platform tersebut lebih mudah dimengerti dibanding soal berbasis kertas. Dukungan ini juga diperkuat oleh kemudahan dalam mengikuti petunjuk pengerjaan soal, yang dirasakan oleh 88% siswa.

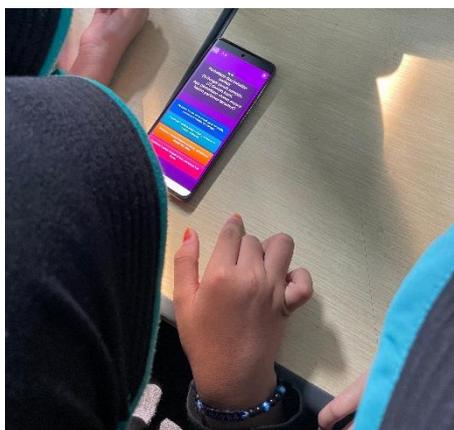


Gambar 2. Diagram Lingkaran Perolehan Nilai Hasil Pengerjaan Quizizz

Berdasarkan gambar diagram lingkaran yang ditampilkan, dapat dianalisis bahwa penyebaran nilai peserta didik dari hasil pengerjaan soal melalui aplikasi Quizizz menunjukkan variasi yang cukup beragam. Nilai tertinggi yang dicapai adalah 100 dengan persentase sebesar 24%, menunjukkan bahwa hampir seperempat peserta didik memperoleh hasil maksimal. Hal ini mencerminkan adanya kelompok siswa yang sangat memahami materi yang diujikan. Nilai-nilai lainnya seperti 95 (16%), 85 (12%), dan 80 (12%) juga menunjukkan capaian yang baik, yang menandakan bahwa sebagian besar peserta didik mampu mengerjakan soal dengan tingkat ketepatan yang tinggi. Sementara itu, nilai 75, 70, 65, dan 60 masing-masing memiliki persentase sebesar 8%, yang menunjukkan bahwa terdapat pula kelompok siswa dengan capaian sedang. Namun demikian, masih terdapat siswa dengan nilai terendah yaitu 55 yang hanya mencapai 4%. Hal ini menjadi perhatian khusus karena menunjukkan bahwa masih ada peserta didik yang memerlukan pendampingan atau penguatan materi lebih lanjut. Secara keseluruhan, penyebaran nilai ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa mampu mencapai hasil yang memuaskan melalui platform digital pembelajaran seperti Quizizz. Penggunaan aplikasi ini terbukti mendukung proses evaluasi

pembelajaran yang interaktif dan memberikan gambaran objektif terhadap capaian belajar siswa. Data ini dapat menjadi acuan untuk perbaikan strategi pembelajaran ke depan.

Selanjutnya data yang diperoleh dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti bersama Ibu Retno selaku guru kelas V di SD Muhammadiyah 1 Taman pada tanggal 7 Mei 2025, Diketahui bahwa pemanfaatan sarana TIK di sekolah masih belum optimal, meskipun terdapat beberapa unit laptop yang dapat digunakan oleh guru untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Terkait dengan penilaian, yaitu tes berbasis kertas (*paper-based test*). Tes berbasis kertas memiliki beberapa kekurangan, termasuk kebutuhan logistik yang mahal untuk membeli kertas dan menggandakan pertanyaan, yang mengurangi efektivitas dan keekonomisannya. Hal ini kurang murah dan efisien karena biaya yang dikeluarkan cukup besar. Selain itu, soal yang dicetak atau difotokopi sering kali memiliki kualitas buruk, seperti buram atau tulisan yang tidak jelas akibat masalah aspek teknis dalam penyalinan materi. Situasi ini tentunya membuat siswa kesulitan dalam memahami soal dan dapat menyebabkan kebosanan saat mengerjakan tes. Tantangan atau hambatan yang dialami oleh Ibu Retno dalam penerapan asesmen menggunakan aplikasi quizizz yakni terkadang jaringan internet yang kurang stabil, tidak setiap hari siswa diperbolehkan membawa Handphone ke sekolah dan siswa rawan membuka aplikasi hiburan lain pada saat pengerjaan tes. Selain tantangan yang dihadapi terdapat juga kelebihan penggunaan aplikasi Quizizz yaitu suasana kelas lebih menyenangkan, siswa menjadi lebih aktif dikarenakan terdapat unsur kompetisi dimana siswa dapat melihat peringkat atau skor yang diperoleh secara langsung setelah selesai mengerjakan.



Gambar 3. Siswa mengerjakan soal menggunakan Aplikasi Quizizz

Dari sisi teknis dan efektivitas sebagai alat bantu pembelajaran, Quizizz juga dinilai sangat membantu siswa dalam mengerjakan soal dengan lebih cepat, sebagaimana diungkapkan oleh 100% responden. Hanya 12% siswa yang mengaku mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi ini, menunjukkan bahwa secara umum, platform ini mudah diakses dan ramah digunakan oleh siswa tingkat sekolah dasar. Selain itu, indikator kebosanan menunjukkan hasil yang sangat menggembarakan, dengan 100% siswa menyatakan bahwa mereka tidak cepat bosan ketika menggunakan Quizizz. Hal ini memperlihatkan bahwa pendekatan gamifikasi dan interaktif yang ditawarkan oleh Quizizz berhasil menjaga minat dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Secara keseluruhan, hasil survei ini menunjukkan bahwa Quizizz mampu menjadi media pembelajaran yang tidak hanya efektif, tetapi juga menyenangkan dan memotivasi siswa. Meski demikian, perlu diperhatikan bahwa sebagian siswa masih mengalami sedikit kesulitan atau rasa tegang saat mengerjakan soal di platform ini, sehingga penting bagi guru untuk memberikan

bimbingan dan pembiasaan lebih lanjut agar siswa semakin terbiasa dan percaya diri menggunakan teknologi dalam kegiatan belajar.

### **Pembahasan**

Hasil survei terhadap siswa kelas V SD Muhammadiyah 1 Taman menunjukkan bahwa pemanfaatan platform Quizizz dalam pembelajaran mata pelajaran IPAS mampu memberikan pengalaman belajar yang positif, menyenangkan, dan interaktif. Seluruh siswa (100%) menyatakan senang mengerjakan soal melalui Quizizz, menunjukkan bahwa pendekatan gamifikasi yang diusung oleh aplikasi ini berhasil menarik perhatian dan meningkatkan antusiasme siswa. Hal ini sejalan dengan temuan Prasongko (2021) dan Munawir & Hasbi (2021) yang menyatakan bahwa aspek interaktif dan kompetitif dalam Quizizz memberikan pengaruh besar terhadap antusiasme siswa untuk belajar. Tingginya ketertarikan siswa juga tampak dari 88% responden yang lebih menyukai penyelesaian tugas melalui Quizizz dibandingkan metode konvensional berbasis kertas. Ini menunjukkan adanya pergeseran preferensi siswa sekolah dasar terhadap metode digital yang lebih dinamis dan menyenangkan. Seperti dalam penelitian Zuhriyah & Pratolo (2020), penggunaan Quizizz juga berperan dalam menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan, serta memberikan tantangan positif melalui pengaturan waktu (timer) dan sistem skor yang langsung ditampilkan. Hal ini pun tercermin dari 100% siswa yang menyukai fitur penilaian instan setelah mengerjakan soal, karena mereka langsung dapat mengetahui hasil dan memperbaiki kekurangan mereka.

Namun demikian, adaptasi teknologi digital dalam evaluasi pembelajaran masih menyisakan tantangan, terutama terkait aspek psikologis siswa. Total terdapat 73% dari 25 siswa yang merasa percaya diri ketika mengerjakan soal menggunakan Quizizz, sedangkan sisanya merasa tegang atau cemas. Ini sejalan dengan temuan pada level mahasiswa, di mana sebagian merasa tertekan oleh waktu pengerjaan yang terbatas (Prasongko, 2021). Di tingkat SD, perasaan ini dapat berasal dari kurangnya pengalaman menggunakan teknologi dalam evaluasi pembelajaran. Oleh karena itu, peran guru sangat penting dalam menerapkan pembiasaan, memberikan bantuan teknis, dan menciptakan suasana belajar yang suportif agar rasa percaya diri siswa meningkat. Selain itu, efektivitas penggunaan Quizizz dalam meningkatkan pemahaman materi masih bervariasi. Meskipun 65% siswa merasa lebih cepat memahami pelajaran setelah menggunakan aplikasi ini, masih ada 35% yang belum merasakan dampak tersebut secara langsung. Ini menjadi catatan penting bahwa penggunaan media digital tidak serta merta menjamin pemahaman yang lebih baik tanpa adanya integrasi strategi pembelajaran yang tepat. Guru perlu memastikan bahwa soal-soal yang diberikan sesuai dengan level kognitif siswa dan didukung dengan penjelasan atau penguatan materi yang memadai sebelum atau sesudah kuis berlangsung.

Dari segi teknis, aplikasi Quizizz tergolong sangat ramah pengguna. Hal ini dibuktikan dengan hanya 12% siswa yang mengalami kesulitan dalam penggunaannya. Mayoritas siswa (88%) juga menyatakan bahwa soal di Quizizz lebih mudah dipahami dan petunjuk pengerjaan lebih jelas dibandingkan soal berbasis kertas. Selain itu, 100% siswa mengaku tidak cepat merasa bosan saat menggunakan Quizizz. Ciri khas Quizizz yang menggabungkan elemen permainan (game), skor, musik, dan waktu pengerjaan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, sebagaimana juga disoroti dalam penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa gamifikasi mampu mempertahankan perhatian dan fokus siswa dalam proses pembelajaran (Zuhriyah & Pratolo, 2020). Dari data wawancara, dengan Ibu Retno sebagai guru kelas menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran belum berjalan optimal. Adanya berbagai kendala atau masalah yang dihadapi, seperti koneksi internet yang tidak stabil, tidak setiap hari siswa diperbolehkan membawa

*Handphone* ke sekolah dan siswa rawan membuka aplikasi hiburan lain pada saat pengerjaan tes. Hal ini menyebabkan guru masih cenderung menggunakan metode penilaian konvensional berbasis kertas. Akan tetapi beliau juga menyebutkan kelebihan dari penggunaan aplikasi Quizizz yang menjadikan suasana kelas lebih menyenangkan, siswa menjadi lebih aktif dikarenakan terdapat unsur kompetisi dimana siswa dapat melihat peringkat atau skor yang diperoleh secara langsung. Disisi lain Quizizz juga memberikan kemudahan dari segi efisiensi waktu, akurasi penilaian, dan umpan balik yang instan. Hal ini dapat memangkas waktu guru dalam proses evaluasi dan memberi kesempatan bagi guru untuk lebih memusatkan perhatian pada pengembangan materi dan bimbingan individual terhadap siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa Quizizz memiliki potensi besar sebagai media evaluasi pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Platform ini tidak hanya mempermudah proses penilaian, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi belajar, membuat siswa lebih aktif, dan mengurangi kebosanan. Namun, implementasinya tetap perlu didukung oleh kesiapan guru, sarana prasarana yang memadai, serta pelatihan dan pembiasaan kepada siswa untuk mengurangi hambatan teknis maupun psikologis. Integrasi TIK dalam pendidikan dasar, apabila dilakukan secara terstruktur, berkelanjutan, dan menyenangkan, diyakini dapat menjadi salah satu metode untuk memperbaiki hasil dan kualitas proses pembelajaran di dunia digital saat ini. |

## SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil survei dan wawancara yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan platform Quizizz pada saat proses pembelajaran IPAS siswa kelas V SD Muhammadiyah 1 Taman memberikan pengaruh positif terhadap motivasi, antusiasme, dan kenyamanan siswa dalam mengikuti proses pengerjaan butir soal di kelas. Mayoritas siswa merasa lebih senang, lebih bersemangat, dan lebih mudah mengerjakan soal menggunakan Quizizz dibandingkan metode konvensional. Fitur interaktif seperti penilaian instan, tampilan soal yang menarik, dan pendekatan gamifikasi dapat menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. Namun, demikian, masih terdapat sebagian siswa yang merasa kurang percaya diri dan belum sepenuhnya terbiasa dengan platform digital, sehingga diperlukan bimbingan guru serta pembiasaan lebih lanjut dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran. Selain itu, guru juga perlu meningkatkan pemanfaatan sarana TIK yang tersedia di sekolah agar proses evaluasi pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien, dan sesuai dengan perkembangan zaman. Salah satu keuntungan penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran adalah kemampuannya untuk menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan dan menarik. Siswa menjadi lebih terlibat karena adanya elemen kompetisi, di mana mereka dapat langsung melihat peringkat atau skor yang diperoleh setelah menjawab soal. Hal ini mendorong siswa untuk lebih semangat dalam belajar dan bersaing dengan cara yang positif. Selain itu, Quizizz juga sangat menghemat waktu, karena proses penilaian dapat dilakukan secara otomatis dan instan. Guru tidak perlu lagi memeriksa hasil ujian secara manual satu per satu. Umpan balik yang cepat juga memungkinkan siswa untuk segera mengetahui sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi, sehingga mereka dapat segera memperbaiki bagian yang belum dipahami dengan baik.

Untuk mengoptimalkan penerapan Quizizz sebagai media asesmen digital, beberapa rekomendasi dapat diajukan. Bagi guru, penting untuk meningkatkan frekuensi penggunaan aplikasi Quizizz dalam berbagai materi pembelajaran IPAS guna membiasakan siswa dan mengurangi potensi kecemasan atau kurangnya rasa percaya diri dalam menghadapi asesmen digital. Selain itu, integrasi

Quizizz dengan strategi pembelajaran lain yang lebih kontekstual dan interaktif juga diperlukan untuk memastikan pemahaman materi yang lebih mendalam bagi seluruh siswa. Guru juga diharapkan memberikan pendampingan personal kepada siswa yang masih mengalami kesulitan teknis atau psikologis dalam menggunakan platform digital, serta mendorong pemanfaatan optimal sarana TIK yang tersedia di sekolah untuk mendukung inovasi pembelajaran digital. Dari sisi sekolah, penyediaan dukungan infrastruktur yang lebih stabil, khususnya koneksi internet, menjadi krusial untuk memastikan kelancaran penggunaan aplikasi digital dalam proses pembelajaran. Penyelenggaraan pelatihan bagi guru mengenai pemanfaatan teknologi pembelajaran dan strategi asesmen digital yang efektif juga sangat dianjurkan. Sekolah dapat mempertimbangkan kebijakan yang memungkinkan siswa membawa perangkat pribadi (seperti telepon seluler) secara terbatas dan terawasi untuk mendukung kegiatan pembelajaran berbasis digital. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan metode kuantitatif guna mengukur secara lebih spesifik dampak Quizizz terhadap hasil belajar siswa. Eksplorasi perbandingan efektivitas Quizizz dengan media asesmen digital lainnya dalam pembelajaran IPAS juga menjadi area penelitian yang menarik. Selain itu, penelitian dapat difokuskan pada faktor-faktor eksternal yang memengaruhi motivasi dan kepercayaan diri siswa dalam menggunakan teknologi asesmen untuk mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif. |

## DAFTAR PUSTAKA

- Amany, A. (2020). Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran daring pelajaran matematika. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 2(2), 1-11.
- Aprilliana, Y. C., & Munoto. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menggunakan Model Pembelajaran Langsung Dengan Media Zooming User Interface (ZUI) Pada Mata Pelajaran Perekayasa Sistem Antena Kelas XI TAV SMK Negeri 3 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 7(1), 87-93.
- Ariza, N., & Afifah, Q. K. (2024). Penggunaan Teknologi Dalam Pengembangan Asesmen Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(1), 25-44.
- Arta, G. Y. (2024). Asesmen dalam Pendidikan: Konsep, Pendekatan, Prinsip, Jenis, dan Fungsi. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 3(3), 170-190.
- Asshidiq, F., & Rahmawati, L. E. (2024). Aplikasi Quizizz sebagai Media Asesmen Pembelajaran Bahasa Indonesia Teks Laporan Hasil Observasi. In *Prosiding University Research Colloquium*.
- Harsiati, T. (2013). *Asesmen Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Hikmah, S. N. A. (2021). Pengembangan Instrumen Asesmen Keterampilan Menulis Teks Eksposisi. *Jurnal Tarbiyatuna: Jurnal Kajian Pendidikan, Pemikiran dan Pengembangan Pendidikan Islam*, 2(01), 59-69.
- Kunandar. (2014). *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Listiana, M., Herlinawati, M., & Supyadi, M. R. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Animasi dan Simulasi Interaktif Pada Pembelajaran IPAS. *Jurnal Lensa Pendas*, 9(1), 29-35.
- Magdalena, I., Fauzi, H. N., & Putri, R. (2020). Pentingnya evaluasi dalam pembelajaran dan akibat memanipulasinya. *Bintang*, 2(2), 244-257.
- Munawir, A., & Hasbi, N. P. (2021). The effect of Using Quizizz To Efl Students' Engagement and Learning Outcome. *English Review : Journal of English Education*, 10(1), 297-308.

- Moleong, L.J. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT. Remaja Rosdakary.
- Nirwana, S., Azizah, M., & Hartati, H. (2024). Analisis Penerapan Problem Based Learning berbantu Quizizz pada Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 155-164.
- Prasongko, A. (2021). Quizizz as Fun Multiplying Learning Media in English Lecturing Process. *Education and Linguistics Knowledge Journal*, 3(1), 14-23.
- Purnia, D. S., Adiwisastro, M. F., Muhajir, H., & Supriadi, D. (2020). Pengukuran Kesenjangan Digital Menggunakan Metode Deskriptif Berbasis Website. *EVOLUSI : Jurnal Sains Dan Manajemen*, 8(2), 79-92.
- Ramatni, A., Anjely, F., Cahyono, D., Rambe, S., & Shobri, M. (2023). Proses Pembelajaran dan Asesmen yang Efektif. *Journal on Education*, 05(04), 15729–15743.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suratno, J., Sari, D. P., & Bani, A. (2022). Kurikulum dan model-model pengembangannya. *Jurnal Pendidikan Guru Matematika*, 2(1), 67-75.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Zuhriyah, S., & Pratolo, B. W. (2020). Exploring Students' Views in the Use of Quizizz as an Assessment Tool in English as a Foreign Language (EFL) Class. *Universal Journal of Educational Research*, 8(11), 5312 - 5317 |