

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.12165584>

## Evaluasi Pembelajaran Melalui Aplikasi Quizizz Pada Materi IPS Kelas IX SMP Negeri 1 Cigombong

Edy Susilo<sup>1</sup>, Khairina Hamida<sup>2</sup>, Jaminah<sup>3</sup>, Yayan Sudrajat<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Universitas Indraprasta PGRI

Email Korespondensi : [edy.susilo226644@gmail.com](mailto:edy.susilo226644@gmail.com)

### SEJARAH ARTIKEL

Diterima : 17.09.2022

Direvisi : 27.09.2022

Terbit : 31.10.2022

### KATA KUNCI

Evaluasi Pembelajaran  
Quizizz

### Abstract

*Various problems faced by teachers, students and parents while studying during the pandemic. Teachers find it difficult to give assessments so students do schoolwork at home. Therefore there is a need for innovation in giving assignments to be more fun and not burdensome. One such innovation is using quizizz. This service aims to evaluate student learning materials. This activity was attended by 29 students at SMP Negeri 1 Cigombong. From the results of online quizzes using the quizizz application, the teacher knows how much students understand in learning and also as a social studies subject value tool for teachers.*

### Pendahuluan

Pendidikan sangat berperan penting untuk menumbuhkembangkan potensi yang ada pada diri manusia. Pendidikan dapat dilakukan orang tua di rumah dan dapat dilakukan guru secara formal di sekolah. Peran orang tua dan guru berkesinambungan dalam mendidik anak sehingga anak cerdas dalam hal akademis dan non akademis. Peran Pendidikan sangat penting bagi anak karena dapat menciptakan karakter kuat yang dapat digunakan dalam menjalani kehidupannya. Pembelajaran di kelas harus menyenangkan bagi siswa sehingga siswa lebih mudah dalam memahami dan menyerap materi pelajaran yang diberikan guru.

Dalam mempersiapkan pendidikan yang berkualitas, perlu juga mempersiapkan komponen-komponen penting untuk menunjang keberhasilan pendidikan dalam bentuk proses pengajaran. Salah satu peran penting dalam pendidikan adalah pendidik (guru).

Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh tenaga pendidik untuk meningkatkan pembelajaran yaitu menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif dan menarik dengan cara memanfaatkan teknologi yang tersedia. Tidak bisa dipungkiri bahwa kemajuan teknologi pada era industri 4.0 saat ini sangat berkembang pesat, sehingga terjadi perubahan dan pergeseran sistem belajar dimana dalam setiap kegiatan akan melibatkan sistem teknologi seperti komputer, handphonesterta perangkat teknologi dan informasi lainnya.

Hal ini sangat berpengaruh dalam dunia pendidikan yang dapat dimanfaatkan bagi pihak sekolah untuk merancang sistem pembelajaran yang lebih interaktif.

Arifin (2017:14), "Evaluasi pembelajaran merupakan upaya yang harus dilaksanakan oleh guru sebagai tolak ukur hasil belajar siswa dalam proses pelaksanaan pembelajaran." Tujuan evaluasi pembelajaran yaitu untuk mengetahui seberapa besar tingkat kemampuan siswa dalam suatu materi pelajaran.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran wajib di SMP. Pendidikan ilmu pengetahuan sosial (IPS) berperan dalam besar dalam kemampuan berfikir kritis, aktif berdiskusi dan kemampuan pedagogik siswa.

Secara umum penerapan evaluasi pembelajaran yang dilakukan di sekolah adalah pelaksanaan ujian. Biasanya dalam pelaksanaan ujian yang diberikan guru masih bersifat konvensional atau masih menggunakan alat tulis yang terdiri atas kertas soal, dan pulpen. Tindakan kecurangan atau menyontek kemungkinan besar akan terjadi jika ujian secara tertulis. Maka dari itu diperlukannya inovasi terbaru dari guru dalam meningkatkan alat evaluasi pembelajaran siswa yang lebih menarik dan bervariasi dengan memanfaatkan teknologi seperti pemanfaatan android melalui fitur-fitur pendidikan yang tersedia seperti *Quizizz*.

*Quizizz* merupakan salah satu aplikasi pendidikan berbasis game yang dikembangkan oleh *Google Inc.* hingga saat ini terdapat jutaan pengguna *platform quizizz* sebagai media pembelajaran. Guru dapat menggunakan aplikasi *Quizizz* dengan pengerjain tes *online* dalam penilaian dan evaluasi pembelajaran siswa..

## Metode Penelitian

Metode yang kami digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif lebih menekankan pada deskripsi yang komprehensif yaitu segala sesuatu yang terjadi dalam kegiatan dan situasi tertentu. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IX IPS SMPN 1 Cigombong. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas IX-7 yang berjumlah 28 peserta didik. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes pada aplikasi *Quizizz*. Objek penelitian ini yaitu *Quizizz*.

## Hasil dan Analisis

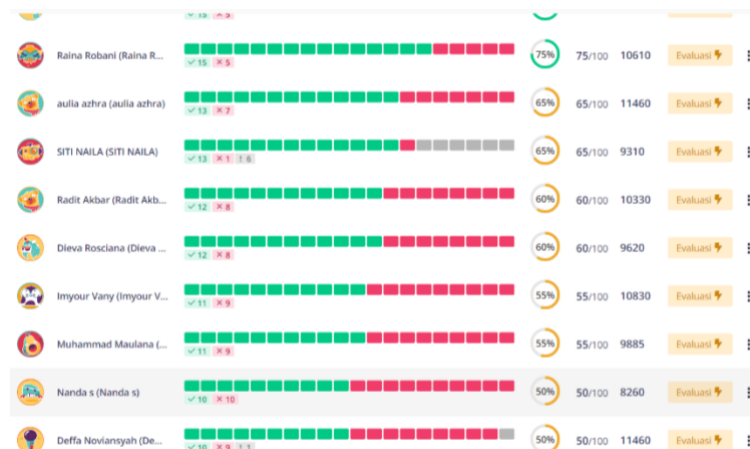
Pembelajaran melalui *quizizz* merupakan salah satu solusi untuk mengatasi kejenuhan peserta didik dan solusi bagi pendidik untuk merubah gaya pembelajaran salah satunya adalah dengan teknik evaluasi yang berbeda dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*. Penelitian di kelas IX-7, SMPN 1 Cigombong ini dilaksanakan di sekolah secara bersama sama setelah pembelajaran selesai dilakukan untuk mengulas kembali materi yang disampaikan.



Gambar 1. Data Peserta dan hasil Quizizz



Gambar 2. Data Peserta dan hasil Quizizz



Gambar 3. Data Peserta dan hasil Quizizz



Gambar 4. Data Peserta dan hasil Quizizz

Gambar diatas merupakan hasil dari pengerjaan Quizizz peserta didik kelas IX-7 dengan jumlah 28 peserta dan ada yang melakukannya secara berkelompok karena keterbatasan alat teknologi atau handphone untuk mengerjakan quizizz. Dari hasil diatas ketuntasan peserta didik dalam menyelesaikan quiz tersebut 100% sudah menyelesaikan dan dalam ketuntasan dilihat dari hasil 72% sudah tuntas dan sisanya masih belum tuntas.

Pada saat pelaksanaan terlihat antusias peserta didik dalam mengerjakan quiz, pengerjaan quizizz yang begitu mudah dalam pengerjaan membuat peserta didik senang dan menikmati jalannya quiz hingga waktunya selesai. Fitur fitur yang sangat menarik dalam aplikasi quizizz seperti warna, tema, lagu dan lainnya fitur membuat peserta didik semangat mengerjakannya.

## **Kesimpulan**

Penggunaan aplikasi Quizizz ini sangatlah berguna untuk pendidik ataupun peserta didik dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan kekinian di era digital, selain itu pemanfaatan quizziz juga tidak hanya untuk evaluasi pembelajaran tetapi banyak fitur yang bisa digunakan untuk pembelajaran lainnya.

## **Ucapan Terima Kasih**

Terimakasih kami ucapkan kepada Dosen Dr. Yayan Sudrajat Mpd selaku Dosen Pengampuh Teori dan Prinsip Pendidikan yang memberikan arahan dan bimbingan, tim yang telah bekerjasama dengan penuh dedikasi dan support dari rekan-rekan yang memberi semangat dan motivasi kepada kami, para guru dan siswa SMPN 1 Cigombong. Kami mengharapkan saran yang membangun untuk karya yang lebih baik kedepannya.

## **Referensi**

- Arifin, Zainal. (2017). "Evaluasi Pembelajaran Prinsip, Teknik dan Prosedur". Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Delima, Rosa.(2016). "Pengembangan Aplikasi Permainan Edukasi Untuk Anak Prasekolah Menggunakan Pendekatan Child Centered Design. Jurnal Informatika Vol 12, No. 1 April. Diunduh 29 Juni 2021. PDF (Halaman 16)
- Heriyansyah. (2018). "Guru Adalah Manajer Sesungguhnya Di Sekolah". Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, Vol 1, No. 1. Diunduh 26 Mei 2021. PDF. (Halaman 120.).  
<https://www.silabus.web.id/pembelajaran-i>