



PENGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI ALAT EVALUASI BELAJAR SISWA KELAS VII SEKOLAH SMP MUHAMMADIYAH 2 BOYOLALI

**Rifqi Arrafi al Ihsan^{1*}, Wazir², Izzah Noer Halimah³, Waida Soumory⁴ Benatz
Imadatul Biladiyah⁵**

¹²³⁴⁵ Institut Islam Mamba'ul Ulum Surakarta

*Corresponding Author: rarrafi31@gmail.com

Received: 25 April 2024 **Revised:** 13 Mei 2024 **Accepted:** 21 Mei 2024 **Published:** 28
Agustus 2024 **DOI:** [10.59966/pandu.v2i3.976](https://doi.org/10.59966/pandu.v2i3.976)

ABSTRAK

Di era globalisasi seperti sekarang ini, teknologi informasi dan komunikasi telah berkembang begitu pesat sehingga berbagai kreasi dan inovasi di bidang pendidikan harus terus dikembangkan oleh manusia. Kemajuan teknologi informasi di dalam dunia pendidikan semakin tidak terlepas dari kebutuhan akan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif berkemampuan teknologi. Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar Al-Quran Hadist siswa kelas VII sekolah SMP Muhammadiyah 2 Boyolali Program Khusus. Berdasarkan hasil uji N-Gain didapatkan peningkatan hasil belajar kelas eksperimen sebesar 64.0% yang termasuk pada kategori efektif. Kemudian untuk melihat seberapa besar pengaruh yang diberikan dihitung dengan uji Koefisien Determinasi (R-Square) diperoleh hasil sebesar 0.524%. Sehingga disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

Kata Kunci: Aplikasi Quizizz, Alat Evaluasi, SMP Muhammadiyah

ABSTRACT

In this era of globalization, information and communication technology has developed so rapidly that various creations and innovations in the field of education must continue to be developed by humans. The advancement of information technology in the world of education is increasingly inseparable from the need for innovative and creative learning media with technological capabilities. Quizizz can improve the learning outcomes of Al-Quran Hadith class VII students of SMP Muhammadiyah 2 Boyolali Special Program. Based on the results of the N-Gain test, it was found that the experimental class learning outcomes increased by 64.0% which was included in the effective category. Then to see how much the influence given is calculated by the Coefficient of Determination (R-Square) test, the result is 0.524%. So it is concluded that the use of the Quizizz application is effective in improving learning outcomes.

Keywords: Quizizz Application, Evaluation Tool, SMP Muhammadiyah

Copyright © 2024, Author

This is an open-access article under the [CC BY-NC-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)



PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi dalam ilmu pengetahuan yang semakin berkembang membuat penggunaan teknologi semakin efisien dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus dapat menggunakan teknologi dan media pembelajaran yang unik. Secara khusus diharapkan dapat menjadi solusi dalam perkembangan teknologi di era moderen saat ini.

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang sangat penting bagi manusia dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi seperti yang semakin berkembang. Pendidikan juga merupakan suatu hal yang penting untuk meningkatkan kualitas dan kemampuan seseorang, peran dari pendidikan sendiri yaitu untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi yang telah ada dalam diri manusia melalui kegiatan belajar mengajar (Kurnia Dewi, 2018).

Untuk mewujudkan pendidikan yang baik dan maju maka diperlukan adanya peningkatan proses pembelajaran dan evaluasi pembelajaran yang berkualitas, karena tingkat berhasil tidaknya suatu proses pendidikan dapat dilihat dari hasil evaluasi pembelajaran. Penilaian evaluasi dapat berupa observasi sikap, ulangan harian, tugas, penilaian tengah semester, penilaian akhir semester dan sebagainya.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan didalam kelas cenderung kurang aktif karena hanya berpusat kepada guru. Kegiatan pembelajaran yang cenderung kurang aktif karena hanya berpusat pada guru sering kali disebut sebagai pembelajaran konvensional atau pembelajaran berpusat guru. Model ini lebih menekankan pada peran guru sebagai sumber utama informasi dan pemimpin kelas, sementara siswa lebih bersifat pasif dalam menerima pengetahuan. Pembelajaran seringkali terbatas pada metode konvensional tanpa memanfaatkan teknologi atau media interaktif yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Selain itu, evaluasi dan pengukuran kemajuan siswa cenderung bersifat formal dan seringkali terbatas pada ujian tertulis (masitoh, 2021).

Salah satu alat teknologi yang dapat digunakan pendidik untuk menilai pembelajaran siswa adalah aplikasi Quizizz yang dapat mengetahui hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu (susanto, 2013).

Memanfaatkan teknologi, termasuk platform pembelajaran online seperti Quizizz, dapat meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran matematika. Penggunaan alat digital dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan relevan. Quizizz merupakan salah satu aplikasi media kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di ruang kelas yang memiliki beberapa alternatif pilihan jawaban, serta bisa menambah gambar kelatar belakang pertanyaan dan bisa menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai yang diinginkan.

Mawaddah dan sudirman (2022) mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz menjadi salah satu upaya yang dilakukan untuk mengefektifkan proses pembelajaran dan meningkatkan minat dan hasil belajar.

Naufal khalis (2022) membuktikan bahwa terdapat respon yang positif pada penggunaan aplikasi quizizz dalam minat belajar siswa. tanpa di sadari quizizz membuat siswa belajar sambil bermain sehingga siswa merasa senang dan lebih mudah dalam memahami materi yang di ajarkan. pemahaman dari peserta didik. Septivianti (2020) juga membuktikan bahwa penggunaan media Quizizz sebagai alat evaluasi efektif terhadap hasil belajar peserta didik dan media Quizizz sebagai alat evaluasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

METHOD

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan kualitatif deskriptif adalah metode yang bertujuan menjelaskan, mendeskripsikan Al-Quran Hadistikan, dan menguraikan pokok permasalahan yang dibahas, serta menyimpulkan secara deduktif. Penelitian kualitatif deskriptif dapat melibatkan satu variabel atau lebih dari satu variabel. Penelitian ini dimulai dengan mengidentifikasi masalah dan menentukan jenis informasi yang diperlukan. Selanjutnya, prosedur pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang fenomena yang diteliti.

Dalam konteks ini, peneliti memilih metode deskriptif kualitatif untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam. Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi langsung melalui penelitian lapangan mengenai guru yang menggunakan aplikasi quizizz sebagai evaluasi pembelajaran pada peserta didik. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung dan menghambat pemanfaatan aplikasi quizizz. Melalui metode deskriptif kualitatif, penulis berupaya menjelaskan secara rinci dan mendalam mengenai peran guru serta faktor-faktor yang memengaruhi pemanfaatan aplikasi quizizz.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Muhammadiyah 2 Boyolali Program Khusus yang berlokasi di Mojo, Andong, Boyolali, Jawa Tengah. Kurikulum yang digunakan oleh SMP Muhammadiyah 2 Boyolali Program Khusus adalah kurikulum 2013. Subjek pada penelitian ini adalah siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Boyolali Program Khusus tahun ajaran 2023/2024. Proses pembelajaran di sekolah ini sudah menerapkan pembelajaran tatap muka seperti bagaimana biasanya. Daftar nama siswa yang menjadi kelas eksperimen yang berjumlah 25 orang siswa pada penelitian ini dapat dilihat pada daftar lampiran. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa Kelas VII Sekolah SMP Muhammadiyah 2 Boyolali Program Khusus. Hasil belajar siswa pada pembelajaran AL-QURAN HADIST materi keragaman ekonomi yang ada di Indonesia diukur dengan menggunakan instrumen tes berbentuk pilihan ganda sebanyak 20 butir soal. Instrumen soal ini diberikan sebelum pelaksanaan pembelajaran yaitu berupa pretest dalam bentuk kertas dan setelah berlansungnya pelaksanaan pembelajaran yaitu berupa posttest menggunakan web Quizizz.

Terlebih dahulu instrumen divalidasi oleh dosen ahli pada bulan Juni yang bertujuan untuk melihat apakah soal tersebut layak dijadikan sebagai instrumen sebuah penelitian. Setelah mendapat persetujuan dari dosen ahli selanjutnya soal diuji cobakan pada siswa kelas VII B SMP Muhammadiyah 2 Boyolali Program Khusus

Pekanbaru sebanyak 25 orang siswa. Selanjutnya, hasil uji coba akan dianalisis dengan menggunakan SPSS (Statistical Product and Service Solution) versi 25 untuk dilakukan uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda soal. Setelah dilakukan uji tersebut, apabila instrumen soal dinyatakan valid maka soal tersebut layak digunakan dalam penelitian. Selanjutnya data pretest dan posttest siswa di uji normalitas dan homogenitas data, setelah data berdistribusi normal dan homogen maka data pretest posttest dapat dianalisis menggunakan uji Hipotesis, N-Gain Score dan uji koefisien Determinasi (R-Square). Hasil uji coba dapat dilihat pada lampiran. Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti telah menyiapkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disesuaikan dengan materi pembelajaran yang disertai dengan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Perangkat pembelajaran dapat dilihat pada lampiran. Pembelajaran dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan. Setiap pertemuan dilakukan selama 1 x 35 menit.

Penelitian ini hanya dilakukan pada satu kelas eksperimen saja. Penggunaan Quizizz dalam penelitian ini digunakan sebanyak dua kali pertemuan. Yang diawali dengan melakukan pretest sebelum memulai pertemuan. Penggunaan Quizizz dalam setiap pertemuan digunakan sebagai alat evaluasi, setelah dilakukannya proses belajar mengajar didalam kelas terkait materi keragaman ekonomi yang ada di Indonesia. Selanjutnya Quizizz digunakan sebagai alat bantu penilaian formatif untuk mengetahui hasil belajar peserta didik yaitu posttest.

Selanjutnya dilakukan perhitungan pada hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen. Hal ini dilakukan untuk melihat hasil belajar AL-QURAN HADIST siswa Kelas VII. Berikut hasil statistic perbandingan nilai minimum, maksimum, rata-rata, dan standar deviasi pretest dan posttest kelas eksperimen.

Tabel 1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

	N	Minimum	Maximum	Rata-rata	Std. Deviation
Pretest	25	30	70	50.00	12.247
Posttest	25	60	100	82.80	11.733
Valid N (Liswise)			25		

Sumber : Hasil Pengolahan Data oleh Peneliti

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat hasil rata-rata pretest masih belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Setelah pelaksanaan pembelajaran selama dua kali pertemuan dengan pemberian perlakuan menggunakan aplikasi *Quizizz*, didapat hasil rata-rata posttest yaitu 82.80 mengalami peningkatan dibandingkan dengan rata-rata nilai *pretest*. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi perubahan antara nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen. Namun untuk menguji apakah perbedaan tersebut signifikan, maka peneliti melakukan uji hipotesis, uji *gain ternormalisasi* dan uji koefisien determinasi (*R-Square*) dengan bantuan SPSS versi 25. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah penggunaan aplikasi *Quizizz* efektif dalam meningkatkan hasil belajar AL-QURAN HADIST siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Boyolali Program Khusus Pekanbaru dengan taraf signifikan 5%.

Tabel 2. Hasil Uji *Paired Sample T Test*

Tabel 2.

Hasil Uji *Paired Sample T Test*

Paired Samples Test
Paired Differences

		Mean	Std. Deviation	Mean	95% Confidence Std. Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest- Posttest	-32.800	15.684	3.137	-39.274	-26.326	-10.456	24	.000

Sumber : Hasil Pengolahan Data oleh Peneliti

Berdasarkan hasil Uji *Paired Sample T Test* pada tabel 2. Penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar AL-QURAN HADIST siswa Kelas VII Sekolah SMP Muhammadiyah 2 boyolali program khusus memperoleh hasil signifikansi (2tailed) 0,000. Maka didapatkan nilai sig < 0.05, yang berarti bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* efektif dalam meningkatkan hasil belajar AL-QURAN HADIST siswa Kelas VII Sekolah SMP Muhammadiyah 2 Boyolali Program Khusus . Selanjutnya dilakukan uji *gain ternormalisasi* untuk mengukur peningkatan yang terjadi sebelum dan sesudah pembelajaran. Perhitungan *N-Gain* skor dibantu dengan menggunakan SPSS versi 25. Berikut adalah hasil uji *N-Gain* antara hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen.

Tabel 3. Hasil Uji *N-Gain Skor*

	g	Persentase g (%)	Std. Error Mean
Kelas	0.64	64%	5.28231

Sumber : Hasil Pengolahan Data oleh Peneliti

Dari hasil di atas dapat dilihat perbedaan peningkatan hasil belajar AL-QURAN HADIST Kelas VII dengan persentase peningkatan hasil belajar 64.0% dari nilai rata-rata Pretest dan nilai rata-rata Posttest. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* efektif dalam meningkatkan

hasil belajar AL-QURAN HADIST siswa Kelas VII Sekolah SMP Muhammadiyah 2 Boyolali Program Khusus.

Tabel 4. Uji Koefisien Determinasi (*R-Square*)

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted Square	R Std. Error of the Estimate
	.724 ^a	0.524	0.504	8.551

Sumber : Hasil Pengolahan Data oleh Peneliti

R-Square digunakan untuk melihat seberapa besar pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. *R-Square* dihitung dengan berbantuan SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) versi 25. Hasil uji *R-Square* data penelitian dapat dilihat pada tabel di atas. Berdasarkan tabel 4. dapat dilihat hasil *R-Square* sebesar 0.524%. Hal ini menunjukkan bahwa besarnya pengaruh penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa adalah sebesar 0.524%, sedangkan sisanya 0.476% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Hal ini berarti bila adjusted R^2 semakin besar mendekati 1 maka menunjukkan semakin kuatnya pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen dan bila adjusted R^2 semakin kecil bahkan mendekati nol, maka dapat dikatakan semakin kecil pula pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen (Munparidi, 2012).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan pada penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* berpengaruh signifikan dalam meningkatkan hasil belajar AL-QURAN HADIST siswa kelas VII Sekolah SMP Muhammadiyah 2 Boyolali Program Khusus. Hal ini ditunjukkan pada hasil uji hipotesis dengan Paired Sample T.

Test diperoleh nilai signifikan (2-tailed) sebesar $0.000 < (\alpha = 0.05)$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu dilihat dari hasil pretest dan posttest, rata-rata nilai yang diperoleh ketika posttest lebih tinggi dibandingkan rata-rata nilai pretest. Kemudian dilakukan uji N-Gain untuk melihat tingkat efektivitas penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar AL-QURAN HADIST yang memperoleh hasil peningkatan sebesar 64.0% yang termasuk kategori efektif. Kemudian untuk melihat seberapa besar pengaruh yang diberikan dihitung dengan uji Koefisien Determinasi (*R-Square*) diperoleh hasil sebesar 0.524%. Sehingga dapat disimpulkan penggunaan aplikasi *Quizizz* efektif dalam meningkatkan hasil belajar AL-QURAN HADIST siswa kelas IV Sekolah SMP Muhammadiyah 2 Boyolali Program Khusus.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, peneliti memberikan beberapa rekomendasi sebagai berikut: (1) Penggunaan aplikasi atau web *Quizizz* didalam kelas membutuhkan persiapan sebelum digunakan, selain itu peneliti juga harus siap dengan segala kendala teknis

yang terjadi; (2) peneliti yang akan menerapkan aplikasi atau /web Quizizz sebagai alat bantu penilaian sebaiknya lebih sabar dalam mengatur siswa agar pembelajaran tetap berjalan dengan tenang dan teratur, dan; (3) aplikasi atau web Quizizz sebagai media penilaian menjadikan penilaian menyenangkan, siswa bersemangat, dan hasil belajar meningkat.

REFERENSI

- Anamalai, T. R., & Mohamad Yatim, M. H. (2019). A Comparative Study of Formative Assessment Tools. *Journal of Information System and Technology Management*, 4(14), 41–71. <https://doi.org/10.35631/jistm.414006>
- Anshori, S. (2017). Pemanfaatan TIK sebagai Sumber dan Media Pembelajaran di Sekolah. *Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya*, 3(3), 10–20.
- Arifin, Z. (2012). Evaluasi Pembelajaran. In Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Cristiyanda, G. & I. S. (2021). Pengaruh Penggunaan Webquiz Quizizz Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa di SMAN 16 Padang. *Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran (SIKOLA)*, 2(3), 174–183. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/sikola.v2i3.110>
- Destiana, D., Suchyadi, Y., & Anjaswuri, F. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Produktif Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 3(2), 119–123. <https://journal.unpak.ac.id/index.php/JPPGuseda/article/view/2720>
- Dewi, L. U. (2020). Pengaruh Quizizz Sebagai Media Penilaian Formatif Berbasis Web 2.0 Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur. *Skripsi*, 68(1), 1–12. <http://dx.doi.org/10.1016/j.ndteint.2014.07.001%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.ndteint.2017.12.003%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.matdes.2017.02.024>
- Kamiludin, K., & Suryaman, M. (2017). Problematika pada pelaksanaan penilaian pembelajaran Kurikulum 2013. *Jurnal Prima Edukasia*, 5(1), 58–67. <https://doi.org/10.21831/jpe.v5i1.8391>
- Munparidi. (2012). Pengaruh Kepemimpinan, Motivasi, Pelatihan, Dan Lingkungan Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Pada Perusahaan Daerah Air Minum Tirta Musi Kota Palembang. *Jurnal Orasi Bisnis Edisi Ke-VII, Mei 2012 ISSN: 2085-1375 Pengetahuan*, 47–54. jurnal.polsri.ac.id.
- Musfirah. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Tentang SifatSifat Benda. *Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar*, 356(2), 2022. <https://doi.org/https://doi.org/10.26858/pjppsd.v2i2.33471>
- Noor, S. (2020). Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1–7. <https://doi.org/https://doi.org/10.33654/jph.v1i1.927>
- Pusparani, H. (2020). Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas Vi Di Sdn Guntur Kota Cirebon. *Tunas Nusantara*, 2(2), 269–279. <https://doi.org/10.34001/jtn.v2i2.1496>
- Rajendran, T., Bin Naaim, N. A., & Yunus, M. M. (2019). Pupils Motivation And Perceptions

- Towards Learning English Using Quizvaganza. *International Journal of Scientific and Research Publications (IJSRP)*, 9(1). <https://doi.org/10.29322/ijserp.9.01.2019.p8529>
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi|JIITUJ|*, 4(2), 163–173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Setiadi, H. (2016). Pelaksanaan Penilaian Pada Kurikulum 2013. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 20(2), 166–178. <https://doi.org/10.21831/pep.v20i2.7173>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan* (A. Nuryanto (ed.). Alfabeta.
- Yan mei, S., Yan Ju, S., & Adam, Z. (2019). Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom. *European Journal of Social Science Education and Research*, 5(1), 194–198. <https://doi.org/10.2478/ejser-2018-0022>
- Zhao, F. (2019). Using quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37–43. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37>