
PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN ANTUSIASME SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN

Chaerunnisa¹, Nurhaedah², Rostina³

¹ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar

Email: chaerunnisaj18@gmail.com

² Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar

Email: nurhaedah7802@unm.ac.id

³ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, UPT SPF SD Inpres Pajjaiang

Email: rostinarostina980@gmail.com

Artikel info

Received; 7-04-2022

Revised; 10-04-2022

Accepted; 25-04-2022

Published; 16-04-2022

Abstrak

Permasalahan pada penelitian ini ialah rendahnya hasil belajar dan antusiasme siswa dalam evaluasi pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui penggunaan aplikasi Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar dan antusiasme siswa kelas V B UPT SPF SD Inpres Pajjaiang dalam evaluasi pembelajaran. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif deskriptif, serta jenis penelitian yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik kualitatif dan kuantitatif deskriptif. Adapun sampel dalam penelitian ini yaitu 1 orang guru serta 30 orang siswa, yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Pada penelitian ini, peneliti bertindak sebagai guru dan guru kelas V bertindak sebagai observer. Berdasarkan data yang didapatkan selama pelaksanaan siklus I dan siklus II di kelas IV B UPT SPF SD Inpres Pajjaiang diperoleh hasil belajar siswa pada siklus I berada pada kategori kurang (K), sedangkan pada siklus II berada pada kategori baik (B) serta mencapai indikator yang telah ditetapkan. Kesimpulan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan aplikasi Quizizz pada evaluasi pembelajaran di kelas V dapat meningkatkan antusiasme dan hasil belajar siswa.

Key words:

Quizizz, antusiasme,
evaluasi pembelajaran,
hasil belajar

artikel global journal basic education dengan akses terbuka dibawah lisensi
CC BY-4.0



PENDAHULUAN

Evaluasi pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran. Evaluasi pembelajaran dianggap penting karena dengan evaluasi, pengajar dapat mengetahui apakah siswa mampu menguasai materi yang telah diajarkan, bersikap sebagaimana yang diajarkan, memiliki keterampilan, mengetahui keberhasilan proses belajar mengajar yang telah dilaksanakan, dan menentukan kebijakan selanjutnya (Lailatul, 2021). Evaluasi bertujuan untuk menilai keefektifan kegiatan pembelajaran dengan merujuk dengan ketercapaian indikator dan tujuan pembelajaran (Suardipa & Primayana, 2020).

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan peneliti pada bulan Juli 2023 di UPT SPF SD Inpres Pajjaiang pada kelas V B diperoleh bahwa nilai PPKn siswa kelas V B sangatlah rendah. Dibuktikan dengan hasil evaluasi pembelajaran siswa. Hal ini terjadi karena guru hanya melakukan evaluasi pembelajaran dengan memberikan soal yang ada di buku LKS siswa yang kemudian siswa diminta untuk menyalin soal tersebut di buku tulis mereka lalu menjawabnya, sehingga siswa terlihat kurang antusias dalam mengerjakan evaluasi. Rendahnya antusiasme siswa dalam mengerjakan evaluasi pembelajaran yaitu karena kejenuhan serta lambat dalam menjawab soal bahkan beberapa siswa tidak menjawab seluruh soal karena kehabisan waktu hanya untuk mencatat ulang soal dari buku LKS. Pengertian antusisme Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berasal dari kata “Antusias” yang berarti bergairah, bersemangat atau memiliki minat besar terhadap sesuatu. Antusiasme akan mendorong seseorang ke depan dan memenangkan perjuangannya (Samuel, 2015) dalam (Haryani, 2021). Antusiasme merupakan gairah yang ada pada diri seseorang sehingga seseorang tersebut memiliki motivasi untuk meraih tujuannya.

Sejatinya guru perlu membuat inovasi untuk menciptakan suasana evaluasi belajar yang menyenangkan serta menarik bagi siswa dalam pengerjaannya agar siswa antusias. Sehingga guru juga harus cakap dalam memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada. Maka dari itu, diperlukan sarana evaluasi yang dapat menciptakan suasana yang menarik dan menyenangkan bagi siswa seperti metode gamifikasi. Gamifikasi adalah proses penambahan unsur permainan pada kegiatan pembelajaran yang dapat memotivasi siswa karena melibatkan siswa secara langsung (Handoko et al., 2021). Salah satu contoh evaluasi dengan konsep gamifikasi yaitu seperti penggunaan aplikasi Quizizz. Quizizz merupakan aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi permainan ke ruang kelas dan membuat pembelajaran di kelas menjadi interaktif serta menyenangkan (Purba, 2020). Penggunaan Quizizz menjadikan siswa lebih aktif untuk menjawab pertanyaan yang diberikan dan membantu siswa meningkatkan keterampilan dan lebih konsentrasi terhadap soal yang diberikan. Quizizz merupakan aplikasi edukasi berbasis game yang dapat dimainkan oleh banyak orang mengerjakan soal dengan tampilan yang interaktif dan menyenangkan (Handoko et al., 2021).

Siswa dapat menggunakan Quizizz melalui laptop atau *smartphone* selama terhubung dengan internet. Serta Quizizz juga dapat dioperasikan jika tidak semua siswa memiliki *smartphone*, maka guru bisa menggunakan Quizizz *Paper Mode*. Quizizz mode kertas adalah fitur pada aplikasi Quizizz yang memungkinkan guru untuk evaluasi pembelajaran tanpa perlu perangkat *smartphone* untuk setiap siswa. Yang dibutuhkan hanyalah satu *smartphone* yang berisikan aplikasi Quizizz, laptop, serta kartu QR yang dipersonalisasikan untuk siswa. Cara kerja Quizizz Mode Kertas adalah sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan soal evaluasi berupa pilihan ganda dalam aplikasi Quizizz.
2. Guru mencetak kartu QR yang diunduh dari aplikasi Quizizz. Kemudian membagikannya kepada siswa sesuai dengan urutan namanya.
3. Guru menjelaskan tata cara menjawab pertanyaan menggunakan kartu QR. Bahwa kartu QR tersebut memiliki empat sisi dan ditandai dengan huruf A,B,C, dan D. Huruf tersebut sesuai dengan empat pilihan jawaban untuk pertanyaan pilihan ganda. Ketika diberikan pertanyaan, siswa memutar dan memperlihatkan kartu QR mereka dengan posisi huruf jawaban berada di atas.
4. Guru memilih ‘Mulai kuis langsung’ lalu memilih ‘Mode kertas’ pada aplikasi Quizizz

di laptop guru. Sementara pada smartphone guru memilih 'Mulai Kuis' dan pertanyaan pun akan muncul pada laptop yang telah dikoneksikan pada LCD.

5. Guru membacakan soal yang tampil serta siswa akan menyimak atau membacanya secara langsung.
6. Jika soal sudah selesai dibacakan, guru akan meminta siswa untuk mengangkat kartu QR sesuai dengan jawaban mereka. Guru memindai kartu QR jawaban siswa menggunakan smartphone. Setelah dipindai, umpan balik dari jawaban siswa akan muncul.

Quizizz menyediakan data statistik dari hasil kuis dan cukup fleksibel karena terdapat pengaturan waktu dalam penyelenggaraan kuis. Quizizz juga memungkinkan siswa untuk bersaing satu sama lain dan memotivasi mereka untuk belajar karena mereka dapat melihat langsung peringkat mereka di papan skor. Guru juga dapat memantau proses dan mengunduh laporan ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja siswa.

Berdasarkan penelitian terdahulu bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dalam evaluasi pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar dan antusiasme siswa, maka penelitian ini dilakukan dengan judul Penggunaan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Antusiasme Siswa Kelas V Sekolah Dasar dalam Evaluasi Pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif deskriptif. Disebut sebagai kualitatif karena dalam pendekatan ini, peneliti menggunakan observasi untuk melihat gambaran seluruh siswa selama proses pembelajaran berlangsung, serta dijadikan acuan dalam menilai antusiasme siswa dalam evaluasi pembelajaran. Sedangkan disebut kuantitatif deskriptif karena disajikan gambaran hasil belajar siswa dengan mencari nilai rata-rata dan persentase hasil belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli – Agustus 2023. Dengan lokasi penelitian yaitu dilaksanakan di UPT SPF SD Inpres Pajjaiang, Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar. Subjek penelitian dalam penelitian ini yaitu guru dan siswa kelas V B UPT SPF SD Inpres Pajjaiang dengan jumlah siswa yaitu 30 siswa yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dengan 2 siklus dan pada setiap siklusnya terdiri dari 4 tahap yaitu: 1) perencanaan; 2) pelaksanaan; 3) observasi; 4) refleksi. Setiap siklusnya dilakukan 2 kali pertemuan. Untuk melakukan serta mengamati proses perbaikan dari tindakan yang masih kurang dari sebelumnya serta melakukan refleksi untuk menuju ke arah yang lebih baik. Materi yang diajarkan sesuai dengan silabus dan RPP kelas V Semester Ganjil.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif dan kuantitatif deskriptif. Teknik analisis kualitatif karena data diperoleh melalui observasi untuk mengetahui seluruh aktivitas atau kegiatan guru dan siswa selama evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz. Teknik analisis kuantitatif deskriptif digunakan untuk menilai hasil belajar siswa. Data diproses dan dianalisis berdasarkan skor perolehan hasil belajar siswa dan dibandingkan dengan kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang telah ditentukan oleh sekolah. Keberhasilan pada pelaksanaan penelitian ini dilihat dari meningkatnya

antusiasme siswa dalam evaluasi pembelajaran dan juga dilihat dari hasil belajar siswa yang ditandai dengan perolehan nilai siswa minimal 75 sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ada di kelas V UPT SPF SD Inpres Pajjaiang Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar. Apabila secara klasikal 75% atau lebih siswa dalam satu kelas mencapai nilai KKM yakni 75 ke atas, maka pembelajaran sudah dianggap tuntas dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya. Adapun kriteria yang digunakan untuk menentukan tingkat antusiasme siswa dalam evaluasi pembelajaran dapat merujuk pada Tabel 1.

Tabel 1 Persentase Tingkat Antusiasme Siswa dalam Evaluasi Pembelajaran

No	Aktivitas	Kategori
1	70% - 100%	B (Baik)
2	50% - 69%	C (Cukup)
3	0% - 49%	K (Kurang)

Sumber: (Arikunto, 2015)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Siklus I

Penelitian dilaksanakan saat peneliti sedang melakukan PPL II PPG Prajabatan di UPT SPF SD Inpres Pajjaiang Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar. Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan konsultasi dengan guru pamong terkait temuan yang peneliti dapatkan yaitu rendahnya antusiasme siswa dalam evaluasi pembelajaran yang mengakibatkan hasil belajar siswa pun turut rendah. Serta peneliti juga menyampaikan kepada guru pamong terkait penggunaan aplikasi Quizizz yang peneliti tawarkan untuk mengatasi masalah tersebut. Pada konsultasi tersebut, peneliti dan guru kelas V B menetapkan jadwal rencana penelitian, materi pelajaran yang akan diajarkan, peneliti memperkenalkan aplikasi Quizizz dan cara mengoperasikannya kepada guru kelas V B UPT SPF SD Inpres Pajjaiang Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar.

Pertemuan I siklus I dilaksanakan pada hari Rabu, 26 Juli 2023. Dihadiri oleh 29 siswa kelas V B UPT SPF SD Inpres Pajjaiang Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar. Materi yang diajarkan pada pertemuan I siklus I yaitu tema 1 Organ Gerak Manusia dan Hewan Subtema 1 Organ Gerak Hewan Pembelajaran 4. Pertemuan II siklus I dilaksanakan pada hari Kamis, 27 Juli 2023. Dihadiri oleh 30 siswa kelas V B UPT SPF SD Inpres Pajjaiang Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar. Materi yang diajarkan pada pertemuan II siklus I yaitu tema 1 Organ Gerak Manusia dan Hewan Subtema 1 Organ Gerak Hewan Pembelajaran 5.

Hasil observasi aktivitas belajar siswa pada siklus I dalam penggunaan aplikasi Quizizz pada evaluasi pembelajaran mengamati 5 aspek yaitu: 1. siswa memperhatikan penjelasan guru terkait pengenalan aplikasi Quizizz; 2. siswa memperhatikan guru cara menjawab soal di aplikasi Quizizz Mode Kertas; 3. siswa menyimak soal yang dibacakan oleh guru; 4. siswa antusias menjawab soal evaluasi yang disajikan guru dalam aplikasi Quizizz; 5. siswa antusias dalam melihat umpan balik dari jawabannya.

Data tingkat pencapaian aktivitas belajar siswa dalam penggunaan aplikasi Quizizz pada evaluasi pembelajaran pada siklus I pertemuan I, diperoleh jumlah skor indikator yang dicapai yaitu 315 dari 450 jumlah skor maksimal indikator atau dengan persentase keberhasilan yaitu dan dinyatakan pada kategori Baik (B). Sementara pada pertemuan II, diperoleh jumlah skor indikator yang dicapai yaitu 352 dari 450 jumlah skor maksimal indikator atau dengan persentase keberhasilan yaitu 78,2% dan dinyatakan pada kategori Baik (B).

Akhir siklus I pertemuan II, dilakukan tes hasil belajar siswa untuk mengukur keberhasilan penggunaan aplikasi Quizizz pada evaluasi pembelajaran. Adapun hasil analisis deskriptif terhadap skor perolehan hasil belajar siswa setelah menggunakan aplikasi Quizizz pada evaluasi pembelajaran pada siklus I dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2 Data Deskripsi Frekuensi dan Persentase Nilai Tes Hasil Belajar Siklus I

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
92 - 100	Baik Sekali	10	33,3 %
84 - 91	Baik	10	33,3 %
76 - 83	Cukup	2	6,7 %
68 - 75	Kurang	3	10 %
< 67	Sangat Kurang	5	16,7 %
	Jumlah	30	100 %

Persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3 Data Deskripsi Frekuensi dan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
75 - 100	Tuntas	22	73,3 %
0 - 74	Tidak Tuntas	8	26,7 %
	Jumlah	30	100 %

Berdasarkan data pada tabel 3 menyatakan bahwa dari 30 siswa kelas V B UPT SPF SD Inpres Pajjaiang Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar bahwa, 22 siswa termasuk dalam kategori tuntas dan 8 siswa termasuk dalam kategori tidak tuntas. Dilihat dari jumlah siswa yang hasil belajarnya tuntas yaitu 73,3 % dari keseluruhan jumlah siswa dengan demikian, pembelajaran dianggap belum tuntas sehingga pembelajaran perlu dilanjutkan pada sesi berikutnya.

Siklus II

Pertemuan I siklus II dilaksanakan pada hari Sabtu, 29 Juli 2023. Dihadiri oleh 30 siswa kelas V B UPT SPF SD Inpres Pajjaiang Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar. Materi yang diajarkan pada pertemuan I siklus II yaitu tema 1 Organ Gerak Manusia dan Hewan subtema 2 Manusia dan Lingkungan Pembelajaran 1. Pertemuan II siklus I dilaksanakan pada hari Kamis, 3 Agustus 2023. Dihadiri oleh 30 siswa kelas V B UPT SPF SD Inpres Pajjaiang Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar. Materi yang diajarkan pada pertemuan II siklus II yaitu tema 1 Organ Gerak Manusia dan Hewan subtema 2 Manusia dan Lingkungan

Pembelajaran 2.

Hasil observasi aktivitas belajar siswa pada siklus II dalam penggunaan aplikasi Quizizz pada evaluasi pembelajaran mengamati 5 aspek yaitu: 1. siswa memperhatikan penjelasan guru terkait pengenalan aplikasi Quizizz; 2. siswa memperhatikan guru cara menjawab soal di aplikasi Quizizz Mode Kertas; 3. siswa menyimak soal yang dibacakan oleh guru; 4. siswa antusias menjawab soal evaluasi yang disajikan guru dalam aplikasi Quizizz; 5. siswa antusias dalam melihat umpan balik dari jawabannya.

Data tingkat pencapaian aktivitas belajar siswa dalam penggunaan aplikasi Quizizz pada evaluasi pembelajaran pada siklus II pertemuan I, diperoleh jumlah skor indikator yang dicapai yaitu 412 dari 450 jumlah skor maksimal indikator atau dengan persentase keberhasilan yaitu 91,5% dan dinyatakan pada kategori Baik (B). Sementara pada pertemuan II, diperoleh jumlah skor indikator yang dicapai yaitu 423 dari 450 jumlah skor maksimal indikator atau dengan persentase keberhasilan yaitu 94% dan dinyatakan pada kategori Baik (B).

Data hasil analisis deskriptif terhadap skor perolehan hasil belajar siswa setelah menggunakan aplikasi Quizizz pada evaluasi pembelajaran pada siklus II dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 2 Data Deskripsi Frekuensi dan Persentase Nilai Tes Hasil Belajar Siklus II

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
92 - 100	Baik Sekali	23	76,7 %
84 - 91	Baik	4	13,3 %
76 - 83	Cukup	2	6,7 %
68 - 75	Kurang	0	0,0 %
< 67	Sangat Kurang	1	3,3 %
	Jumlah	30	100 %

Persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus II dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 3 Data Deskripsi Frekuensi dan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
75 - 100	Tuntas	29	96,7 %
0 - 74	Tidak Tuntas	1	3,3 %
	Jumlah	30	100 %

Berdasarkan data pada tabel 5 menyatakan bahwa dari 30 siswa kelas V B UPT SPF SD Inpres Pajjiaing Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar bahwa, 29 siswa termasuk dalam kategori tuntas dan 1 siswa termasuk dalam kategori tidak tuntas. Dilihat dari jumlah siswa yang hasil belajarnya tuntas yaitu 96,7% dari keseluruhan jumlah siswa, sementara pada indikator keberhasilan mengisyaratkan bahwa apabila 80% dari keseluruhan jumlah siswa mencapai nilai KKM yaitu 75 pada evaluasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Quizizz maka dianggap tuntas secara klasikal.

Pembahasan

Evaluasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Quizizz diperoleh hasil berdasarkan observasi tingkat antusiasme siswa dalam evaluasi pembelajaran pada siklus I masih terdapat hal-hal yang belum terlaksana dengan baik. Aspek yang belum terlaksana dengan baik yaitu: 1) siswa masih kurang dalam memperhatikan penjelasan guru terkait pengenalan aplikasi Quizizz; 2) siswa masih kurang memperhatikan guru cara menjawab soal di aplikasi Quizizz Mode Kertas; 3) beberapa siswa terlihat masih asik sendiri ketika guru membacakan soal; 4) siswa terlihat kebingungan dalam menjawab soal. Menurut Samuel dalam Lailatul et al (2021), antusiasme adalah pilihan perasaan yang muncul dan diseleksi kemudian dilanjutkan dan diperkuat, karena antusiasme dapat dihasilkan dari dalam diri kita sendiri atau di luar diri, antusiasme paling kuat adalah dari dalam diri, karena ketika kita telah memutuskan untuk memilih untuk menjadi antusias, maka akan dijalankan program dalam pikiran langsung menghasilkan energi. Hal tersebut lah yang membuat guru untuk merancang kuis di aplikasi Quizizz menjadi lebih menarik serta menstimulus siswa untuk lebih memperhatikan penjelasan guru sebelum mengerjakan soal evaluasi pembelajaran sehingga pada siklus II, hal tersebut telah mampu diatasi oleh guru dengan menjelaskan kembali cara menjawab pertanyaan atau soal pada aplikasi Quizizz, sehingga siswa bisa menyelesaikan soal yang diberikan oleh guru tepat waktu. Antusiasme siswa diukur

Hasil belajar Hasil belajar yang diperoleh pada siklus II jauh lebih baik dari pada siklus I. Hal ini dapat dibuktikan dari perolehan hasil belajar siswa yang mampu mencapai kategori baik (B). Analisis data juga menunjukkan bahwa hasil belajar dari 30 siswa, yaitu 29 siswa yang mencapai standar KKM dan 1 siswa yang tidak mencapai standar KKM. Adapun Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang harus dicapai adalah 75.

Penelitian dengan aplikasi Quizizz sebelumnya telah dilakukan oleh (Asria et al., 2021), dengan judul penelitian “Analisis Antusiasme Siswa dalam Evaluasi Belajar Menggunakan Platform Quizizz” dengan kesimpulan bahwa evaluasi belajar dengan menggunakan platform Quizizz dapat meningkatkan antusiasme siswa. Penelitian lainnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Wihartanti et al., 2019) dengan kesimpulan bahwa aplikasi Quizizz berbasis smartphone dapat lebih meningkatkan kemampuan berpikir mahasiswa di dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih peneliti tujukan kepada ibu Dr. Nurhaedah, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing lapangan dan ibu Rostina, S.Pd selaku guru pamong dan juga wali kelas V B UPT SPF SD Inpres Pajjajiang yang telah bersedia menjadikannya sebagai lokasi penelitian ini. Dan tentunya tak lupa peneliti ucapkan terima kasih kepada seluruh siswa kelas V B UPT SPF SD Inpres Pajjajiang atas partisipasinya dalam menyelesaikan penelitian ini.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan aplikasi Quizizz paada evaluasi pembelajaran di kelas V dapat meningkatkan antusiasme dan hasil belajar siswa. Dengan menggunakan aplikasi Quizizz dalam evaluasi pembelajaran, terjadi peningkatan antusiasme siswa dari pertemuan pertama siklus I antusiasme siswa berada pada

kategori baik. Pada siklus II antusiasme siswa meningkat menjadi kategori baik.

Segi hasil belajar siswa, juga terjadi peningkatan. Pada siklus I rata-rata hasil belajar siswa yaitu 80,9 dengan persentase ketuntasan yaitu 70 % berada pada kategori kurang (K) dan siklus II rata-rata hasil belajar siswa yaitu 91,9 dengan persentase ketuntasan yaitu 96,7 % berada pada kategori baik (B).

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memberikan saran yaitu: 1) bagi guru yang akan menggunakan Quizizz pada evaluasi pembelajaran agar menyiapkan atau merancang soal sesuai dengan materi yang diajarkan; 2) bagi siswa, sebelum melakukan evaluasi pembelajaran menggunakan Quizizz periksa perangkat yang akan digunakan apakah bisa digunakan atau tidak; 3) bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi dalam melakukan penelitian selanjutnya dengan berbagai aspek lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. PT Bumi Aksara.
- Asria, L., Sari, D. R., Ngaini, S. A., Muyasaroh, U., & Rahmawati, F. (2021). Analisis Antusiasme Siswa dalam Evaluasi Belajar Menggunakan Platfrom Quizizz. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, Vol. 3(1), 1–17. <https://journal.ibrahimy.ac.id/index.php/Alifmatika>
- Handoko, W., Mizkat, E., Nasution, A., Hambali, & Eska, J. (2021). Gamification in Learning using Quizizz Application as Assessment Tools. *Journal of Physics: Conference Series*, 1783(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1783/1/012111>
- Haryani. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Google Form Untuk Meningkatkan Antusiasme Siswa Dalam Mengerjakan Ulangan Pada Mata Pelajaran Fiqih. *SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 1(3), 190–198. <https://doi.org/10.51878/secondary.v1i3.327>
- Purba, L. S. L. (2020). The Effectiveness of The Quizizz Interactive Quiz Media as An Online Learning Evaluation of Physics Chemistry 1 to Improve Student Learning Outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*, Vol.1567(2), 1–4.
- Suardipa, I. P., & Primayana, K. H. (2020). Peran Desain Evaluasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Widyacarya Jurnal Pendidikan, Agama, & Budaya*, Vol.4(2), 88–100. <https://doi.org/https://doi.org/10.55115/widyacarya.v4i2.796>
- Wihartanti, L. V., Prasetya Wibawa, R., Astuti, R. I., & Pangestu, B. A. (2019). Penggunaan Aplikasi Quizizz Berbasis Smarthphone Dalam Membangkunkemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran 2019*, 362–368.