



---

## **PENGUNAAN APLIKASI QUIZZIZ SEBAGAI MEDIA EVALUASI PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SDI UNGGULAN TODDOPULI**

**Sarwinda<sup>1</sup>, Muh. Amran<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> Universitas Negeri Makassar

Email: [sarwindayusuf@gmail.com](mailto:sarwindayusuf@gmail.com)

<sup>2</sup> Universitas Negeri Makassar

Email: [neysaamran@gmail.com](mailto:neysaamran@gmail.com)

---

### **Artikel info**

*Received: 03-04-2025*

*Revised: 10-04-2025*

*Accepted: 09-05-2025*

*Published: 26-05-2025*

---

### **Abstrak**

Pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran membuat prosesnya menjadi lebih efektif. Salah satu aplikasi yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran, khususnya kegiatan evaluasi yaitu *Quizziz*. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui bagaimana penggunaan aplikasi *Quizziz* sebagai media evaluasi pada mata pelajaran pendidikan Pancasila kelas IV SDI Unggulan Toddopuli. Penelitian Tindakan Kelas adalah metode yang digunakan pada penelitian ini. PTK terdiri dari 2 siklus yang dilakukan melalui empat tahap mulai dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan evaluasi. Subjek penelitian ini melibatkan seluruh siswa kelas IV A yang terdiri dari 35 siswa. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa tes dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizziz* pada kegiatan evaluasi dapat meningkatkan keaktifan siswa di kelas. Pada siklus 1 sebanyak 20 siswa yang merasa antusias mengerjakan soal sementara 17 siswa dapat menjawab soal dengan benar. Selanjutnya, pada siklus 2 hasilnya mengalami peningkatan. Siswa yang antusias mengerjakan soal sebanyak 30 siswa dan 25 siswa menjawab soal dengan benar.

---

### **Key words:**

*Media evaluasi, Quizziz,*

*Teknologi*

artikel novelty jurnal pendidikan dan inovasi pembelajaran guru profesional dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



---

## **PENDAHULUAN**

Dalam beberapa dekade terakhir, penggunaan teknologi di bidang pendidikan mengalami perkembangan yang sangat pesat. Sektor pendidikan semakin terbuka untuk berbagai inovasi yang dapat meningkatkan pembelajaran dengan kemudahan akses seiring dengan kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Penggunaan perangkat digital, platform pembelajaran online dan aplikasi pendidikan memungkinkan pendidikan menjadi lebih fleksibel, interaktif dan efisien. Teknologi juga merubah cara guru dalam mengajar dan siswa dalam belajar. Teknologi juga dapat mendukung proses pembelajaran agar lebih efektif

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

dan menarik. Pembelajaran berbasis teknologi saat ini memiliki banyak bentuk animasi baik berupa gambar maupun video serta yang berbasis permainan sehingga membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar dan semangat untuk mengerjakan latihan soal (Azhar, 2013). Pembelajaran modern dengan memanfaatkan teknologi dapat mengembangkan potensi siswa. Pada masa pandemi, menggunakan perangkat digital seperti ponsel dan laptop untuk belajar secara online menjadi alat utama untuk pembelajaran jarak jauh (Masyrufin, 2022).

Pendidikan merupakan salah satu pilar untuk memajukan bangsa. Oleh karenanya, kualitas pendidikan di Indonesia harus selalu ditingkatkan. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan pendidikan yaitu dengan membuat media evaluasi hasil belajar siswa. (Arikunto 2003) mengungkapkan bahwa evaluasi adalah serangkaian kegiatan yang ditujukan untuk mengukur keberhasilan program pendidikan. Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk merefleksikan dan mengukur tingkat keberhasilan pembelajaran yang sudah dilakukan. Salah satu kegiatan yang merupakan komponen penting dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah adalah melakukan kegiatan penilaian kepada siswa.

Penilaian hasil belajar dibutuhkan guna mengumpulkan informasi tentang pencapaian hasil proses pembelajaran siswa yang telah ditetapkan (Rahmawati, Nisa, Astuti, Fajariyani & Suliyani, 2022). Menurut (Wahidmurni, Mustikawan & Ridho, 2010) fungsi penting bagi pendidik dalam mengevaluasi proses belajar adalah dengan memberikan umpan balik kepada siswa terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan..

Perkembangan teknologi di era modern sekarang ini membawa perubahan yang signifikan dalam proses belajar dan mengajar, salah satunya yaitu pada evaluasi yang dilakukan guru. Salah satu media evaluasi berbasis online yang digunakan oleh guru adalah *Quizziz*. *Quizziz* adalah platform digital berbasis gamifikasi yang dapat digunakan untuk memudahkan pendidik dalam menyelenggarakan pembelajaran dan asesmen yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Melalui aplikasi *Quizziz*, guru dapat menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup dengan menyesuaikan perkembangan teknologi saat ini. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Rahmawati et al, 2022) penggunaan *Quizziz* mampu meningkatkan minat dan konsentrasi siswa. Sebanyak 81,6% siswa merasa senang menggunakan platform ini untuk penilaian dan 80% menyatakan bahwa mereka lebih fokus saat mengerjakan soal. Hal ini menunjukkan bahwa *Quizziz* tidak hanya berfungsi sebagai alat

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

penilaian, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Aplikasi *Quizziz* memiliki beberapa keunggulan, yaitu; (1) Aksesibilitas yang mudah sehingga dapat diakses kapan saja dan dimana saja, (2) Interaktivitas yang menawarkan kuis interaktif dengan berbagai jenis soal termasuk pilihan ganda dan soal dengan gambar yang membuat proses belajar lebih menarik, (3) Adanya sistem peringkat dan umpan balik langsung setelah menjawab soal membuat siswa merasa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, (4) Hasil kuis dapat dianalisis secara otomatis sehingga dapat memberikan informasi yang berguna bagi guru untuk mengevaluasi pemahaman siswa.

Pada pembelajaran di era digital saat ini, perlunya untuk memanfaatkan teknologi agar proses pembelajaran yang dilakukan tidak monoton dan membosankan. Melalui hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada kelas IV UPT SPF SDI Unggulan Toddopuli ditemukan bahwa sebagian besar siswa memiliki *smartphone* dan mereka sudah paham bagaimana cara menggunakannya. Namun, guru melarang *smartphone* yang mereka miliki tersebut digunakan saat proses pembelajaran dikarenakan dapat mengganggu fokus atau perhatian mereka ketika guru sedang mengajar di dalam kelas. Di sisi lain, penggunaan *smartphone* dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa ketika kesulitan dalam mengerjakan tugas dengan cara mencari tahu informasi melalui internet. Padahal dengan perangkat teknologi yang dimiliki siswa, guru dapat melakukan pembelajaran yang interaktif dan inovatif sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Sehingga dalam prosesnya, siswa merasa tidak mudah bosan dengan cara guru pada saat mengajar dan memberikan soal maupun kuis.

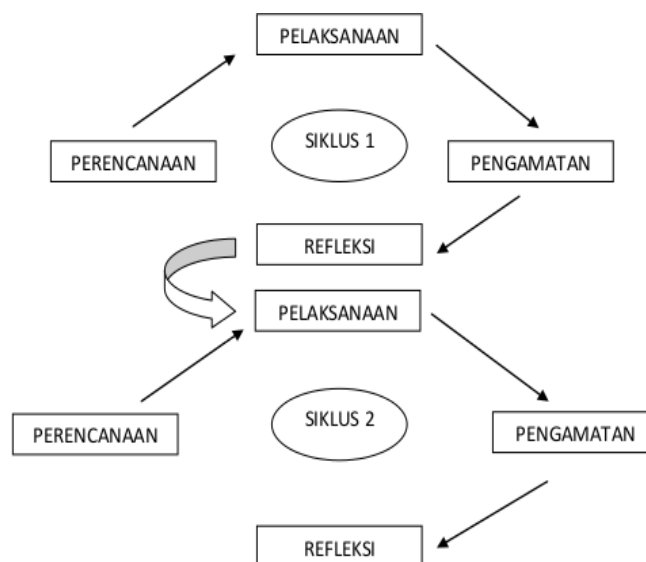
Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti di kelas IV SDI Unggulan Toddopuli bahwa pada saat siswa melaksanakan evaluasi hasil belajar, guru hanya berfokus pada satu jenis kegiatan yaitu memberikan soal evaluasi melalui lembar soal (*paper based*) yang dibagikan kepada setiap siswa untuk dikerjakan. Hasil dari kegiatan evaluasi yang dilakukan pun masih kurang memuaskan dikarenakan terdapat beberapa siswa yang tidak mencapai nilai standar. Oleh karenanya, peneliti berinisiatif memberikan salah satu solusi agar kegiatan evaluasi yang dilakukan dalam proses pembelajaran agar dapat meningkatkan partisipasi aktif dan ketertarikan siswa dalam menjawab soal-soal yang diberikan. Tujuan dari

## NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

penelitian ini yaitu agar dapat mengintegrasikan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran khususnya pada saat melakukan kegiatan evaluasi di dalam kelas melalui platform *Quizziz* sehingga dapat meningkatkan nilai hasil belajar siswa kelas IV SDI Unggulan Toddopuli. Adapun judul dari Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan adalah “Penggunaan Aplikasi *Quizziz* Sebagai Media Evaluasi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SDI Unggulan Toddopuli”.

### METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK adalah jenis penelitian yang digunakan di kelas untuk memecahkan masalah pembelajaran, mencoba hal-hal baru, memperbaiki kualitas dan hasil pembelajaran, dan memecahkan masalah pembelajaran guru. (Widayati, 2008). Dalam pelaksanaannya, penelitian ini dilakukan 2 siklus. Terdapat 4 langkah disetiap siklusnya yaitu mulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan tindakan (refleksi). Penelitian mulai dilaksanakan pada bulan Agustus 2024 di UPT SPF SDI Unggulan Toddopuli, Kota Makassar, Sulawesi Selatan. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah kelas IV A yang berjumlah 35 siswa.



Gambar Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini menggunakan Tes dan Angket. Tes digunakan untuk mengetahui hasil evaluasi belajar siswa setelah mengerjakan soal-soal pada

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang diberikan melalui aplikasi *Quizziz* Sedangkan Angket digunakan untuk melihat persepsi siswa mengenai aplikasi *Quizziz* yang mereka gunakan yang terdiri dari 10 pernyataan dan sudah disesuaikan dengan indikator minat dan konsentrasi belajar siswa. Cara untuk menghitung persentase: .

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase skor masing-masing responden

$\sum R$  = Jumlah keseluruhan skor jawaban yang diberikan responden

N = Skor maksimal

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Pelaksanaan penelitian pada siklus 1 yaitu mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Musyawarah di Lingkungan Sekitar. Setelah guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, memberikan penjelasan mengenai materi topik yang dibahas, menayangkan video mengenai contoh musyawarah di lingkungan sekitar, langkah terakhir yaitu dengan memberikan kegiatan evaluasi untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa mengenai materi yang telah diajarkan. Kegiatan evaluasi yang dilakukan guru yaitu melalui platform *Quizziz*. Pada siklus 1, diperoleh hasil dari total 35 siswa kelas IV yaitu sebanyak 20 siswa (57%) yang antusias mengerjakan soal-soal yang diberikan melalui platform *Quizziz*. Dari total jumlah peserta, 30 siswa (86%) senang menggunakan aplikasi *Quizziz* karena tampilan fitur dan jenis soal yang menarik untuk dikerjakan. Sementara peserta yang mampu menjawab pertanyaan dengan benar sebanyak 17 orang (49%).

Pada pelaksanaan siklus 2, terdapat peningkatan secara signifikan pada kegiatan evaluasi yang dilakukan. Hasil yang diperoleh pada siklus 2 yaitu sebanyak 30 siswa (86%) yang antusias mengerjakan soal. Ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan sebesar 29% atau sekitar 10 siswa dibanding pada pelaksanaan siklus 1. Adapun siswa yang senang menggunakan aplikasi *Quizziz* meningkat sebanyak 33 orang (91%) dari total siswa keseluruhan. Sementara siswa yang mampu menjawab soal dengan benar yaitu sebanyak 25

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

orang (71%) dari jumlah keseluruhan siswa menunjukkan peningkatan sebanyak 22% dari siklus 1.

### **Pembahasan**

#### **Siklus 1**

Tahap pertama yaitu melakukan perencanaan dengan menganalisis modul ajar, langkah-langkah kegiatan pembelajaran dan kegiatan evaluasi melalui platform *Quizziz*. Peneliti juga memastikan bahwa siswa membawa *smartphone* yang akan mereka gunakan pada saat menjawab soal-soal pada aplikasi *Quizziz*.

Tahap kedua yaitu melaksanakan kegiatan dengan menjalankan perencanaan yang telah dibuat. Pada siklus 1 ini, kegiatan pembelajaran dilaksanakan selama 2 JP (70 menit) yang diawali dengan kegiatan apersepsi mengenai materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya guna menggali informasi dan mengukur sejauh mana pemahaman siswa tentang materi yang telah dipelajari. Selanjutnya, guru melakukan langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang dimulai dengan menampilkan topik pembahasan yaitu Musyawarah di Lingkungan Sekitar dan menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Setelah itu, peneliti memberikan penjelasan terhadap materi dengan menampilkan slide powerpoint yang telah disiapkan didukung dengan video pembelajaran yang sesuai dengan topik pembahasan. Siswa diberikan kesempatan untuk mencatat informasi penting pada slide yang ditampilkan dan mengamati dengan baik video yang ditayangkan agar pada saat kegiatan evaluasi nanti, mereka dapat menjawab soal-soal yang diberikan dengan benar. Setelah semuanya diselesaikan dengan baik oleh siswa, tibalah saatnya untuk melaksanakan kegiatan evaluasi. Sebagai langkah awal, peneliti memastikan bahwa setiap siswa menyediakan *smartphone* masing-masing agar dapat mengerjakan soal yang diberikan. Selanjutnya, peneliti membagikan tautan kepada siswa melalui grup *Whatsapp* kelas dengan memberikan petunjuk cara penggunaan untuk login ke aplikasi *Quizziz*. Setelah semua siswa mengisi biodata, mereka dapat langsung mengerjakan soal-soal yang diberikan. Skor yang mereka peroleh dapat dilihat langsung oleh peneliti karena akan tersimpan secara otomatis.

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

Tahap ketiga adalah melakukan observasi secara langsung pada proses pelaksanaan kegiatan evaluasi. Peneliti melakukan pengamatan terhadap siswa bagaimana mereka berpartisipasi aktif dengan menunjukkan rasa antusias dan ketertarikan dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan menggunakan aplikasi *Quizziz*.

Tahap keempat adalah refleksi. Setelah menyelesaikan seluruh kegiatan pembelajaran mulai dari kegiatan pendahuluan sampai kegiatan evaluasi, ditemukan bahwa masih ada beberapa siswa yang belum mengerti cara menggunakan aplikasi *Quizziz* dan hasil dari pengerjaan soal evaluasi yang mereka kerjakan, ditemukan bahwa 49% (17 siswa) menjawab dengan benar soal yang diberikan. Berdasarkan data yang diperoleh pada siklus 1, bahwa masih rendahnya tingkat pemahaman siswa dalam menggunakan aplikasi *Quizziz* dan dalam menjawab soal-soal yang diberikan sehingga perlunya dilakukan perbaikan pada siklus selanjutnya untuk meningkatkan keberhasilan pada siklus 1.

### **Siklus 2**

Berdasarkan refleksi yang dilakukan pada siklus 1, maka peneliti melakukan upaya agar dapat memperbaiki masalah yang dihadapi siswa dan akan dilaksanakan pada siklus 2 ini.

Tahap pertama yaitu Perencanaan. Pada tahap ini, peneliti melakukan kegiatan awal dengan berdoa, menanyakan kabar siswa, menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan mengenai materi Musyawarah di Lingkungan Sekitar secara mendalam agar siswa mampu memahami materi dengan baik sehingga dapat menjawab soal evaluasi yang diberikan. Kemudian, peneliti memberikan penjelasan kepada siswa bagaimana cara menjawab soal dengan benar pada aplikasi *Quizziz* yang mereka gunakan. Lalu kegiatan akhir yaitu menyimpulkan materi pembelajaran diakhiri dengan doa dan salam penutup.

Tahap kedua yaitu Pelaksanaan. Sesuai dengan modul ajar yang telah dibuat, peneliti melaksanakan seluruh kegiatan pembelajaran mulai dari awal hingga akhir. Pada kegiatan evaluasi, peneliti menekankan bagaimana cara penggunaan *Quizziz* kepada siswa dengan baik dan cara menjawab pertanyaan dengan benar. Peneliti

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

menginformasikan kepada siswa bahwa setiap pertanyaan memiliki 4 jawaban berbeda dengan waktu 30 detik untuk setiap nomornya. Sehingga siswa diharapkan memperhatikan dan fokus terhadap soal yang diberikan. Untuk mendapatkan skor yang memuaskan, siswa harus bisa menjawab 8 dari 10 pertanyaan dengan benar.

Tahap ketiga yaitu Observasi. Peneliti melakukan kegiatan pengamatan secara langsung dalam pelaksanaan kegiatan evaluasi oleh siswa. Pembelajaran pada siklus 2 ini terdapat peningkatan pemahaman terhadap materi yang diberikan sehingga dalam pengerjaan evaluasi, siswa merasa lebih fokus untuk mengerjakan soal-soal yang diberikan. Mereka juga telah memahami dengan baik penggunaan aplikasi *Quizziz* dibanding pada penggunaan di siklus 1.

Tahap keempat yaitu Refleksi. Dibandingkan dengan siklus 1, pada siklus 2 ini terdapat peningkatan yang signifikan oleh siswa. Berdasarkan kegiatan evaluasi yang telah mereka lakukan, hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa 86% (30 siswa) menunjukkan antusiasme dalam mengerjakan soal, 91% (33 siswa) yang senang menggunakan aplikasi *Quizziz* dan 71% (25 siswa) yang mampu menjawab soal dengan benar. Siswa yang termotivasi dan bersemangat menggunakan evaluasi melalui *Quizziz* sebesar 62,38% (Asria et al., 2021)

Penggunaan dan pemanfaatan teknologi dapat dijadikan inovasi yang mendukung optimalisasi dalam evaluasi dan proses pembelajaran sehingga dapat membantu siswa belajar dengan baik (Chairuddin & Dewi, 2021). (Sunardi, 2020) Penggunaan teknologi seperti *Quizziz* dapat meningkatkan ketelitian, keaktifan, dan perhatian siswa. Dengan menggunakan fitur yang menarik, guru dapat mempermudah evaluasi hasil pembelajaran. Misalnya, mereka dapat membuat kuis interaktif dengan lebih dari empat pilihan jawaban dan mereka dapat menambahkan media gambar ke latar belakang pertanyaan serta mengubah pengaturan pertanyaan sesuai keinginan mereka. Pada penelitian yang dilakukan oleh (Rahmawati et al, 2022) siswa memberikan tanggapan bahwa menggunakan aplikasi *Quizziz* dapat meningkatkan konsentrasi dalam mengerjakan soal karena ada waktu pengerjaan pada setiap nomor yang memungkinkan siswa untuk menjawab pertanyaan dengan benar dalam waktu yang singkat sehingga skor akan bertambah dan peringkat akan semakin meningkat. Hal ini membuat siswa lebih tertantang dan fokus dalam mengerjakan setiap soal,



## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

membantu mereka mengatur waktu dengan baik.

Aplikasi *Quizziz* ini merupakan platform pembelajaran interaktif yang memiliki beberapa keunggulan bagi guru maupun siswa. Berikut adalah kelebihan dari aplikasi ini:

1. Pembuatan Soal Lebih Mudah. *Quizziz* dapat membuat guru lebih mudah dalam membuat soal melalui kumpulan soal yang telah tersedia. Dengan cara ini, maka dapat mempermudah guru dalam membuat soal dan penilaian.
2. Sistem Penilaian Otomatis. Penilaian dilakukan secara otomatis oleh sistem setelah siswa menjawab semua soal yang diberikan. Jika mereka menjawab pertanyaan dengan benar maka mereka akan mendapatkan poin dan secara langsung sistem akan memproses peringkat berdasarkan skor yang diperoleh.
3. Review dan Umpan Balik. Siswa dapat melihat kembali jawaban mereka setelah menyelesaikan kuis. Fitur ini sangat berguna untuk membantu siswa belajar dari kesalahan mereka.
4. Randomisasi Soal. Aplikasi *Quizziz* menawarkan fitur pengacakan soal sehingga setiap siswa mendapatkan soal yang berbeda di setiap nomornya. Hal ini membantu mengurangi siswa bertindak curang pada saat mengerjakan soal.
5. Meningkatkan Motivasi Belajar. Format permainan yang ditawarkan *Quizziz* dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif.
6. Statistik Kinerja Siswa. *Quizziz* memberikan data statistik tentang hasil belajar siswa yang dapat diunduh dalam format Excel. Ini membantu guru untuk mengevaluasi pemahaman siswa secara lebih mendalam.

Secara keseluruhan, *Quizziz* merupakan alat yang efektif untuk meningkatkan interaksi dan pembelajaran serta memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Alhamdulillahirobbil 'Alamin. Segala Puji bagi Allah karena atas kelancaran dan kemudahan yang diberikan sehingga artikel ini dapat diselesaikan dengan baik. Terima kasih kepada seluruh pihak terutama kepada Program Studi Pendidikan Guru Universitas Negeri Makassar, Dosen Pembimbing Lapangan, Guru Pamong yang telah meluangkan waktunya serta selalu memberi arahan kepada penulis. Terimakasih kepada Suami, Kedua Orang Tua dan seluruh

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

keluarga atas doa dan dukungan selama ini. Kepada UPT SPF SDI Unggulan Toddopuli, Penulis ucapkan terimakasih karena telah mengizinkan untuk melakukan penelitian hingga dapat menyelesaikannya tepat waktu. Tidak lupa pula ucapan terima kasih kepada teman-teman seperjuangan di PPG UNM khususnya kelas PGSD 011 yang selalu ada dan siap membantu setiap saat.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Melalui penelitian yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizziz* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDI Unggulan Toddopuli dapat menarik minat siswa dalam belajar. Tampilan yang menarik dan mudah digunakan membuat siswa merasa semangat serta antusias dalam melakukan kegiatan evaluasi. Ditambah lagi, aplikasi *Quizziz* ini menggunakan penskoran secara otomatis yang dapat diunduh melalui Microsoft Excel sehingga dapat memudahkan guru untuk mengetahui nilai yang diperoleh siswa. Berdasarkan data yang diperoleh dari siklus 1 diperoleh sebanyak 17 siswa (49%) siswa yang menjawab soal dengan benar. Kemudian pada siklus 2 mengalami peningkatan sebesar 71% (25 siswa) sehingga terjadi peningkatan sebesar 22%.

### **Saran**

Aplikasi *Quizziz* dapat diterapkan pada semua mata pelajaran sehingga penting bagi guru untuk mempelajari cara penggunaan aplikasi ini karena dapat memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran dan kegiatan evaluasi. Tampilan yang menarik dapat meningkatkan antusiasme siswa di kelas.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arsyad, A (2013). Raja Grafindo Persada jakarta. Media Pembelajaran Edisi Revisi. 2013
- Arikunto, S & Jabar. 2004. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Asria, L., Sari, D. R., Ngaini, S. A., Muyasaroh, U., & Rahmawati, F. (2021). Analisa Antusiasme Murid Pada Evaluasi Belajar Memakai Platform Quizizz. *Alifmatika: Jurnal Pelatihan dan Pengajaran Matematika*, 3(1), 1–17
- Chairuddin, M., & Dewi, R.M. (2021). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. Pengembangan Bahan Ajar Buku Saku Digital Berbasis Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Ekonomi. 3(3), 951-962
- Masyrufin, A. (2022). Pengembangan Game Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *Edutech: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 2(1), 63-73.

### **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

- Rahmawati, D. N., Nisa, A. F., Astuti, D., Fajariyani, F., & Suliyanti, S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2(1), 55-66.
- Sunardi, D. O. D. I. (2020). Hubungan meningkatnya hasil belajar siswa SMP dengan penerapan media evaluasi pembelajaran inovatif quizizz. *Jurnal Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 3(2), 94-116.
- Wahidmurni, Mustikawan, A., & Ridho, A. (2010). *Evaluasi Pembelajaran: Kompetensi dan Praktik*. Yogyakarta: Nuha litera
- Widayati, A. (2008). Penelitian tindakan kelas. *Jurnal pendidikan akuntansi indonesia*, 6(1).