

ANALISIS APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN IPA PADA MATERI ORGAN GERAK MANUSIA

Alifah Setiawulan Prihantini^{1*}, Harlinda Syofyan²
^{1,2}PGSD FKIP Universitas Esa Unggul ²PGSD
¹alifahsetiawulan@student.esaunggul.ac.id,
²soflynda@esaunggul.ac.id
*corresponding author**

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of media use in science learning evaluation activities, teachers still rely on simple media such as paper media for providing practice questions so that students find it difficult to understand the images displayed on paper because the images on the questions are not clearly visible. Lack of knowledge about the types of interactive media is one of the factors that teachers still use simple media and teachers who are less competent in applying technology properly are one of the reasons teachers still use paper media in science learning evaluation activities. This study aims to describe the analysis of the Quizizz application as a science learning evaluation media. This study is a descriptive qualitative study that describes and analyzes in depth the features contained in the Quizizz application and describes the procedures for using the Quizizz application as a learning evaluation media. The data collection technique uses a documentation study, most of which is research data in the form of images regarding the features of the Quizizz application. The results of the study show that there are many features in Quizizz that can be utilized by teachers as a medium in evaluating science learning, there are 12 types of question maker features that can be accompanied by images, various features can make it easier for teachers to share practice questions practically and efficiently so that the Quizizz application is worthy of being utilized and used by teachers as a medium in evaluating science learning.

Keywords: *Learning Evaluation, Quizizz, Science Learning.*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya penggunaan media dalam kegiatan evaluasi pembelajaran IPA, guru masih mengandalkan media yang sederhana seperti media kertas untuk pemberian latihan soal sehingga siswa sulit memahami gambar yang ditampilkan dalam kertas dikarenakan gambar pada soal tersebut tidak terlihat dengan jelas. Kurangnya pengetahuan tentang jenis – jenis media interaktif merupakan salah satu faktor guru masih menggunakan media sederhana, serta guru yang kurang berkompeten dalam mengaplikasikan teknologi dengan baik menjadi salah satu penyebab guru masih menggunakan media kertas dalam kegiatan evaluasi pembelajaran IPA. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan analisis aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran IPA. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif yang mendeskripsikan dan menganalisis secara mendalam mengenai fitur – fitur yang terdapat dalam

aplikasi *Quizizz* serta menguraikan tata cara penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran. Adapun teknik pengumpulan data menggunakan studi dokumentasi yang sebagian besar data penelitian berupa gambar mengenai fitur – fitur aplikasi *Quizizz*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat banyak sekali fitur – fitur dalam *Quizizz* yang dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media dalam evaluasi pembelajaran IPA, terdapat 12 macam fitur pembuat soal yang dapat disertai gambar pada setiap latihan soalnya, fitur – fiturnya ialah fitur pilihan ganda, fitur soal esai, fitur soal menjodohkan, fitur soal drop down, fitur soal penanda, fitur soal susun ulang, fitur soal isian singkat, fitur soal jawaban video berbagai macam fitur tersebut dapat memudahkan guru untuk membagikan latihan soal secara praktis dan efisien sehingga aplikasi *Quizizz* patut dimanfaatkan dan digunakan guru sebagai media dalam evaluasi pembelajaran IPA.

Kata Kunci: Evaluasi Pembelajaran, *Quizizz*, Pembelajaran IPA

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan aspek yang paling krusial dalam kehidupan manusia karena memungkinkan setiap orang untuk mengembangkan kemampuan dan potensinya. Pendidikan sebagai tonggak bagi manusia dalam memperoleh ilmu pengetahuan yang dapat dijadikan sebagai bekal untuk memiliki masa depan yang cerah. Dengan adanya pendidikan mampu melahirkan generasi penerus bangsa yang baik dan unggul. Pendidikan merupakan kunci bagi manusia untuk membangun dan menciptakan generasi bangsa yang unggul di masa depan, generasi yang unggul lahir dari kualitas pendidikan yang diberikan secara layak dan kompeten. Kualitas

pendidikan yang diberikan secara layak dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan dan potensinya secara lebih baik. Potensi dan kemampuannya dapat teraktualisasikan dengan baik apabila dalam proses pembelajaran mempunyai kualitas pendidikan yang menjamin terciptanya proses pembelajaran yang maksimal. Tingkat kualitas pendidikan menjadi salah satu unsur yang paling terpenting dalam pembelajaran yang dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Tujuan pembelajaran yang disusun secara terstruktur akan menjadi penyokong yang paling penting dalam menciptakan

pembelajaran yang efektif (Syofyan, 2020).

Salah satu cara untuk menciptakan pembelajaran yang efektif ialah dengan cara mengacu kepada tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, bentuk tercapainya tujuan pembelajaran juga dilihat dari bagaimana guru mempersiapkan dan menggunakan media pembelajaran yang mendukung, sebagaimana kita ketahui bahwa di era sekarang sudah memasuki era 4.0 yang mana kemajuan teknologi sudah sangat berkembang dengan pesat. Hal itu ditandai dengan adanya penggunaan teknologi yang turut andil digunakan dalam kegiatan pembelajaran, sudah sepatutnya sebagai tenaga pendidik guru pun juga harus melakukan inovasi dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan (Nugroho dan Pratiwi, 2021), guru perlu menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran ataupun dalam melakukan kegiatan proses pembelajaran, namun pada saat ini masih banyak guru yang

memakai media pembelajaran yang sifatnya sederhana, monoton dan terkesan masih sangat konvensional. Tentunya penggunaan media pembelajaran yang sederhana ini akan berdampak pada siswa yang kesulitan memahami apa yang ditampilkan dan dijelaskan oleh guru, oleh sebab itu penggunaan teknologi bisa dijadikan sarana untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran (Syofyan dan Octavianingrum, 2019). Salah satunya ialah dapat digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan proses kegiatan evaluasi pembelajaran. Evaluasi pembelajaran merupakan suatu cara untuk melihat, mengukur, dan mengetahui sudah sejauh mana pemahaman siswa dalam menguasai materi pembelajaran yang telah dijelaskan oleh guru. Evaluasi pembelajaran dapat dijadikan sebagai pedoman bagi guru untuk menilai dan melihat keberhasilan kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan selama ini.

Evaluasi pembelajaran harus diberikan secara jelas dan utuh supaya kemampuan siswa dapat

terukur dan terlihat dengan jelas dan gamblang. Pemberian evaluasi pembelajaran yang tidak utuh dan jelas akan berdampak pada proses pembelajaran yang kurang terevaluasi dengan baik sehingga guru akan kesulitan untuk menemukan solusi atau penyelesaian masalah dari kendala – kendala yang muncul dalam proses pembelajaran dan dapat menyebabkan tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan sempurna, salah satu faktor penyebab evaluasi pembelajaran tidak terevaluasi secara baik ialah karena masih banyak guru yang belum berkompeten dalam penggunaan media berbasis teknologi, guru masih belum mampu mengaplikasikan teknologi dengan baik, alhasil guru hanya memanfaatkan media sederhana saja untuk melakukan kegiatan evaluasi pembelajaran. Guru masih mengandalkan media berupa kertas pada saat pemberian evaluasi pembelajaran penggunaan media kertas ini tidak disertai dengan penggunaan media lain yang lebih inovatif sehingga berdampak pada

kesalahpahaman siswa dalam memahami maksud dan tujuan dari latihan soal yang diberikan oleh guru. Penggunaan media kertas memanglah praktis, namun adakalanya penggunaan media kertas ini tidak begitu efektif jika dalam latihan soal terdapat banyak gambar – gambar yang harus disajikan, terlebih apabila kertas latihan soal tersebut di foto copy tentu gambar didalamnya akan menjadi buram dan tidak jelas sehingga akan menyulitkan siswa dalam memahami gambar yang disajikan dan berdampak pada siswa yang kesulitan untuk menjawab latihan soal dengan benar sehingga perolehan nilai ujian yang didapatkannya pun dikhawatirkan kurang maksimal. Oleh sebab itu, dibutuhkan media yang inovatif dan kreatif yang dapat menunjang keberhasilan dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran (Novayulianti and Syofyan, 2021)

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi semakin marak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. penggunaan media berbasis teknologi merupakan peranan

penting untuk menciptakan pembelajaran yang efektif Alam (Wardani dan Syofyan, 2018). Dapat dipahami bahwa media pembelajaran ialah suatu alat atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan penting antara guru dan siswa, pesan pembelajaran yang tersampaikan dengan baik akan memudahkan siswa untuk memahami pembelajaran yang telah dijelaskan, dengan siswa yang paham mengenai materi pembelajaran yang disampaikan maka, guru akan semakin mudah untuk melakukan evaluasi pembelajaran secara maksimal. Namun, pada kenyataannya masih terdapat guru yang belum melek akan teknologi masih terdapat guru yang mempunyai pengetahuan yang terbatas dalam mengaplikasikan teknologi dengan baik sehingga guru masih sering menggunakan media sederhana saja. Pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang bersifat kompleks artinya siswa harus benar – benar mengerti akan soal yang diujikan dalam evaluasi pembelajaran, terlebih dalam

pembelajaran IPA khususnya pada materi organ gerak manusia terdapat banyak sekali muatan gambar tentang struktur tulang manusia, maka dari itu guru harus menggunakan media yang inovatif dalam melakukan evaluasi pembelajaran IPA supaya gambar – gambar tersebut dapat tersaji dan terlihat dengan jelas sehingga mampu memudahkan siswa untuk menjawab latihan soal dengan benar. Evaluasi pembelajaran IPA diperlukan menggunakan media yang kreatif dan inovatif guna menunjang pelaksanaan evaluasi pembelajaran dapat berjalan dengan efektif (Syofyan, 2018). Namun, pada kenyataan yang ditemukan oleh peneliti masih terdapat guru yang menggunakan media kertas dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran IPA, pada lembar kertas tersebut banyak termuat gambar – gambar didalamnya apabila kertas tersebut difoto copy maka gambar tersebut tidak dapat terlihat dengan jelas sehingga siswa akan sulit mencerna apa yang ditampilkan dalam gambar, penggunaan kertas dalam

kegiatan evaluasi pembelajaran juga kurang efektif karena guru harus membutuhkan waktu yang lama untuk sekadar memeriksa jawaban siswa dan menilai jawaban siswa.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu guru dalam mengevaluasi pembelajaran adalah media pembelajaran *Quizizz*, media pembelajaran *Quizizz* adalah media pembelajaran berbasis internet yang digunakan untuk menyajikan latihan soal dalam tampilan yang menarik, soal yang disajikan dalam media *Quizizz* dapat diakses dengan mudah oleh peserta didik, pada setiap soalnya diberikan alokasi waktu untuk mengerjakan setiap soalnya, (Al Mawaddah, 2021) guru diharapkan mampu memanfaatkan media *Quizizz* dengan baik sebagai media dalam evaluasi pembelajaran. Siswa akan merasa tertantang dalam mengerjakan latihan soal yang diberikan, terlebih apabila soal yang diberikan itu adalah soal pada pembelajaran IPA yang sifatnya sulit untuk dimengerti

apabila hanya disajikan dalam bentuk soal yang sederhana tanpa menggunakan media pembelajaran, peserta didik akan merasa jenuh dan bosan ketika mengerjakan latihan soal yang diberikan, dalam media pembelajaran *Quizizz* peserta didik dapat menyimak latihan soal dengan tampilan yang menarik, dan apabila peserta didik mampu menjawab soal dengan benar terdapat skor yang muncul setelah menjawab soal, hal itu akan membuat peserta didik merasa terpacu dalam mengerjakan latihan soal yang diberikan dan tingkat antusiasme dan semangat siswa dalam mengerjakan soal pun akan terlihat jauh lebih baik daripada sebelumnya.

Bedasarkan pemaparan masalah diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Analisis Aplikasi Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran IPA Pada Materi Organ Gerak Manusia**”

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif dengan menggunakan analisis

deskriptif, adapun bentuk penelitian ini ialah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif lebih mendeskripsikan sesuatu dalam bentuk tulisan, penelitian ini lebih mendeskripsikan dan menganalisis fitur – fitur dalam aplikasi *Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran IPA, serta mendeskripsikan dan menguraikan tata cara penggunaan fitur aplikasi *Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran IPA. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik studi dokumentasi. Pada penelitian ini peneliti mencari data dengan mengumpulkan foto dan gambar terkait dengan aplikasi *Quizizz* khususnya pada fitur – fitur yang terdapat dalam *Quizizz*.

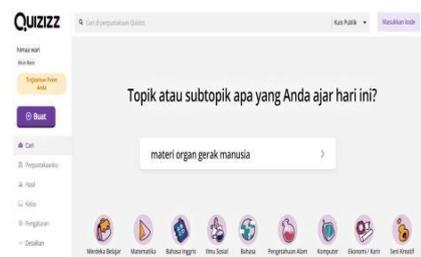
C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bedasarkan studi dokumentasi yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap aplikasi *Quizizz* sebagai media dalam evaluasi pembelajaran IPA, maka dapat peneliti jelaskan dan gambarkan temuan hasil penelitian yang akan peneliti paparkan. Setelah menganalisis aplikasi *Quizizz*

secara mendalam peneliti menemukan fitur - fitur yang menarik dan inovatif yang dapat digunakan guru sebagai bahan referensi untuk melakukan kegiatan evaluasi pembelajaran, adapun fitur – fiturnya sebagai berikut.

1. Fitur temukan kuis

Fitur temukan kuis adalah Fitur yang menyediakan mesin telusur atau search untuk mencari berbagai macam latihan soal yang sudah dibuat oleh creator *quizizz*, latihan soal dapat disesuaikan dengan jenjang pendidikan siswa mulai dari jenjang SMA hingga SD. Serta pada fitur ini terdapat materi pembelajaran IPA tentang organ gerak manusia sehingga memudahkan guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran. Untuk lebih jelasnya bias melihat gambar di bawah ini.



Gambar 1 Fitur Temukan Kuis

2. Fitur Soal Pilihan Ganda

Fitur ini menjadi fitur yang penting dalam membantu guru untuk melakukan evaluasi pembelajaran IPA, selain memudahkan guru dalam membuat soal aplikasi *Quizizz* ini juga menyediakan fitur menambahkan gambar pada soal yang hendak dibuat, penambahan gambar pada soal ini memudahkan siswa untuk memahami soal IPA tentang organ gerak manusia, dalam fitur ini guru dapat mengatur waktu pengerjaan soal dapat disesuaikan dengan kemampuan siswa untuk menjawab soal, adapun untuk lebih jelasnya bisa melihat gambar di bawah ini

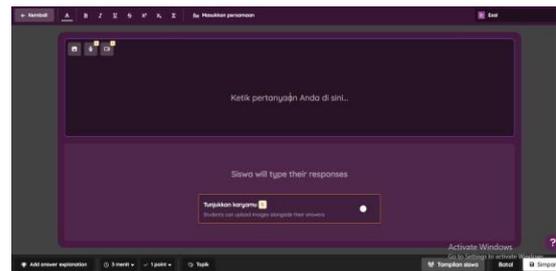


Gambar 2 Fitur Soal Pilihan Ganda

3. Fitur Soal Essai

Aplikasi *Quizizz* juga terdapat tipe soal lainnya yang juga tak kalah menarik, guru patut mencoba berbagai macam tipe soal yang tersedia dalam aplikasi *Quizizz*, untuk melakukan evaluasi pembelajaran biasanya guru menggunakan tipe soal pilihan ganda atau esai, namun

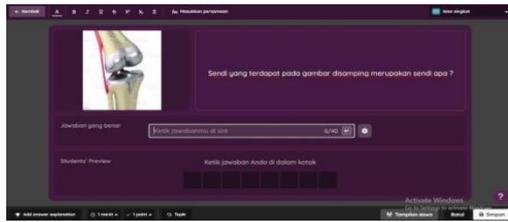
pada aplikasi *Quizizz* tipe soal esai dikemas dalam tampilan yang menarik dan juga praktis dalam pembuatan soalnya serta pengerjaan soalnya, siswa dapat dengan mudah menjawab soal esai langsung pada halaman *Quizizz* tanpa harus menulis jawaban dikertas, sehingga waktu pengerjaan soal lebih cepat dan praktis. Untuk lebih jelasnya dapat melihat gambar ini



Gambar 3 Fitur Soal Essai

4. Fitur Soal Isian Singkat

Fitur ini dinamakan fitur isian singkat, pada fitur isian singkat guru dapat menambahkan sebuah gambar tentang materi yang ingin diujikan, pada tipe soal jenis ini siswa dapat mengutarakan jawabannya sesuai apa yang dia ketahui mengenai gambar yang muncul pada soal, sehingga siswa dapat mengutarakan jawaban berdasarkan pendapatnya masing – masing. Untuk lebih jelasnya dapat melihat gambar dibawah ini



Gambar 4 Fitur Soal Essai

5. Fitur Soal Menjodohkan

Aplikasi *Quizizz* menyediakan fitur lain yang juga tak kalah menarik salah satunya adalah fitur menjodohkan gambar, guru dapat mencoba fitur tersebut untuk melakukan evaluasi pembelajaran kepada siswa, guru dapat menguji siswa tentang seberapa paham siswa mengenai pembelajaran yang telah dijelaskan melalui fitur menjodohkan ini, guru dapat menguji pemahaman siswa mengenai materi organ gerak manusia seperti memaparkan beberapa gambar yang berhubungan dengan organ gerak manusia. Untuk lebih jelasnya dapat melihat gambar di bawah ini.



Gambar 5 Fitur Soal Menjodohkan

6. Fitur Soal Seret dan Lepas

Fitur ini dapat dicoba oleh guru apabila guru ingin menguji seberapa paham siswa mengenai konsep pembelajaran yang sudah dijelaskan

khususnya pada materi organ gerak manusia, guru dapat memasukkan beberapa kata kunci yang berhubungan dengan materi organ gerak manusia, kemudian siswa diharuskan untuk mengurutkan jawaban sesuai dengan materi yang dijelaskan oleh guru, fitur ini dapat memudahkan guru untuk melakukan evaluasi pembelajaran secara praktis dan efisien, fitur ini bernama fitur soal seret dan lepas guru dapat membuat soal secara acak berdasarkan materi yang ingin diujikan. Untuk lebih jelasnya dapat melihat gambar di bawah ini.

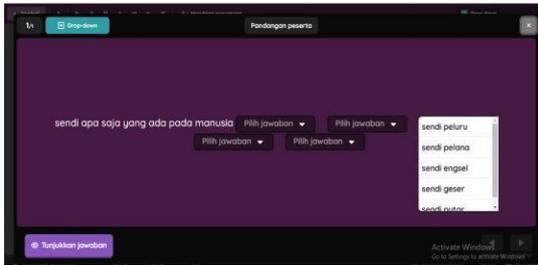


Gambar 6 Fitur Soal Seret dan Lepas

7. Fitur Soal Drop Down

Fitur drop down, fitur ini menghadirkan pengalaman belajar yang baru kepada siswa, siswa dapat mengerjakan soal dengan memilih dan mengklik soal sesuai dengan jawaban yang benar yang berhubungan dengan materi organ gerak manusia, tentunya hal ini dapat menggugah semangat siswa dalam belajar dan juga semangat untuk mengerjakan soal – soal yang diberikan oleh guru. Untuk lebih

jelasanya dapat melihat gambar dibawah ini.



Gambar 7 Fitur Soal Drop Down

8. Fitur Soal Susun Ulang

Fitur soal susun ulang guru dapat memasukkan soal yang berhubungan dengan materi organ gerak manusia misalnya soal yang membahas materi tentang tulang manusia, sendi, dan rangka manusia, untuk memudahkan proses dalam pembuatan soal guru dapat menggunakan fitur yang terdapat dalam aplikasi Quizizz ini, yaitu fitur soal berjenis susun ulang, fitur ini menghadirkan pengerjaan soal yang inovatif dan juga kreatif. Untuk lebih jelasnya dapat melihat gambar dibawah ini.

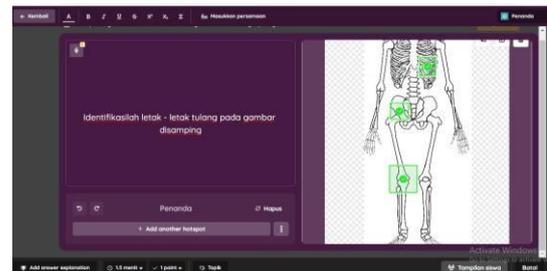


Gambar 8 Fitur Soal Susun Ulang

9. Fitur Soal Penanda

Fitur ini dapat melatih kemampuan mengingat dan bernalar siswa sehingga guru dapat menguji

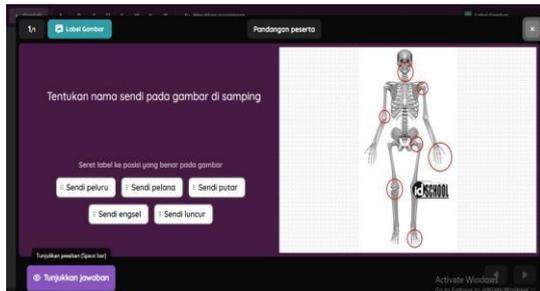
seberapa jauh siswa sudah paham akan materi organ gerak manusia yang telah diajarkan sebelumnya, dalam aplikasi Quizizz fitur ini bernama fitur penanda. Siswa dapat menjawab soal dengan memberi tanda pada gambar yang tertera dalam soal berdasarkan pengetahuan yang diketahui oleh siswa, dan tentunya soal yang diujikan ialah soal yang berhubungan dengan organ gerak manusia siswa dapat mengidentifikasi jawaban dari gambar yang tertera dalam soal. Untuk lebih jelasnya dapat melihat gambar dibawah ini.



Gambar 9 Fitur Soal Penanda

10. Fitur Soal Label Gambar

Fitur ini bernama fitur label gambar, dimana siswa dapat memberikan jawabannya dengan memberikan keterangan pada gambar yang tertera dalam soal. Selain itu, dalam fitur tersebut guru dapat mengatur durasi pengerjaan soal sehingga kegiatan evaluasi pembelajaran dapat berjalan dengan efektif. Untuk lebih jelasnya dapat melihat gambar dibawah ini.



Gambar 10 Fitur Soal Label Gambar

11. Fitur Soal Jawaban Menggambar
Fitur jawaban menggambar, siswa dapat menjawab latihan soal dengan menggambar misalnya guru memberikan latihan soal mengenai materi organ gerak manusia pada fitur ini siswa diminta untuk memaparkan jawaban melalui gambar, guru dapat merancang soal mengenai topik atau bahasan yang ingin diujikan kepada siswa, kemudian siswa diminta untuk menggambarkan jawaban yang diketahuinya pada laman fitur ini. Siswa dapat mengasah keterampilan menggambar dan juga mengasah keterampilan kreatif siswa.

12. Fitur Jawaban Video

Fitur ini dinamakan fitur jawaban video, fitur jawaban video merupakan fitur yang mengharuskan siswa untuk menjawab soal menggunakan video yang diunggah ke dalam laman *Quizizz*, guru dapat memberikan latihan soal tentang materi organ gerak manusia yang mengharuskan siswa untuk menjawab soal tersebut

dengan mengunggah video pembelajaran.

Bedasarkan penjelasan dari hasil penelitian yang didapatkan dapat diketahui bahwa aplikasi *Quizizz* banyak menyediakan tipe soal yang beragam mulai dari tipe soal pilihan ganda, tipe soal esai, tipe soal menjodohkan, tipe soal seret dan lepas, tipe soal susun ulang, tipe soal drop down, tipe soal penanda, tipe soal jawaban video, tipe soal jawaban menggambar, tipe soal jawaban audio, tipe soal label gambar dan tipe soal isian singkat. Berbagai macam tipe soal yang disebutkan tadi menandakan bahwa aplikasi *Quizizz* menyediakan dan menghadirkan berbagai macam tools untuk pembuatan soal hal itu akan memudahkan kinerja guru dalam merancang dan membuat soal guna melakukan evaluasi pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan adanya penelitian yang dilakukan oleh Pusparani (2020) dengan penelitiannya yang berjudul “Media *Quizizz* Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI Di SDN Guntur Kota Cirebon, dalam penelitiannya Pusparani mengungkapkan bahwa *Quizizz* sangat patut dicoba sebagai media

evaluasi pembelajaran dikarenakan pada aplikasi *Quizizz* menyediakan berbagai macam fitur yang menarik, salah satunya ialah fitur *Quiz Report*, dimana *Quizizz* memiliki fitur yang dapat melaporkan secara langsung hasil kerja siswa kepada orang tua siswa yang dikirimkan melalui email, selain itu Pusparani juga mengungkapkan bahwa dalam aplikasi *Quizizz* terdapat banyak ribuan kuis yang dapat dicari dan digunakan guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran sehingga guru tidak perlu repot – repot untuk membuat latihan soal ketika ingin melakukan evaluasi pembelajaran. Hal ini juga diungkapkan oleh Citra & Rosy (2020) bahwa media *Quizizz* memiliki kelebihan yaitu guru dapat menyajikan latihan soal menggunakan tipe soal yang bermacam – macam mulai dari tipe isian singkat, tipe menjodohkan, tipe susun ulang, dll, berbagai macam jenis tipe soal tersebut dapat meningkatkan semangat belajar dan antusiasme siswa dalam mengerjakan latihan soal yang diberikan. Berdasarkan uraian diatas membuktikan dan menandakan bahwa aplikasi *Quizizz* memang cocok digunakan sebagai media

untuk evaluasi pembelajaran, *Quizizz* dapat mempermudah kinerja guru dalam membuat soal dan menyajikan soal sementara *Quizizz* juga mampu memberikan siswa pengalaman belajar yang baru.

Pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang mempelajari tentang gejala – gejala dan fenomena alam yang terjadi di lingkungan sekitar diperlukan gambaran dan uraian sejelas – jelasnya untuk mengungkapkan nilai – nilai yang terkandung dalam IPA, (Alfira dan Syofyan, 2022). Seyogyanya guru harus berkemampuan untuk memberikan penjelasan materi secara gamblang kepada siswa dikarenakan guru berperan penting dalam menyelenggarakan pembelajaran di kelas (Putri dan Hikmawaty, 2021) namun ada faktor – faktor yang memengaruhi aspek tersebut tidak dapat terlaksana dengan maksimal, salah satunya ialah terbatasnya pengetahuan guru mengenai media – media yang interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPA. Keterbatasan itulah yang membuat guru masih menggunakan media yang

seederhana dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada kegiatan evaluasi pembelajaran, pada pembelajaran IPA materi organ gerak manusia dalam kajian materinya terdapat banyak unsur – unsur gambar rangka manusia yang perlu ditampilkan dan disajikan kepada siswa (Safitri dan Syofyan, 2022). Apabila guru hanya menggunakan media yang sederhana seperti media kertas maka tampilan gambar tersebut tidak dapat terlihat dengan jelas sehingga akan menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami maksud dari latihan soal yang diberikan oleh guru, hal ini diperkuat dengan adanya penelitian yang dilakukan oleh (Azzahra and Pramudiani, 2022) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa adanya fitur penambah gambar pada soal yang dibuat dalam *Quizizz* dapat lebih memudahkan siswa untuk menangkap dan mencerna gambar yang ditampilkan dalam latihan soal sehingga siswa mampu menjawab soal dengan sebaik – baiknya.

Evaluasi pembelajaran merupakan komponen yang paling penting dalam mendukung terciptanya tujuan pembelajaran

yang diinginkan. Evaluasi pembelajaran perlu dilakukan untuk mengetahui apakah sudah efektif dan apakah sudah maksimal kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan selama ini. Evaluasi pembelajaran juga perlu dilakukan untuk mengetahui dan mengukur tingkat pemahaman siswa dalam memahami materi pembelajaran, apakah siswa sudah menguasai materi pembelajaran atau belum. Maka dari itu evaluasi pembelajaran harus diberikan secara jelas untuk mengungkap apa saja kendala yang ada dalam kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung selama ini. Hal itu diperkuat dengan adanya teori Menurut Zainal (2013:13) bahwa fungsi evaluasi pembelajaran adalah membantu guru untuk memperbaiki dan memperbaharui sistem pembelajaran yang kurang maksimal, dengan adanya evaluasi pembelajaran guru dapat membenahi sistem pembelajaran yang ada menjadi lebih baik lagi. Oleh sebab itu guru harus memberikan evaluasi pembelajaran dengan jelas, pemberian evaluasi pembelajaran juga perlu didukung dengan penggunaan media yang

menarik, adanya penggunaan media dalam pemberian evaluasi dapat mempermudah guru untuk melihat perkembangan siswa secara lebih mendalam. Dengan demikian, aplikasi *Quizizz* dinilai sangat bermanfaat dan sangat berguna bagi guru dalam mengevaluasi kegiatan pembelajaran khususnya pada materi organ gerak manusia.

D. Kesimpulan

Bedasarkan hasil penelitian mengenai aplikasi *Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran IPA pada materi organ gerak manusia terdapat banyak fitur – fitur yang berguna dan sangat membantu untuk kegiatan evaluasi pembelajaran IPA, terdapat 12 macam fitur soal yang berbeda – beda masing – masing mempunyai tampilan yang kreatif dan juga inovatif, 12 macam fitur soal itu ialah, fitur soal pilihan ganda, fitur soal esai, fitur soal isian singkat, fitur soal drop down, fitur soal penanda, fitur soal menjodohkan, fitur soal seret dan lepas, fitur soal label gambar, fitur soal jawaban menggambar, jawaban video, jawaban audio, dan fitur soal susun ulang, semua fitur tersebut dapat ditambahkan unsur gambar mengenai materi IPA sehingga mempermudah siswa untuk

memahami latihan soal yang diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfira, A. and Syofyan, H. (2022) 'Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPA daur kehidupan hewan siswa SD', *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), p. 177. doi: 10.29210/022080jpgi0005.
- Azzahra, M. D. and Pramudiani, P. (2022) 'Pengaruh *Quizizz* sebagai Media Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas V di Sekolah Dasar', *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), pp. 3203–3213. doi: 10.31004/cendekia.v6i3.1604.
- Citra, C. A. and Rosy, B. (2020) 'Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya', *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, (2), pp. 261-272. doi: 10.26740/jpap.v8n2.p261-272.
- Jilah Safitri, H. S. (2022) 'Pengaruh pembelajaran tatap muka terbatas (PTMT) terhadap hasil belajar materi suhu dan kalor siswa di sekolah dasar'
- Al Mawaddah, A. W. *et al.* (2021)

- 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 5(5), pp. 3109–3116. doi: 10.31004/basicedu.v5i5.1288.
- Mulyati, S. and Evendi, H. (2020) 'Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara', 03(01), pp. 64–73.
- Novayulianti, R. and Syofyan, H. (2021) 'Analisis Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Di SDN Duri Kepa 05 Dalam Masa Pandemi COVID-19', *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2, p. 987.
- Nugroho, O. F., Damayantie, I. and Pratiwi, R. (2021) 'Menciptakan Keterampilan Guru Abad 21 Melalui Pendekatan Stem + Art', *Prosiding Hasil Pengabdian Masyarakat Tahun 2021*, 1(1), pp. 103–107. Available at: <https://prosiding.esaunggul.ac.id/index.php/SEMNASLPPM/article/view/93/99>.
- Pusparani, H. (2020) 'Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas Vi Di Sdn Guntur Kota Cirebon', *Tunas Nusantara*, 2(2), pp. 269–279. doi: 10.34001/jtn.v2i2.1496.
- Putri, A. A., Putri, A. D. P. and Hikmawaty, L. (2021) 'Pemanfaatan Gawai Untuk Meningkatkan Literasi Digital Dalam Pembelajaran Di Era Pandemi Covid-19', *Seminar Nasional Pendidikan dan Multidisiplin*, 4(1), pp. 200–204.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S. and Amanah, I. L. (2020) 'Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA', 4, pp. 163–172.
- Syofyan, H. (2018) 'Analisis Gaya Belajar dan Motivasi Berprestasi Terhadap Hasil Belajar IPA', *Jurnal Eduscience*, 3.
- Syofyan, H. et al. (2020) 'Peningkatan Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Melalui Pemberdayaan Kompetensi Sosial dan Kepribadian Guru', *International Journal of Community Service Learning*, 4(4), pp. 338–346. doi: 10.23887/ijcsl.v4i4.29840.
- Syofyan, H. and Octavianingrum, A. (2019) 'Pengaruh Model Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Ipa Kelas V Pada Materi Alat Pernapasan Makhluk Hidup', *Jurnal Forum Ilmiah*, 16(2), pp. 139–148. Available at: https://digilib.esaunggul.ac.id/public/UEU-Journal-18436-11_0868.PDF.

- Wardani, R. K. and Syofyan, H. (2018)
'Pengembangan Video Interaktif
pada Pembelajaran IPA Tematik
Integratif Materi Peredaran
Darah Manusia', *Jurnal Ilmiah
Sekolah Dasar*, 2(4), p. 371. doi:
10.23887/jisd.v2i4.16154.
- WD, M. A. A. *et al.* (2022)
Penggunaan Aplikasi Quizizz
Sebagai Media Untuk
Melaksanakan Evaluasi
Pembelajaran', *Jurnal Penelitian
Politeknik Penerbangan
Surabaya*, 7(1), pp. 24–36.
- Zainal. A. (2013). EValuasi
Pembelajaran : Prinsip, teknik,
prosedur.