



Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Evaluasi Pembelajaran Sejarah Kelas X IPA 2 SMA Negeri 9 Pontianak

Ellisya¹, Andang Firmansyah², Haris Firmansyah³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Tanjungpura

Abstract

Received: 14 Agustus 2023
Revised: 15 September 2023
Accepted: 22 September 2023

This study aims to determine the use of the Quizizz application by teachers in evaluating history learning, starting from the design of the evaluation : form, implementation and constraints using the Quizizz application for class X IPA 2 SMA Negeri 9 Pontianak. This study uses a descriptive qualitative research method. The data sources for this research were a history teacher and six students in class X IPA 2. The research location was at SMA Negeri 9 Pontianak, Jl. Tanjung Raya II, Komp. Integrated School, Kec. East Pontianak, Pontianak City. Data collection techniques used are observation, interviews and documentation. Data collection tools are observation sheets, interview guides, and documentation. Data analysis techniques researchers use data reduction, data presentation and drawing conclusions. To test the validity of the data researchers used triangulation. From the results of data analysis, researchers know that: (1) The teacher prepares a design for learning evaluation forms, introduces and guides how to use the Quizizz application. (2) Implementation of the use of the Quizizz application in evaluating history learning. (3) The use of the Quizizz application plays a major role in measuring students' abilities as well as providing feedback between teachers and students on the learning process

Keywords: Quizizz Application, Learning Evaluation, Learning History

(*) Corresponding Author: ellisya.sejarah18@student.untan.ac.id

How to Cite: Ellisya, E, Firmansyah, A, & Firmansyah, H. (2023). Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Evaluasi Pembelajaran Sejarah Kelas X IPA 2 SMA Negeri 9 Pontianak. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8388428>.

PENDAHULUAN

Pendidikan menurut Horne (dalam Normina, 2017, p. 19) adalah proses yang terus menerus (abadi) dari penyesuaian yang lebih tinggi bagi manusia yang telah berkembang secara fisik dan mental, yang bebas dan sadar kepada Tuhan, seperti termanifestasi dalam alam sekitar intelektual, emosional dan kemanusiaan dari manusia. Menurut (Normina, 2017, p. 19) pendidikan adalah bimbingan atau pertolongan yang diberikan oleh orang dewasa kepada perkembangan anak untuk mencapai kedewasaannya dengan tujuan agar anak cukup cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri tidak dengan bantuan orang lain. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengetahui hasil yang telah dicapai oleh pendidik dalam proses pembelajaran adalah melalui evaluasi. Evaluasi yang dilakukan oleh pendidik dapat berupa evaluasi hasil belajar dan evaluasi pembelajaran. Menurut (Idrus, 2019, p. 920) dalam ruang lingkup terbatas, evaluasi pembelajaran dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik. Adapun dalam ruang lingkup luas, evaluasi pembelajaran dilakukan untuk mengetahui tingkat kelebihan dan kelemahan proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pendidikan.



Evaluasi pembelajaran sebagai salah satu upaya dalam meningkatkan ukuran kemampuan peserta didik dalam pembelajaran menjadi gambaran umum kualitas pendidikan. Menurut (Magdalena, Dkk, 2020, p. 9) jika seorang pendidik tidak melakukan evaluasi, sama saja tenaga pendidik tersebut tidak ada perkembangan dalam merancang sistem pembelajaran. Sehingga peserta didik bisa saja merasa bosan dengan sistem belajar yang terus menerus sama. Menurut (Magdalena, Dkk, 2020, p. 9) Tenaga pendidik harus menciptakan inovasi baru untuk memperbarui yang akan diterapkan di dalam kelas, mulai dari materi, metode, media belajar, lingkungan dan sistem penilaian. Banyak teknik evaluasi pembelajaran dapat digunakan untuk mengukur kualitas pendidikan melalui proses pembelajaran. Mengevaluasi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor peserta didik dapat dilakukan secara manual atau *online*. Menurut (Febriana, 2019, p. 1) evaluasi pembelajaran adalah suatu proses kelanjutan tentang pengumpulan dan penafsiran informasi dalam menilai (*assessment*) keputusan yang dibuat untuk merancang suatu sistem pembelajaran. Menurut (Musarwan & Warsah, 2022, p. 1) evaluasi pembelajaran sangat penting untuk mengetahui berjalan atau tidaknya suatu sistem pembelajaran oleh pendidik. Dalam revolusi industri 4.0 banyak media evaluasi pembelajaran online yang dikembangkan dan diuji oleh para ahli dan peneliti. Salah satunya yaitu, kuis interaktif *Quizizz* merupakan salah satu media evaluasi pembelajaran yang telah digunakan oleh beberapa pendidik dan peneliti.

Quizizz adalah aplikasi pembelajaran berbasis permainan (*game*) yang menghadirkan aktivitas multipemain ke dalam kelas dan membuat praktik kelas menjadi interaktif dan menyenangkan. Menurut (Pusparani, 2020, p. 272) *Quizizz* merupakan salah satu inovasi media dalam kegiatan evaluasi pembelajaran yang bisa digunakan seperti soal pilihan ganda, soal isian maupun soal uraian. Aplikasi ini dapat digunakan dimanapun peserta didik berada. Menurut (Salsabila, dkk. 2020, p. 165) permainan *Quizizz* dapat membantu mendorong motivasi belajar peserta didik dan hasil belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Dewi (dalam Salsabila, dkk. 2020, p. 165-166) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal. *Quizizz* memungkinkan peserta didik untuk bersaling satu sama lain dan merangsang motivasi mereka untuk belajar, peserta didik akan mengambil kuis pada waktu yang bersamaan di kelas dan memeriksa peringkat langsung di papan peringkat yang ada di layar *handpone* mereka masing-masing. Guru juga dapat memantau proses dan mengunduh langsung laporan saat ujian selesai untuk mengevaluasi kinerja peserta didik. Dengan aplikasi ini akan membantu merangsang motivasi dan konsistensi peserta didik dalam pembelajaran.

Keberadaan sejarah dalam kehidupan sehari-hari hampir tidak dikenali. Banyak dari masyarakat yang menganggap bahwa orang belajar sejarah hanya dilakukannya dibangku pendidikan dan untuk mendapatkan nilai yang baik dalam hasil pembelajaran. Padahal kenyataannya anggapan ini telah keliru, kita bisa belajar sejarah dari manapun saja baik yang menempuh jalur pendidikan maupun non pendidikan.

Menurut (Siryaltin, 2017) dalam penelitiannya sejarah adalah sebuah studi tentang apa yang dialami orang di masa lalu, balik itu berupa benda mati maupun benda hidup sejak zaman dahulu kala hingga sekarang ini. Fokusnya terutama perkembangan pada aspek peristiwa itu sendiri dalam suatu cerita sejarah. Pengertian sejarah yang lebih luas adalah kisah dan peristiwa masa lalu umat manusia. Definisi ini dual arti sekaligus, sejarah sebagai kisah dan sejarah sebagai peristiwa (Sepriady, 2018).

Pembelajaran sejarah dalam dunia pendidikan merupakan pembelajaran yang kurang diminati oleh peserta didik. Menurut Alfian dalam (Alsmaral, 2019, p. 106) pembelajaran sejarah di Indonesia mulai dari tingkat SD sampai SMA, pembelajaran sejarah hanya mengandalkan fakta sejarah saja, sebagai bahan materi utama, sehingga pendidikan terasa kering, tidak nyaman dan tidak memiliki kesempatan bagi peserta didik untuk belajar mengenai pentingnya suatu peristiwa sejarah. Menurut Isjoni Dalam (Jumardi & Pradita 2017, p. 3) diindikasikan sejarah sebagai mata pelajaran disekolah bertujuan agar peserta didik menyadari bahwa adanya keragaman pengalaman hidup pada masing-masing masyarakat dan adanya cara pandang yang berbeda terhadap masa lampau untuk memahami masa kini dan membangun pengetahuan serta pemahaman untuk menghadapi masa yang akan datang. Hasil belajar yang rendah di sekolah sering diindikasikan dengan permasalahan belajar dari peserta didik dalam memahami materi. Indikasi ini terjadi karena faktor belajar peserta didik yang kurang efektif, bahkan peserta didik sendiri kurang termotivasi didalam mengikuti pembelajaran di kelas sehingga menyebabkan peserta didik kurang mengerti atau memahami materi yang disampaikan. Menurut Daryanto dalam (Septianingsih, 2016, p. 18) pembelajaran yang baik dapat ditinjau dari suasana pembelajaran yang kondusif serta hubungan antara guru dan peserta didik dapat berjalan dengan baik.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah merupakan pembelajaran tentang sebuah peristiwa di masa lampau yang terjadi dalam kurun waktu yang panjang dan masih berkaitan erat dengan kehidupan selanjutnya. Dengan adanya pembelajaran sejarah pada dunia pendidikan akan memberikan pengetahuan yang sangat berharga dan membuka pikiran bagi generasi-generasi yang belum mengetahui peristiwa sejarah yang mungkin tidak sempat mereka dapati di bangku sekolah.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dengan ibu Tenniek, S.Pd selaku guru mata pelajaran sejarah kelas X IPA 2 SMA N 9 Pontianak, yang mana bahwa pada proses kegiatan pembelajaran sejarah ini terdapat kendala yang dialami yaitu semangat dan motivasi belajar peserta didik yang masih belum maksimal, dan pemahaman peserta didik terhadap materi sangat kurang, sehingga pembelajaran menjadi tidak efektif dan efisien. Selain itu, terdapat beberapa perilaku menyimpang dari peserta didik seperti tidak memperhatikan, bermain dengan teman sebangkunya dan menyaksikan, mengantuk dan kurang bersemangat. Hal ini berdampak juga pada tahap akhir pembelajaran yaitu proses evaluasi pembelajaran yang tidak mencapai tujuan pembelajaran. Kondisi tersebut

memerlukan media pembelajaran yang menarik dan inovatif khususnya media untuk kegiatan evaluasi pembelajaran. Guru harus melakukan pendekatan yang sesuai untuk mengembalikan perhatian peserta didik pada pembelajaran.

Sebelum aplikasi tersebut diterapkan kepada peserta didik, para guru diajarkan terlebih dahulu oleh tim *In House Training* (IHT) sekolah bagi minimal cara penggunaannya dll. Jadi, sebenarnya untuk penggunaan aplikasi *Quizizz* ini tidak hanya diterapkan pada pembelajaran sejarah saja, melainkan kepada semua mata pelajaran dan itu kembali pada guru masing-masing lagi apakah ingin menggunakannya atau tidak.

Guru melakukan inovasi penggunaan media pembelajaran berupa penggunaan media pembelajaran untuk kegiatan pembelajaran. Salah satu media yang digunakan ketika kegiatan pembelajaran secara bernali adalah *Quizizz*. Oleh karena itu, penulis melakukan penelitian tentang "Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Dalam Evaluasi Pembelajaran Sejarah Kelas X IPA 2 SMA Negeri 9 Pontianak".

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Menurut (Sutopo, 2006, p. 40) Penelitian kualitatif deskriptif studi khususnya mengarah pada secara rinci dan mendalam mengenai kondisi tentang apa yang sebenarnya terjadi menurut apa adanya dilapangan. Sumber data penelitian ini adalah guru sejarah dan enam orang peserta didik kelas X IPA 2. Lokasi penelitian berada di SMA Negeri 9 Pontianak, Jl. Tanjung Raya II, Komp. Sekolah Terpadu, Kec. Pontianak Timur, Kota Pontianak, Kalimantan Barat. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Alat pengumpulan data yaitu lembar observasi, panduan wawancara, serta dokumentasi. Teknik analisis data peneliti menggunakan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Untuk menguji keabsahan data peneliti menggunakan triangulasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Bentuk Rancangan Evaluasi Pembelajaran Melalui Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Dalam Evaluasi Pembelajaran Sejarah Kelas X IPA 2 SMA Negeri 9 Pontianak

Berdasarkan pengamatan yang peneliti temukan pada tanggal 22 Februari 2023 mengenai persiapan aplikasi *Quizizz* yang telah direncanakan secara sistematis dalam proses pembelajaran, untuk itu ada kesesuaian antara media dan materi pembelajaran. Oleh karena itu, guru yang mengajar di sekolah ini membutuhkan waktu persiapan merancang bentuk evaluasi pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran dan evaluasi yang lebih banyak dari pada proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah-sekolah pada umumnya. Untuk penilaian secara tertulis, dilakukannya ulangan formatif. Menurut Sudjana (dalam Fitriana, 2018, p. 8-9) penilaian formatif adalah penilaian yang dilaksanakan pada akhir program belajar

mengajar untuk melihat tingkat keberhasilan proses belajar mengajar itu sendiri.

Ada beberapa hal-hal yang perlu diperhatikan dalam merancang evaluasi pembelajaran antara lain adalah: (1) Menganalisis kompetensi dasar (KD) yang dapat dibuat soal-soal HOTS, (2) Menyiapkan kisi-kisi soal evaluasi, (3) Memilih stimulus yang kontekstual dan menarik, (4) Membuat butir soal sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi (IPK) yang akan diujikan dan (5) Membuat rubrik penilaian.

Pada penelitian yang peneliti temukan ternyata guru belum membuat kisi-kisi soal, dengan alasan bahwa evaluasi yang diadakan oleh guru relevan dengan tujuan peningkatan ketuntasan peserta didik. Sehingga, peserta didik bisa lebih mudah dalam mencapai ketuntasan yang telah ditentukan dan mereka juga punya kemampuan untuk menjawab soal lebih besar.

2. Pelaksanaan Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Dalam Evaluasi Pembelajaran Sejarah Kelas X IPA 2 SMA Negeri 9 Pontianak

Evaluasi ini diberikan pada akhir pelajaran atau yang disebut dengan evaluasi pembelajaran formatif. Pelaksanaan evaluasi pembelajaran guru memberikan 15 soal kepada peserta didik untuk dikerjakan secara individu dengan soal dalam bentuk pilihan ganda. Jika peserta didik menjawab benar, maka akan mendapatkan poin dan naik peringkat dalam kecepatan waktu yang mereka gunakan. Jika jawaban salah juga akan keluar jawaban yang benar dengan pilihan berwarna hijau. Setiap soal diberi nilai 6,67 poin. Saat mengerjakan soal di sekolah, peserta didik mengerjakan sendiri tanpa bantuan siapapun, karena didalam aplikasi *Quizizz* ini mereka hanya diberikan waktu 20-30 detik saja untuk memilih jawaban dengan benar sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik. Selama proses evaluasi berlangsung guru mengawasi dan sesekali memberikan petunjuk terkait materi dan soal yang sedang dikerjakan oleh peserta didik.

Hasil akhir evaluasi pembelajaran sejarah menggunakan aplikasi *Quizizz* pada peserta didik kelas X IPA 2 didapatkan hasil nilai rata-rata, nilai tertinggi dan nilai terendah. Nilai rata-rata yang didapatkan dengan menghitung jumlah nilai dibagi dengan jumlah data. Sebenarnya terdapat dua orang yang meraih nilai tertinggi namun hal tersebut dilihat lagi dari kecepatan waktu yang mereka lakukan saat mengisi soal. Dan kemudian didapatkan satu orang dengan nilai tertinggi dan satu orang dengan nilai terendah. Ada 12 orang yang mendapatkan nilai diatas KKM (75) dan ada 23 peserta didik dengan nilai yang belum mencapai KKM.

Peneliti menemukan bahwa strategi yang diterapkan oleh guru yaitu menggunakan hasil belajar peserta didik sebagai bahan evaluasi guru untuk melihat peserta didik yang sudah dan belum memahami terkait materi yang disampaikan. Kemudian membahas kembali soal-soal yang masih belum bisa dijawab peserta didik dengan benar secara bersam-sama, hingga peserta didik benar-benar paham terhadap materi tersebut.

Pada tahap pelaksanaan ini terdapat bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam evaluasi pembelajaran sejarah memenuhi prinsip-prinsip evaluasi pembelajaran yang pertama yaitu adalah evaluasi harus

menggunakan alat ukur yang (*valid*), sesuai dengan tujuannya pada penelitian ini alat ukur yang digunakan sangat valid dengan system penilaian otomatis yang terdapat pada aplikasi *Quizizz*. Dengan fitur tersebut guru bisa langsung memantau nilai yang dihasilkan oleh peserta didik sebagai bahan pengajaran. Kedua alat uji tersebut harus terpercaya (*reliable*) atau menghasilkan hasil yang sama (konsisten) dan syarat evaluasi yang terakhir yaitu evaluasi harus praktis atau mudah digunakan, tidak menyulitkan pendidik atau peserta didik

3. Kendala Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Dalam Evaluasi Pembelajaran Sejarah Kelas X IPA 2 SMA Negeri 9 Pontianak

Ada pun hambatan dan kendala yang dialami pada saat melakukan evaluasi pembelajaran sejarah dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* ini adalah yang pertama, jaringan yang kurang baik, peserta didik tidak mempunyai kuota internet dan ada juga dual orang yang tidak mempunyai ponsel pribadi. Hal ini tentunya dari ibu sendiri juga sudah mempersiapkan solusi agar siswa bisa mengerjakan evaluasi dan melengkapi nilai. Guru selalu memberikan keringanan kepada anak dengan meminjamkan hp pribadi, menyiapkan kuota internet dan bisa saja anak tersebut bergiliran dengan teman sebangkunya untuk mengerjakan soal evaluasi tersebut. intinya guru memberikan toleransi dan terkadang juga jika ada peserta didik yang ketinggalan mengikuti evaluasi, guru juga bisa menunggu kesiaapannya anak tersebut untuk mengikuti proses evaluasi secara terpisah. Semua ini dilakukan untuk bisa melengkapi nilai-nilai peserta didik dan melihat perkembangan pembelajaran sejauh mana peserta didik tersebut paham terkait materi. Untuk masalah lainnya ada juga seperti kita terkadang juga tidak bisa mengawasi dan memperhatikan semua sikap peserta didik, jadi kelemahan *Quizizz* ini peserta didik juga bisa menyontek dengan segala cara yang sudah mereka siapkan. Namun hal tersebut kembali kepada guru lagi untuk melihat potensi dan kemampuan diri yang dimiliki peserta didik tersebut.

Pelaksanaan evaluasi pembelajaran terkadang memang tidak selalu berjalan lancar dan sesuai yang diharapkan. Maka dari itu dibutuhkan kerjasama antara guru dan peserta didik untuk saling melengkapi dengan baik agar tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai dengan maksimal. Jadi, penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam evaluasi pembelajaran sejarah digunakan dengan baik asalkan penggunaannya bisa dilakukan dengan efektif dan efisien, sehingga harus adanya solusi untuk menyelesaikan hambatan/masalah yang ada.

Pembahasan

1. Bentuk Rancangan Evaluasi Pembelajaran Melalui Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Dalam Evaluasi Pembelajaran Sejarah Kelas X IPA 2 SMA Negeri 9 Pontianak

Pengelolaan pembelajaran mencakup proses perencanaan, pelaksanaan, penilaian pembelajaran dan tindak lanjut. Menurut Sumanti (dalam Yanti, Dkk. 2015) Sebagai seorang guru diperlukan juga pemahaman yang baik tentang prinsip evaluasi mengingat bahwa evaluasi yang tidak tepat tidak akan mengakibatkan secara akurat tentang hal yang dievaluasi sehingga tidak dapat membantu upaya kegiatan yang

dilakukan. Menurut Shulman (dalam Yanti, Dkk. 2015) pengetahuan guru dalam merancang evaluasi pembelajaran merupakan bagian dari pengetahuan konten pedagogik. Lebih jelas disebutkan bahwa konten pedagogic merupakan keterampilan dalam mengajar yang meliputi pengetahuan dalam membuat kurikulum atau silabus, membuat perencanaan pembelajaran, melaksanakan pembelajaran dan melaksanakan evaluasi pembelajaran.

Sebelum guru melaksanakan evaluasi pembelajaran, guru akan mempersiapkan suatu perencanaan yang matang guna kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan prosedur yang diinginkan. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan (Muthohhalroh, 2014: 24) tentang perencanaan pembelajaran menunjukkan kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh guru, menunjukkan bagaimana seharusnya peserta didik diarahkan dan dibimbing serta didukung apa yang harus segera dilakukan. Menurut (Zaenuri dan Pralstowo, 2021) didalam perencanaan pembelajaran, guru terlebih dahulu harus mempersiapkan materi pembelajaran yang sesuai dengan sistem pembelajaran. Proses persiapan evaluasi pembelajaran sejalan dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* tertuang dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang dibuat oleh guru sebelum proses pelaksanaan pembelajaran. Inti dari persiapan kegiatan evaluasi pembelajaran adalah persiapan materi, rancangan bentuk evaluasi pembelajaran, pengenalan aplikasi *Quizizz* dan pembagian *link* untuk bergabung ke dalam *Quizizz*. Setelah persiapan selesai maka selanjutnya guru akan menjelaskan terlebih dahulu terkait materi yang akan dievaluasi.

2. Pelaksanaan Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Dalam Evaluasi Pembelajaran Sejarah Kelas X IPA 2 SMA Negeri 9 Pontianak

3. Menurut Majid (dalam Rizki & Yuwono, 2021, p. 328), pelaksanaan pembelajaran diartikan sebagai suatu kegiatan belajar mengajar sebagai unsur inti dari aktivitas pembelajaran yang dalam pelaksanaannya disesuaikan dengan rambu-rambu yang telah disusun dalam pembelajaran sebelumnya.

4. Menurut Sudjana (dalam Rizki & Yuwono, 2021, p. 328) menyatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran adalah proses yang diatur sedemikian rupa menurut langkah-langkah tertentu agar pelaksanaan pembelajaran tersebut mencapai hasil yang diharapkan. Sedangkan menurut Syariful (dalam Rizki & Yuwono, 2021, p. 328) pelaksanaan pembelajaran adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif, nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dan peserta didik. Sejalan dengan beberapa teori diatas, pada pelaksanaan proses menggunakan aplikasi *Quizizz* dalam evaluasi pembelajaran sejalan di kelas X IPA 2, guru melakukan kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir dengan langkah-langkah yang sesuai dengan RPP yang telah dibuat.

5. Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang didalamnya memuat kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Pelaksanaan pembelajaran merupakan

proses belajar mengajar yang berperan dalam menentukan keberhasilan belajar peserta didik.

6. Evaluasi pembelajaran menurut Elin dan Rusdiana dalam (Ekawati, 2022, p. 22) bahwa evaluasi pembelajaran adalah suatu proses atau kegiatan untuk mengukur dan menilai berapa kemampuan peserta didik dalam pembelajaran seperti pengetahuan, sikap dan keterampilan guna membuat keputusan tentang status kemampuan peserta didik tersebut. Menurut Arief Rahman dan Cut Eva Nasyrah, evaluasi merupakan suatu proses sistematis untuk menentukan atau membuat keputusan sampai sejauh mana tujuan-tujuan pengajaran telah dicapai oleh peserta didik.

7. Saat pelaksanaan evaluasi pembelajaran sejalan menggunakan aplikasi *Quizizz*, guru telah memberikan materi dan kisi-kisi terkait pertanyaannya yang akan dikerjakan oleh peserta didik pada tahap perencanaan pembelajaran yang telah dipersiapkan guru dan dirincikan berdasarkan RPP. Serta aplikasi *Quizizz* juga digunakan sesuai dengan prosedur yang telah diajarkan guru kepada peserta didik sesuai dengan langkah-langkah yang tepat untuk mengerjakan dan menyelesaikan evaluasi pembelajaran dengan baik dan benar.

8. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz* dalam evaluasi pembelajaran sejalan di kelas X IPA 2 SMA Negeri 9 Pontianak, terlihat bahwa peserta didik sangat tertarik dan bersemangat dengan aplikasi tersebut selama proses evaluasi pembelajaran berlangsung. Mereka menjadi lebih giat, aktif dan interaktif dalam mengerjakan soal. Ketika kode bergabung dibayar, peserta didik langsung memasuki aplikasi *Quizizz* lalu mengisi identitas diri dan bersiap untuk mengerjakan soal yang telah disediakan oleh guru dengan waktu tertentu.

9. Menurut Jalis, (dalam Hasnah & Ain, 2019, p. 12) menyatakan bahwa pendekatan PAIKEM adalah sebuah strategi dan terobosan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk mengerjakan kegiatan yang beragam dalam rangka mengembangkan keterampilan dan pemahamannya, dengan penekanan peserta didik belajar sambil bekerja, sementara guru menggunakan berbagai sumber dan alat bantu belajar (termasuk media dan lingkungan), supaya pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan efektif.

10. Menurut (Hasnah & Ain, 2022, p. 12) PAIKEM merupakan singkatan dari Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan, Aktif memiliki maksud bahwa pelaksanaan dalam proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga peserta didik aktif bertanya, mempertanyakan dan mengemukakan gagasannya.

11. Proses evaluasi pembelajaran dilakukan di tahap akhir pembelajaran yang dimana setelah pemberian bahan ajar atau yang disebut evaluasi pembelajaran formatif. Dan pada tahap akhir pelaksanaan evaluasi pembelajaran selain guru, peserta didik juga bisa langsung melihat hasil nilai dan peringkat yang terlihat di layar hp mereka masing-masing. Dengan adanya keuntungan seperti itu dalam penggunaan aplikasi *Quizizz*, secara tidak langsung memberikan dampak positif bagi

peserta didik, dimana mereka bisa mengetahui apa yang mereka kerjakan dan hasilnya adalah sesuai dengan kemampuan diri masing-masing.

12. 3. Kendala Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Dalam Evaluasi Pembelajaran Sejarah Kelas X IPA 2 SMA Negeri 9 Pontianak

13. Berdasarkan hasil analisis data, peneliti mengetahui bahwa aplikasi *Quizizz* memberikan kesempatan kepada guru untuk memiliki keluasaan waktu untuk membacakan kajian keilmuan dan memberikan tugas mandiri kepada peserta didik. Selain itu guru juga mendapatkan kemudahan dalam mengolah nilai, karena didalam aplikasi *Quizizz* hasil penilaian sudah terlihat setelah peserta didik selesai mengerjakan soal. Hal ini sejalan dengan penelitian dari (Mulyati dan Efendi, 2020, p. 72) yang menyebutkan bahwa aplikasi *Quizizz* layak digunakan sebagai aplikasi evaluasi pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain mudah digunakan, *Quizizz* dapat menyajikan penilaian dengan cepat.

14. Menurut (Fazriyah, Cariono, dan Alwanngal 2020, p. 203) menyebutkan bahwa penerapan *Quizizz* sebagai aplikasi *mobile learning* dapat meningkatkan keterampilan guru dalam mengajar. Kemudian, ketika aplikasi tersebut diterapkan pada kelas tinggi membuat peserta didik menjadi lebih semangat belajar serta memudahkan guru dalam mengevaluasi peserta didik. Menurut (Citra dan Rosy, 2020, p. 263) yang menjelaskan bahwa *Quizizz* memiliki kelebihan yaitu soal-soal yang disajikan memiliki batasan waktu, hal ini peserta didik diajarkan untuk berpikir secara tepat dan cepat dalam mengerjakan soal yang ada. Menurut Nur' Almah, dkk (dalam Dinur, 2021, p. 8) *Quizizz* merupakan sebuah *webtool* untuk membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas, misalnya saja untuk penilaian formalif.

15. Media *Quizizz* sebagai aplikasi evaluasi pembelajaran dinyatakan efektif karena mampu meningkatkan hasil belajar dan pemahaman materi peserta didik. Media tersebut dinyatakan efisien karena menghemat penggunaan kertas, praktis digunakan oleh guru maupun peserta didik, dan hasilnya dapat dikirim langsung ke orang tua peserta didik sebagai laporan.

16. Menurut (Sapriyah, 2019, p. 472) dari pengalamannya mereka, guru mulai belajar bahwa cara belajar peserta didik itu berbeda-beda, sebagian lebih cepat belajar melalui media visual, sebagian melalui media audio, sebagian lebih senang melalui media cetak, yang lain melalui media audio visual dan sebagainya. Dari situlah lahir konsep penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan menurut Yusufhadi Miarso (dalam Nurrital, 2018, p. 173) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.

17. Menurut Wibawa dan Mukti (dalam Sun'iyah, 2020, p. 6) penggunaan media evaluasi pembelajaran online merupakan *independent media* (media yang digunakan peserta didik dalam kegiatan belajar mandiri). Sebagai imanal yang dikemukakan oleh Pujastuti bahwa media

independen adalah media yang dirancang, dikembangkan, dan dihasilkan secara sistematis dan terarah agar dapat mencapai tujuan instruksional tertentu.

18. Keunggulan aplikasi *Quizizz* melalui penggunaan aplikasi *Quizizz* secara efektif dan efisien yang sesuai dengan tujuan pembelajaran membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, proses belajar peserta didik menjadi lebih interaktif dan kondusif, jumlah waktu belajar dikelas dapat dikurangi, motivasi belajar peserta didik dapat ditingkatkan dan proses belajar dapat terjadi dimana saja kapan saja sehingga peserta didik dapat meningkatkan kualitas belajar dengan baik.

19. Tetapi dibalik keunggulan aplikasi *Quizizz* tersebut, terdapat beberapa kelemahan aplikasi *Quizizz* yang terjadi dalam penggunaan aplikasi *Quizizz*. pendidik tidak mudah mengontrol peserta didik dalam menanggapi soal evaluasi yang pendidik berikan kepada peserta didik, tidak jarang peserta didik hanya memanfaatkan layar hp tanpa memberikan umpan balik, hasil pengerjaan tugas lebih mudah dijiplak, tidak semua sekolah siap untuk menggunakan aplikasi *Quizizz* dikarenakan fasilitas internet di sekolah yang masih kurang memadai dan begitu juga dengan kecepatan jaringan internet menjadi kendala dalam proses pengoperasian aplikasi *Quizizz*.

20. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Quizizz* memiliki fitur yang lengkap dan fleksibel. Hal ini dapat memudahkan peserta didik untuk mengerjakan soal di manapun dan kapanpun. Guru juga diberikan kemudahan untuk membuat kuis dan mengatur penggunaan kuis. Bahkan, guru dapat langsung mendapatkan hasil analisis soal yang bisa diteruskan atau dikirimkan langsung kepada orang tua peserta didik. *Quizizz* merupakan salah satu media evaluasi pembelajaran yang efektif dan efisien digunakan.

Apabila seorang peserta didik termotivasi dengan media evaluasi pembelajaran yang digunakan oleh pendidik, media evaluasi pembelajaran yang menarik, maka penilaian akan lebih mudah dilakukan. Selain itu peserta didik juga akan lebih mudah dipahaminya jika dimodifikasi dengan media evaluasi pembelajaran tersebut. maka peserta didik akan lebih cenderung loyal terhadap belajar. Meningkatkan kualitas belajar dan keberhasilan dalam suatu proses kegiatan belajar akan berjalan secara optimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan serangkaian penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti maka, dapat disimpulkan beberapa hal diantaranya sebagai berikut:

1. Pada rancangan bentuk evaluasi pembelajaran menggunakan media berbasis Aplikasi *Quizizz*, yang pertama guru dapat memastikan terlebih dahulu bahwa peserta didik mengerti cara menggunakan aplikasi *Quizizz* bisa dengan memberikan penjelasan dan membimbing peserta didik melakukan penyesuaian dengan aplikasi. Yang kedua, guru juga tetap harus merancang kegiatan evaluasi pembelajaran yang sesuai dengan RPP agar sesuai dengan Kompetensi Dasar.

2. Pelaksanaan evaluasi pembelajaran sejarah menggunakan media berbasis aplikasi *Quizizz*, guru telah melaksanakannya dengan baik dan benar. Yang dimana pelaksanaan evaluasi pembelajaran sejarah menggunakan aplikasi *Quizizz* menghasilkan sebuah respon yang positif terhadap peserta didik, seperti antusias mengikuti evaluasi pembelajaran, semangat dan motivasi dalam mengerjakan soal.
3. Penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam evaluasi pembelajaran sejarah guru sudah melaksanakan penilaian dengan semaksimal mungkin agar sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat. Karena dalam mengevaluasi guru harus dapat mengetahui kemampuan yang telah dikuasai oleh peserta didiknya. Selain itu, guru juga harus mengetahui kompetensi dasar apa saja yang telah dikuasai oleh peserta didik dan segera mengambil tindakan perbaikan ketika nilai peserta didik menurun atau masih kurang sesuai dengan harapan.

SARAN

Dari hasil analisis data penelitian ini, peneliti memberikan beberapa saran yaitu:

1. Guru diharapkan mampu mempersiapkan RPP sesuai dengan media yang digunakan agar evaluasi pembelajaran berjalan dengan efektif dan penyampaian materi terstruktur dengan baik. Serta untuk selalu memberikan arahan atau membimbing peserta didik yang masih kurang menguasai penggunaan aplikasi *Quizizz*.
2. Dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran sejarah menggunakan aplikasi *Quizizz*, sebaiknya guru berperan aktif dalam mendampingi dan mengawasi peserta didik untuk mengerjakan evaluasi yang sedang dijalani serta juga bisa memberikan kata-kata motivasi yang akan merangsang semangat peserta didik. Penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran sejarah berperan besar dalam mengukur kemampuan peserta didik serta sebagai umpan balik antara guru dengan peserta didik terhadap proses pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Alsmal. (2019). Pembelajaran Sejarah Menjadi Bermakna Dengan Pendekatan Kontektual. *Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora*. Vol. 2 No 2 2019. (online), Diakses pada 10 Maret 2022. Doi: <https://doi.org/10.31539/kalangan.v2i2.940>.
- Citra dan Rosy. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAIP)*. VOL 8 No 2. (online) Diakses 12 Jun 2023.
- Dinur. (2020). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. Skripsi (online). Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Palsundan: Bandung. Diakses pada 10 Maret 2023.
- Ekalwati. (2022). Implementasi Game Edukasi *Quizizz* Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran PAI Di Kelas 5 SDN Ngringin Moyudan Sleman.

- Skripsi (*online*). Fakultas Ilmu Agama Islam. Universitas Islam Indonesia: Yogyakarta. Diakses pada 10 Maret 2023.
- Febriana (2019). Evaluasi Pembelajaran: Pengertian, Tujuan, Fungsi, Jenis dsb.
- Fitriana. (2018). Pelaksanaan Penilaian Ulangan Harian Hasil Belajar Bahasa Indonesia Oleh Guru-guru SMA Se- Purwokerto Tahun Pelajaran 2017/2018. *Bachelor Thesis* Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Halsinah & Alin. (2022). Strategi Pembelajaran PAIKEM di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Bascedu*. Vol 6 No 6. (*online*) Diakses 10 Maret 2023.
- Idrus. (2019). *Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran*. Makassar: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam. Vol 9 No 2 2019. (*online*), Diakses 14 Mei 2023. Doi: 10.35673
- Jumardi & Pradita. (2017). Peranan Pelajaran Sejarah Dalam Pengembangan Karakter Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Nilai Sejarah Lokal di SMA Negeri 65 Jakarta Barat. *Jurnal Pendidikan Sejarah*. Vol 6 No 2. (*online*) Diakses 12 Juni 2023.
- Magdalenal, Dkk. (2020). Pentingnya Evaluasi Dalam Pembelajaran Dan Akibat Manipulasinya. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*. Vol 2 No 2. (*online*) Diakses 12 Juni 2023.
- Mulyati & Efendi. (2020). Pembelajaran Matematika Melalui Media Game *Quizizz* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol 3 No 1. (*online*) Diakses 12 Juni 2023.
- Musarwan & Warsah. (2022). Evaluasi Pembelajaran (Konsep, Fungsi Dan Tujuan) Tinjauan Teoritis. *Jurnal Kajian Pendidikan Islam*. Vol 1 No 2. (*online*) Diakses 12 Juni 2023.
- Muthohharoh. (2014). Implementasi Perencanaan Pembelajaran Sejarah. *Indonesia Journal of History Education*. Vol 3 No 1. (*online*), Diakses 13 April 2022.
- Norminal. (2017). Pendidikan Dalam Kebudayaan. *Itihas Jurnal Kopertis Wilayah Kalimantan*. Vol 15 No 28. (*online*) Diakses 22 Juni 2023.
- Nurita. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT*. Vol 3 No 1. (*online*) Diakses 12 Juni 2023.
- Puspalani. (2020). Media *Quizizz* Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI Di SDN Guntur Kota Cirebon. *Jurnal Pendidikan Dasar: Jurnal Tunas Nusantara*. Vol 2 No 2. (*online*) Diakses 12 Juni 2023.
- Rizki & Yuwono. (2021). Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Era
- Pandemi Sekolah Dasar di Kecamatan Kallinyamatan Jepara. *Indonesia Journal for Physical Education and Sport*. Vol 2 No 1. (*online*) diakses 12 juni 2023.
- Salsabila, Dkk. (2020). Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*. Vol 4 No 2. (*online*) Diakses 12 Juni 2023.

- Salpriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP. Vol 2 No 1 2019 (*online*), Diakses pada 14 Mei 2023.
- Sepriady. (2018). *Contextual Teaching and Learning* Dalam Pembelajaran Sejarah. Jurnal UnivPgri. (*online*) Diakses 13 Juni 2023.
- Septiyarningsih. (2016). Pengaruh Pemanfaatan Penugasan Berbasis Proyek Tentang Sejarah Kota Lama Terhadap Motivasi Belajar Sejarah Kelas XI SMA N 3 Semarang. *Indonesia Journal Of History Education*. VO, 4 No 1. (*online*) Diakses 13 Juni 2023.
- Sirnyatin. (2017). Membangun Karakter Bangsa Melalui Pembelajaran Sejarah. Jurnal SAIP. Vol 1 No 3. (*online*) Diakses 12 Juni 2023.
- Sutopo. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sun'iyah. (2020). Media Pembelajaran Dalam Berorientasi Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran PAI Di Tingkat Pendidikan Dasar. Jurnal unisda. Vol 7 No1. (*online*) Diakses 13 Juni 2023.
- Yanti, Dkk. (2015). Pengetahuan Guru PAUD Dalam Merancang Evaluasi Pembelajaran Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Anak. Vol 1 No 6. (*online*) Diakses 12 Juni 2023.
- Zaleny & Prastowo. (2021). Peran Guru Dalam Perencanaan Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Zoom Meeting* di Sekolah Dasar. Jurnal Ilmu Pendidikan. Vol 3 No 4. (*online*) Diakses 12 Juni 2023.