Synergy: Journal of Collaborative Sciences
Vol. 1, No. 1, 2025
e-ISSN: _____ (online)
https://sinesia.org/index.php/Synergy/index

Efektivitas Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Quizizz Pada Pembelajaran Biologi (Studi Kasus Mahasiswa PGSD)

Effectiveness of Learning Evaluation Using Quizizz in Biology Learning (Case Study of PGSD Students)

Tiara Yuliarsih[1], Sabarudin[2], Retno Utaminingsih[3]
23204082007@student.uin-suka.ac.id[1] , sabarudin@uin-suka.ac.id[2] ,
retno.utaminingsih@ustjogja.ac.id[3]
[1,2] Universitas Negeri Sunan Kalijaga
[3] Universitas Sarjana Wiyata Taman Siswa

Info Article
|Submitted: 28 May 2025 **|Revised**: 21 June 2025 **|Accepted**: 21 June 2025
How to Cite : Tiara Yuliarsih, etc., "Efektivitas Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Quizizz Pada Pembelajaran Biologi (Studi Kasus Mahasiswa PGSD)", *Synergy: Journal of Collaborative Sciences*, Vol. 1, No. 1, 2025, P. 1-16.

ABSTRACT

Monotonous and conventional learning evaluations often make students less motivated, especially in biology learning, which requires a deep understanding of concepts. Quizizz, as a game-based learning platform, provides an interactive and fun evaluation solution. This research aims to determine the effectiveness of using the application Quizizz as a tool for evaluating Biology learning for PGSD Semester 2B students at Bachelorwiyata Tamansiswa University, Yogyakarta. The research uses a quantitative approach by design Pre-Experimental form One-Group Pretest-Posttest which involved 20 students. Data was collected through multiple choice tests on pretest And posttest to measure learning outcomes before and after implementation Quizizz as an evaluation medium. The results showed a significant improvement in students' academic performance, with the average score increasing from 64 on pre-test to be 85.5 on post-test. The level of learning completion has also increased from 20% to 75%. Quizizz proven to be effective as it provides an interactive learning environment through gamification elements such as avatar, meme, music, and leaderboards that increase students' intrinsic motivation. This research shows that the use of innovative learning media such as Quizizz positively correlated with increasing active participation, conceptual understanding, and student accuracy in the Biology learning process.

***Keywords**: Learning Evaluation; Quizizz; Biology*

ABSTRAK

Evaluasi pembelajaran yang monoton dan konvensional sering membuat peserta didik kurang termotivasi, terutama dalam pembelajaran Biologi yang memerlukan pemehaman konsep mendalam. Quizizz sebagai platform game-based learning hadir sebagai solusi evaluasi yang interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai alat evaluasi pembelajaran Biologi pada mahasiswa PGSD Semester 2B di Universitas Sarjana wiyata Taman siswa Yogyakarta. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Pre-Experimental* berupa *One-Group Pretest-Posttest* yang melibatkan 20 mahasiswa. Data dikumpulkan melalui tes pilihan ganda pada *pretest* dan *posttest* untuk mengukur hasil belajar sebelum dan setelah penerapan *Quizizz* sebagai media evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada performa akademik mahasiswa, dengan rata-rata nilai meningkat dari 64 pada *pre-test* menjadi 85,5 pada *post-test*. Tingkat ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan dari 20% menjadi 75%. *Quizizz* terbukti efektif karena menyediakan lingkungan pembelajaran interaktif melalui elemen gamifikasi seperti *avatar, meme*, musik, dan papan peringkat yang meningkatkan motivasi intrinsik mahasiswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran inovatif seperti *Quizizz* berkorelasi positif dengan peningkatan partisipasi aktif, pemahaman konseptual, dan akurasi mahasiswa dalam proses pembelajaran Biologi.

Kata Kunci: *Evaluasi Pembelajaran; Quizizz; Biologi*

This work is licensed under CC BY-SA 4.0

Pendahuluan

Proses belajar mengajar merupakan interaksi timbal balik antara guru dan peserta didik yang berlangsung secara edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran, dan inovasi teknologi diperlukan untuk meningkatkan kualitas Pendidikan (Utama et al., 2024). Maka perlunya evaluasi pembelajaran menjadi komponen penting dalam proses pendidikan, yang memungkinkan guru untuk mengukur efektivitas pembelajaran untuk pencapaian tujuan pembelajaran serta meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas (Zarkasi et al., 2023). Untuk meningkatkan kualitas peserta didik dalam tingkat sekolah maupun tingkat perguruan tinggi, diadakan berbagai kegiatan seperti seminar dan *Webinar* dengan pembicara yang ahli di bidangnya. Selain menguasai materi akademik, peserta didik juga perlu menguasai teknologi agar bisa bersaing di dunia global (Nurmanita, 2022).Oleh karena itu, dengan adanya strategi inovatif dan adaptif peserta didik diperlukan perkembangan teknologi serta karakteristik generasi digital saat ini.

Evaluasi juga berperan penting dalam menilai sejauh mana kemajuan belajar yang dicapai oleh guru. Selain itu, evaluasi juga menjadi sarana refleksi untuk meningkatkan proses pembelajaran dan pemanfaatan produk digital berbasis web yang terhubung dengan internet menjadi sangat krusial. Namun, ketersediaan aplikasi semacam ini masih terbatas. Penggunaan teknologi ini mendukung pelaksanaan penilaian secara sistematis dan berkelanjutan, dan mampu memberikan manfaat bagi semua pihak seperti guru, peserta didik, dan orang tua (Nengsih et al., 2022). Jika evaluasi pembelajaran dilakukan menggunakan teks dan instruktur membacanya juga, kegiatan pembelajaran di kelas menjadi membosankan. Untuk membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik, guru dapat menggunakan pembelajaran berabsis *e-learning* yaitu dengan menggunakan *Quizizz* sebagai proses evaluasi pembelajaran yang telah diberikan kepada peserta didik.

Karena, evaluasi ini masih didominasi oleh metode konvensional yang tidak menarik bagi peserta didik. Hal ini menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar. Sama halnya dalam penelitian Ayu et al., (2022) menjelaskan menggunakan metode konvensional membuat siswa merasa cepat bosan dalam belajar. Maka untuk membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik guru dapat melakukan kegiatan evaluasi pembelajaran dalam pemanfaatan teknologi berbasis *game-based learning*, seperti *Quizizz* (Jong & Tacoh, 2024). Penggunaan media berbasis *game* dapat memotivasi siswa dalam proses pembelajaran dan memaksimalkan minat dan kepekaan mereka terhadap proses pembelajaran (Sitorus & Santoso, 2022). Quizizz juga merupakan platform kuis

interaktif yang guru gunakan saat membuat soal evaluasi yang menyenangkan, bersifat kompetitif, dan dapat diakses secara daring baik secara sinkron maupun asinkron. *Quizizz* salah satu bentuk inovasi media yang digunakan dalam proses evaluasi pembelajaran. Platform ini menyediakan beragam fitur, termasuk soal pilihan ganda, isian singkat, hingga pertanyaan uraian (W. M. Lestari & Rohman, 2022). Aplikasi ini telah terbukti meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan pemahaman konsep materi yang diajarkan.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Zarkasi, Haris, Muslihatun, Fajri & Jamaluddin (2023) dijelaskan bahwa penggunaan quizizz mampu melatih kognitif dan konsentrasi peserta didik dalam mengerjakan soal sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Proses pembelajaran yang menggunakan audio visual peserta didik sangat antusias dalam mengisi pertanyaan-pertanyaan dalam quizizz tersebut. Adapun juga dari penelitian Rahman (2021) hasil penelitian yang menunjukkan bahwa motivasi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan peserta didik. Dengan adanya motivasi yang tinggi berfungsi sebagai dorongan untuk mencapai hasil yang optimal dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, untuk memaksimalkan potensi siswa dalam pengalaman pembelajaran, pentingnya untuk membuat mereka termotivasi saat belajar.

Pembelajaran biologi membutuhkan strategi evaluasi yang mampu mendorong kemampuan berpikir kritis serta memperkuat pemahaman konsep secara mendalam. Menurut Lestari & Ulfa (2022) penerapan media berbasis Quizizz dalam pembelajaran Biologi telah teruji valid, praktis dan efektif dalam peningkatan hasil belajar siswa. Pengaruh ini terutama ditopang oleh tampilan visual yang menarik serta belajar sambil bermain dalam *Quizizz*, yang mampu mendorong motivasi serta partisipasi aktif siswa. Selain itu, fitur fleksibel dalam *Quizizz* memungkinkan pendidik menyusun soal yang selaras dengan kurikulum dan kemampuan kognitif peserta didik, sehingga evaluasi yang dilakukan menjadi lebih relevan dan mendukung proses pembelajaran secara optimal (Yuliana Kasuma Dewi et al., 2023).

Namun demikian, implementasi *Quizizz* dalam evaluasi pembelajaran juga menghadapi tantangan, seperti jaringan internet bermasalah, permasalahan waktu saat mengerjakan, kesiapan infrastruktur digital, keterampilan guru dalam merancang soal evaluasi yang baik (Salsabila et al., 2020). Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang lebih mendalam terkait penerapan aktivitas evaluasi melalui *Quizizz* agar dapat dilaksanakan secara optimal dalam pembelajaran Biologi, khususnya pada tingkat pendidikan dasar, menengah maupun perguruan tinggi. Oleh karena itu, dibutuhkan media yang dapat digunakan untuk menilai kinerja peserta didik, salah satunya melalui *Quizizz*. Platform ini bermanfaat dalam mendorong kreativitas peserta didik saat mengerjakan soal atau tes yang diberikan oleh guru. *Quizizz* berfungsi sebagai *game* edukatif yang mempermudah proses

belajar karena tampilannya menarik, dilengkapi dengan gambar bergerak maupun statis. Selain itu, guru sebagai pemilik akun memiliki fleksibilitas dalam menentukan jenis soal yang akan dibuat (Lestari, 2019) .

Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan desain *One-Group Pretest-Posttest* dengan pendekatan *Pre-Experimental Design* dalam kerangka penelitian kuantitatif. Hanya satu kelompok yang dilibatkan dalam proses penelitian. Tahap awal dilakukan *Pretest* (O_1) untuk mengetahui kondisi awal kemampuan peserta. Kemudian diberikan perlakuan (X) berupa penggunaan media *Quizizz* sebagai alat evaluasi pembelajaran. Setelah itu, dilakukan *Posttest* (O_2) guna memperoleh data hasil akhir. Desain ini memungkinkan peneliti untuk melakukan perbandingan antara kondisi sebelum dan sesudah penerapan *Quizizz*.

Hasil tes kemudian dianalisis dan dibahas untuk mengetahui dampak dari perlakuan yang diberikan, ditandai dengan simbol (O_2). Mahasiswa PGSD di Universitas Sarjana wiyata Taman siswa Yogyakarta dianggap memperoleh manfaat dari penggunaan media pembelajaran *Quizizz* apabila terdapat perbedaan skor yang signifikan secara statistik antara hasil *Pretest* dan *Posttest*.

Menurut Sugiyono (2018), populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek dengan karakteristik tertentu yang telah ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah sebagian mahasiswa PGSD Semester 2B yang berjumlah 20 orang. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah tes dalam bentuk soal pilihan ganda, yang diberikan pada saat *Pretest* dan *Posttest*. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui kondisi awal sebelum penggunaan media *Quizizz*, sedangkan *Posttest* bertujuan untuk menilai hasil belajar setelah penggunaan media tersebut. Pengaruh penggunaan *Quizizz* terhadap hasil belajar dianalisis menggunakan pendekatan statistik deskriptif berdasarkan data hasil *Pretest* dan *Posttest* mahasiswa PGSD Semester 2B Univeritas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai alat evaluasi pembelajaran biologi pada mahasiswa S1 di Universitas Sarjana wiyata Taman siswa Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* memberikan dampak positif terhadap

peningkatan hasil belajar mahasiswa dan motivasi dalam mengikuti evaluasi pembelajaran. Pada pertemuan awal, mahasiswa tampak masih belum terbiasa dengan sistem soal daring yang disajikan secara cepat dan real time. Banyak mahasiswa yang menjawab dengan waktu lama dan kurang tepat. Namun, seiring waktu dan dengan pendekatan evaluasi yang bersifat menyenangkan dan interaktif, terjadi peningkatan yang signifikan dalam hal kecepatan, ketepatan, dan skor yang diperoleh.

Penemuan ini sejalan dengan pendapat Alawiyah & Gumala (2023) bahwa evaluasi formatif yang dilakukan secara terencana dapat membantu peserta didik memperoleh umpan balik untuk meningkatkan minat belajar dalam pembelajarannya. Platform seperti *Quizizz* memungkinkan guru untuk menciptakan kuis *online* interaktif yang menarik dan menyenangkan bagi siswa, serta memberikan evaluasi yang tidak hanya bersifat penilaian, tetapi juga pengalaman belajar yang memotivasi. Lebih jauh, fitur *gamifikasi* seperti *leaderboard*, sistem poin, visualisasi menarik, serta respons instan menjadikan *Quizizz* bukan hanya sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai alat pembelajaran itu sendiri. Hal ini diperkuat oleh teori konstruktivisme *Vygotsky* (1978) yang menekankan bahwa pembelajaran terjadi secara aktif ketika peserta didik terlibat langsung dalam kegiatan bermakna.

Dari sisi afektif, respons positif mahasiswa terhadap *Quizizz* menunjukkan bahwa platform ini mampu membangun motivasi intrinsik dalam belajar, sebagaimana dijelaskan oleh Ryan & Deci (2000) dalam *Self Determination Theory*, bahwa motivasi tumbuh saat peserta didik merasa memiliki kontrol dan keterlibatan terhadap proses belajarnya

Tabel 1. Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Mahasiswa PGSD Semester 2B UST

No	*Pre-test*	*Post-test*
1	80	100
2	70	100
3	85	100
4	50	100
5	70	100

6	70	95
7	60	95
8	70	95
9	55	95
10	80	90
11	70	85
12	80	85
13	60	80
14	80	80
15	60	80
16	50	70
17	60	70
18	30	60
19	40	65
20	60	65
Mean	**64**	**85,5**

Penelitian ini dilakukan melalui dua tahap tes evaluasi, yaitu sebelum dan sesudah penerapan media *Quizizz*. Analisis difokuskan pada hasil tes akhir dari kedua tahap tersebut, yakni saat awal sebelum menggunakan *Quizizz* dan setelah menggunakannya. Adapun perolehan hasil dari kedua evaluasi tersebut dijabarkan sebagai berikut:

1. Analisis Deskriptif Hasil *Pre-Test*

   Tes yang dilakukan merupakan evaluasi hasil belajar dalam bentuk ulangan harian. Analisis deskriptif terhadap skor yang diperoleh peserta didik awal sebelum penerapan media *Quizizz* disajikan pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2. Statistik skor hasil *Pre-test* (Q_1)

Statistik	Nilai Statistik
Subjek	20
Skor Ideal	100
Skor Maksimum	85
Skor Minimum	10
Rentang Skor	75
Skor Rata-rata	**64**

Berdasarkan Tabel 2, rata-rata nilai hasil belajar pembelajaran Biologi tanpa menggunakan media *Quizizz* adalah 64 dari skor maksimal 100. Hanya 4 peserta didik yang mencapai kriteria ketuntasan, dengan persentase sebesar 20%, yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta belum mencapai ketuntasan belajar. Tingkat kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan soal-soal pada tes tanpa menggunakan *Quizizz* dapat dilihat lebih lanjut pada Tabel 3 berikut:

Tabel 3. Frekuensi ketuntasan belajar peserta didik pada tahap *Pre-test* (Q_1).

Rentang Nilai	Jumlah Peserta Didik	% Ketuntasan	Keterangan
75-100	4	20%	Tuntas
< 75	16	80%	Belum Tuntas
Jumlah	20	100%	

Berdasarkan data pada tabel di atas, diketahui bahwa tanpa penggunaan media *Quizizz*, tingkat ketuntasan belajar hanya mencapai 20%, yang setara dengan 4 dari 20 peserta didik yang telah mencapai nilai tuntas. Temuan ini mengindikasikan bahwa secara klasikal, peserta didik belum mencapai

ketuntasan belajar, karena jumlah siswa yang memperoleh nilai ≥75 masih jauh di bawah batas ketuntasan minimal yang ditetapkan, yakni sebesar 80%.

2. Analisis Deskriptif Hasil *Post-test*

Pada tahap ini, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran yang mendukung kegiatan belajar mengajar di kelas, termasuk menyiapkan laptop untuk merancang tes evaluasi berbasis *Quizizz*. Kegiatan evaluasi ini dilaksanakan dengan melibatkan 20 mahasiswa, di mana peneliti berperan sebagai pengajar. Proses pembelajaran mengacu pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan memperhatikan perbaikan dari hasil tes pertama tanpa *Quizizz*, agar kekurangan sebelumnya tidak terulang pada pelaksanaan evaluasi berikutnya.

Tes yang digunakan berupa soal pilihan ganda yang dirancang melalui platform *Quizizz*. Hasil skor peserta didik setelah mengikuti tes ini dianalisis secara deskriptif dan disajikan pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Statistik skor hasil *Post-test* (Q_2)

Statistik	**Nilai Statistik**
Subjek	20
Skor Ideal	100
Skor Maksimum	85
Skor Minimum	10
Rentang Skor	75
Skor Rata-Rata	**85,5**

Tabel 4 menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar Biologi setelah pelaksanaan tes dengan menggunakan *Quizizz* mencapai 85,5 dari skor maksimal 100. Jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan sebanyak 15 orang, atau setara dengan 75%, yang menunjukkan bahwa masih terdapat sebagian siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan. Tingkat kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal evaluasi melalui *Quizizz* secara rinci dapat dilihat pada Tabel 5 berikutnya:

Tabel 5. Frekuensi ketuntasan belajar peserta didik pada tahap *Post-test* (Q_2).

Rentang Nilai	Jumlah Peserta Didik	% Ketuntasan	Keterangan
75-100	15	75%	Tuntas
< 75	5	25%	Belum Tuntas
Jumlah	20	100%	

Berdasarkan analisis data, tingkat ketuntasan belajar mencapai 75%, dengan 15 dari 20 peserta didik berhasil mencapai standar ketuntasan. Hasil ini mengindikasikan peningkatan signifikan sebesar 25% dibandingkan hasil *Pre-Test* pada evaluasi menggunakan platform *Quizizz*. Faktor pendorong peningkatan ini meliputi strategi pengumuman evaluasi rutin di setiap akhir pembelajaran, yang berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, pemahaman siswa terhadap ekspektasi dan mekanisme evaluasi melalui *Quizizz* juga semakin baik.

Implementasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran terbukti memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar, sejalan dengan temuan penelitian Husna et al., (2023). Platform ini berhasil menciptakan atmosfer pembelajaran yang dinamis dan tidak monoton, sekaligus memfasilitasi penyampaian materi secara efektif, sehingga mendukung peningkatan performa akademik siswa. Konten pembelajaran interaktif yang menarik, relevan, dan kontekstual yang ditawarkan melalui *Quizizz* memungkinkan pendidik untuk mendorong peningkatan hasil belajar secara bermakna. Walaupun media pembelajaran merupakan komponen penting, pengembangan kemandirian dan motivasi siswa memerlukan insentif sebagai stimulus tambahan. *Quizizz* hadir sebagai sumber belajar yang menginspirasi siswa untuk mengoptimalkan pencapaian akademik peserta didik, media pembelajaran inovatif berkorelasi positif dengan peningkatan partisipasi aktif, pemahaman konseptual, dan akurasi siswa dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar.

Pembahasan

Evaluasi pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan oleh guru untuk menilai dan mengendalikan proses belajar siswa. Melalui evaluasi ini, guru dapat lebih mudah mengidentifikasi tingkat pemahaman siswa serta mengetahui kesulitan atau materi yang belum dikuasai dengan baik oleh peserta didik (Syaifulloh, 2020). Evaluasi pembelajaran yang efektif merupakan inovasi pendidikan untuk menjawab tantangan akan ketersediaan sumber belajar yang bervariatif. Efektivitas suatu model atau media evaluasi pembelajaran sangat dipengaruhi oleh karakteristik peserta didiknya (W. M. Lestari & Rohman, 2022). Selain itu, keunggulan evaluasi daring memungkinkan jangkauan pembelajaran yang lebih luas, bahkan hingga skala global, serta memudahkan proses pembaruan materi dan penyimpanan arsip pembelajaran secara praktis (Dewi, 2020).

Kelebihan penggunaan evaluasi pembelajaran daring yang termasuk pembelajaran mandiri, interaktivitas tinggi, penguatan ingatan, pengiriman informasi melalui teks, audio, video, animasi, serta kesempatan pengiriman dan komunikasi antar murid yang lebih mudah, juga dimiliki beberapa jurnal lain. Contohnya, penggunaan aplikasi online dalam evaluasi pembelajaran menyediakan akses ke pengguna yang lebih baik, penyelamatan waktu dan biaya, serta kemampuan menyediakan umpan balik cepat dan personalisasi belajar yang memperkuat hasil belajar siswa(Antuge et al., 2023). Selain itu, evaluasi daring memungkinkan interaksi langsung melalui forum diskusi, ruang chat, dan pengiriman komentar, yang mendukung komunikasi efektif antara siswa dan guru (Cahyani et al., 2021). Media pembelajaran daring juga menyediakan beragam format informasi seperti teks, audio, video, dan animasi yang memperkaya pengalaman belajar dan mempermudah pemahaman materi. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa evaluasi pembelajaran daring memberikan kemudahan dalam memperbarui isi materi dan mendukung proses pembelajaran yang lebih fleksibel dan interaktif (Muliyanti et al., 2023).

Quizizz adalah platform berbasis kuis yang hadir dalam format permainan dan, *Quizizz* bisa digunakan sebagai media pembelajaran. *Quizizz* juga menyampaikan materi pembelajaran yang disusun oleh guru untuk siswa. Melalui pendekatan belajar sambil bermain ini, siswa tidak hanya merasa terlibat secara aktif tetapi juga memperoleh pengetahuan secara menyenangkan dalam proses pembelajaran (Satriani, 2023). *Quizizz* juga dapat memberikan dampak yang berarti terhadap pengalaman belajar siswa, bahkan turut berkontribusi pada peningkatan hasil nilai mereka saat proses evaluasi pembelajaran (Islami & Hadi Soekamto, 2022).Oleh karena itu, *Quizizz* mampu

menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Salah satu keunggulan *Quizizz* terletak pada elemen permainannya, seperti avatar, meme, dan musik yang dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam menyelesaikan soal. Selama kuis berlangsung, siswa terdorong untuk berkompetisi karena adanya fitur papan peringkat yang ditampilkan setelah setiap soal. Sementara itu, guru sebagai admin dapat memantau jalannya evaluasi secara real-time dan mengunduh hasil akhir setelah siswa menyelesaikan kuis (Agustina, 2021).

Dalam penelitian Nirmalasari & Susanti (2023) mengungkapkan bahwa Quizizz efektif untuk memengaruhi capaian pembelajaran dan untuk meningkatkan capaian pembelajaran siswa. Dan juga penelitian oleh Aditiyawarman et al., (2022) menyampaikan bahwa Quizizz membantu meningkatkan keterampilan peserta didik untuk memahami soal secara mandiri dari latihan soal dan penguatan materi. Oleh karena itu, Quizizz ini merupakan inovasi teknologi pendidikan yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar, baik dari segi pencapaian target kurikulum maupun pengembangan kemandirian siswa dalam memahami materi pelajaran.

Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran tergolong mudah dilakukan. Langkah pertama adalah menyiapkan materi pembelajaran dalam bentuk soal-soal beserta pilihan jawabannya. Setelah seluruh materi dan konten yang ingin ditambahkan telah disusun, pengguna dapat membuka dan masuk ke aplikasi Quizizz untuk mulai membuat kuis.

Adapun langka-langkah pembautan kuis, sebagai berikut;

1. Masuk ke www. *Quizizz*. Com lalu "Daftar"
2. Masuk melalui akun "Google" agar lebih mudah
3. Pilihan peran Anda sebagi guru, siswa, orang tua atau lainnya
4. Lengkapi data
5. Klik "Buat Quiz" (*create quiz)* lalu isikan info kuis
6. Lengkapi pertanyaan, opsi jawaban, dan jawaban yang benar sera atur waktu yang diinginkan kemudian simpan.
7. Klik tanda tambah di pojok bawah jika ingin membahkan pertanyaan baru atau klik "Quiz Selesai" jika sudah selesai
8. Isi tingkatan dan pembelajaran, klik "Simpan" kemudian " klik "Quiz Selesai"

9. Tampilkan kuis secara langsung atau pekerjaan rumah
10. Setting kuis lalu klik "Game Tuan Rumah"
11. Minta peserta didik mengakses situs "*Join.Quizizz.com,* lalu berikan kode kuis kepada peserta didik. Sebagai alternatif, guru juga dapat membagikan tautan atau kode QR

Adapun Langkah-langkah mengerjakan kuis, yaitu;

1. Peserta didik membuka link *www.joinmyquiz.com* dan memasukkan kode 6 digit yang telah diberikan oleh guru atau juga bisa melalui "Scan QR" kemudian klik "Join"
2. Peserta didik menuliskan nama dan klik "enter"
3. Kuis akan dimulai setelah peserta didik sudah join semua dan guru memberikan arahan dan guru klik "mulai". Sedangkan kuis akan berakhir setelah waktu yang telah ditentukan telah habis.

Berdasarkan yang sudah dipaparkan, kelebihan dari aplikasi *Quizizz* yaitu, 1) Aplikasi ini dapat digunakan oleh siapa saja tanpa batasan pengguna. 2) Penggunaannya sangat praktis karena cukup mendaftar menggunakan akun Google atau Email. 3) Terdapat fitur untuk mengimpor soal atau paket kuis dari pengguna lain secara instan. 4) Hasil soal dapat langsung ditinjau, dan tersedia opsi pengaturan waktu pengerjaan.5) Fitur seperti meme, pembuatan meme sendiri, serta musik disediakan untuk menambah keseruan selama kuis berlangsung. 6) Guru atau admin dapat memantau jalannya evaluasi secara langsung dan mengunduh hasil akhir dalam format *spreadsheet Excel* setelah kuis selesai dikerjakan oleh peserta didik.

Sedangkan kelemahan dari aplikasi Quizizz ini ialah, 1) Aplikasi ini hanya dapat digunakan apabila terhubung dengan jaringan internet. 2) Koleksi gambar yang tersedia masih terbatas, sehingga pengguna perlu mengunggah sendiri atau menambahkan gambar melalui tautan URL. 3) Peserta yang terlambat bergabung atau mengalami gangguan jaringan akan mengalami kesulitan, yang dapat memengaruhi kelancaran proses evaluasi bagi dirinya maupun peserta lainnya. Pada penelitian Sari & Elah (2022) mengungkapkan bahwa permasalahan waktu, di mana peserta didik dapat turun peringkat meskipun sudah menjawab semua soal, karena sistem juga memperhitungkan kecepatan menjawab. Penelitian dari Aditiyawarman et al., (2022) juga mengungkapkan kelemahan dari Quizizz ini karena hambatan jaringan atau internet yang sewaktu-waktu bermasalah sehingga mengganggu kelancaran pelaksanaan kuis dan peluang untuk peserta didik kerja sama atau diskusi saat mengerjakan soal terbuka, sehingga potensi kecurangan meningkat.

Maka dapat disimpulkan dari penjelasan di atas, aplikasi *Quizizz* sangat mendukung keberhasilan proses pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan dan bidang studi, termasuk di tingkat tinggi. Pengembangan serta pemanfaatan

media pembelajaran seperti ini sangat penting untuk melengkapi kekurangan yang mungkin muncul saat pembuatan maupun penggunaannya, terutama dalam menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Inovasi dalam media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan kompetensi dan motivasi belajar siswa. Secara umum, pengembangan media pembelajaran perlu terus dilakukan guna mendorong terwujudnya sistem pendidikan yang progresif dan adaptif, serta mampu mengakomodasi pembelajaran yang membentuk karakter peserta didik.

Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada performa akademik mahasiswa, dengan rata-rata nilai meningkat dari 64 pada *pre-test* menjadi 85,5 pada *post-test*. Tingkat ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan dari hanya 20% (4 dari 20 mahasiswa) pada *pre-test* menjadi 75% (15 dari 20 mahasiswa) pada *post-test*. Peningkatan sebesar 55% ini menunjukkan dampak positif penggunaan *Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran. *Quizizz* terbukti efektif karena menyediakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan interaktif melalui elemen *gamifikasi* seperti *avatar, meme*, musik, dan papan peringkat. Fitur-fitur ini meningkatkan motivasi intrinsik mahasiswa dalam belajar. Meskipun awalnya mahasiswa belum terbiasa dengan sistem soal daring yang disajikan secara *real-time*, seiring waktu terjadi peningkatan dalam kecepatan, ketepatan, dan skor yang diperoleh. Penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran inovatif seperti *Quizizz* berkorelasi positif dengan meningkatnya partisipasi aktif, pemahaman konsep, serta ketepatan mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran.

Saran dan Ucapan Terimakasih

Penggunaan *Quizizz* sebaiknya terus dimanfaatkan oleh pendidik sebagai media evaluasi pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, khususnya dalam mata pelajaran Biologi yang memerlukan pemahaman konsep mendalam. Diperlukan juga dukungan infrastruktur dan pelatihan agar pelaksanaannya optimal. Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing, mahasiswa PGSD Universitas Sarjana wiyata Taman siswa Yogyakarta, serta semua pihak yang telah membantu dan mendukung kelancaran penelitian ini.

Daftar Pustaka

Aditiyawarman, M. A., Sondang, M., Hanifah, L., & Kusumayati, L. D. (2022). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Penelitian*, *7*(1), 24–36.

https://doi.org/10.46491/jp.v7i1.840

Agustina, E. (2021). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Matematika Kelas XI. In *UIN Raden Intan Lampung*.

Alawiyah, S., & Gumala, Y. (2023). PENGGUNAAN MEDIA BERBASIS QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN IPA UNTUK MENUMBUHKAN MOTIVASI SISWA DI SEKOLAH DASAR. *Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, *2*(2), 11576–11584. https://publisherqu.com/index.php/pediaqu

Antuge, W. D., Saputri, Kurdi, A. A., & Rahmat, A. (2023). Evaluasi Pembelajaran menggunakan Aplikasi Online pada Implementasi Kurikulum Merdeka. *DIKMAS: Pendidikan Masyarakat Dan Pengabdian*, *03*(06), 497–504.

Ayu, Y., Wahyuningtiyas, P., Fikri, K., & Fitrianawati, M. (2022). Dampak Pembelajaran Konvensional Pada Siswa SD Muhammadiyah Domban 3 dan Problem Based Learning Sebagai Solusinya. *Seminar Nasional Hasil Pelaksanaan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan*, *3*(1), 1025–1029.

Cahyani, O. D., Nurmawati, L. A., & ... (2021). … Mahasiswa Baru Pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus pada Mahasiswa Baru Tahun Akademik 2020/2021 Program Studi Administrasi Pendidikan, Fakultas …. *Proceeding …*, *19*(2), 297–314. http://103.114.35.30/index.php/Pro/article/view/7884%0Ahttp://103.114.35.30/index.php/Pro/article/viewFile/7884/3768

Dewi, W. A. F. (2020). Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *2*(1), 55–61. https://doi.org/10.58258/jime.v7i4.2399

Husna, A., Fauzan, F., Akram, Nasir, & Nurwahida. (2023). Pengaruh Penggunaan Quizizz Sebagai Media Evaluasi Hasil belajar Pembelajaran Matematika Kelas X.1 SMA Negeri 6 Maros. *Jurnal Kependidikan Media*, *12*(3), 165–171.

Islami, M., & Hadi Soekamto. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Inquiry Menggunakan Quizizz Multimedia Berbasis Gamification terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, *5*(2), 383–392. https://doi.org/10.23887/jippg.v5i2.48338

Jong, A., & Tacoh, Y. T. B. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan*

Pembelajaran, *12*(1), 131–147.

Lestari, N. T., & Ulfa, S. W. (n.d.). Pengembangan Instrumen Penilaian Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Biologi Materi Sistem Pencernaan. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*.

Lestari, T. W. (2019). Kahoot! and Quizizz: A Comparative Study On the Implementation of E-learning Application Toward Student's Motivation. *LinguA-LiterA : Journal of English Language Teaching Learning and Literature*, *2*(2), 13–22.

Lestari, W. M., & Rohman, M. A. A. A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Evaluasi Pembelajaran Daring Ilmu Pengetahuan Alam (Ipa) Materi Macam-Macam Gaya Kelas Iv Mi Al Ihsan Damarsi. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, *1*(1), 31–39. https://doi.org/10.55732/jmpd.v1i1.10

Muliyanti, S., Ghifari, A. Al, & Azis, T. N. (2023). Evaluasi Pembelajaran Daring Melalui Media Whatsapp Di Era Pandemi (Studi Kasus Di MI Muhammadiyah Purworejo). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Kebudayaan Dan Agama*, *1*(3), 75–82. https://doi.org/10.59024/jipa.v1i3.266

Nengsih, C. O., Zulyusri, Z., & Lufri, L. (2022). Studi Literatur : Penggunaan Alat Evaluasi Pembelajaran IPA Mendukung Keterampilan Abad 21. *Jurnal Edukasi Dan Sains Biologi*, *4*(1), 10–20. https://doi.org/10.37301/esabi.v4i1.22

Nurmanita, M. (2022). Efektivitas Pembelajaran Pancasila Berbasis Google Sites Berbantuan Quizizz untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, *8*(1), 137. https://doi.org/10.32884/ideas.v8i1.644

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions. *Contemporary Educational Psychology*, *25*(1), 54–67. https://doi.org/10.1006/ceps.1999.1020

Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, *4*(2), 163–172. https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605

Sari, D. P., & Elah, R. (2022). Penggunaan Aplikasi Quizziz Pada Evaluasi Pembelajaran Ismuba (Al-Islam) Di Sd Muhammadiyah 2 Sumberpucung. *Studia Religia : Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, *6*(2), 202–208.

https://doi.org/10.30651/sr.v6i2.14621

Satriani. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Dalam Memotivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Kelas Iv Sdn 01 Bungku Tengah Kabupaten Morowali. In *UIN Alaudin Makassar*.

Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, *12*(2), 81–88. https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta.

Syaifulloh, M. (2020). Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Ips Terpadu Kelas Vii Di Mts Negeri 7 Malang [Universitas Islam Negri Maulana Malik Ibrahim Malang]. In *Universitas Islam Negri Maulana Malik Ibrahim Malang*. https://doi.org/10.1016/j.jnc.2020.125798%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.smr.2020.02.002%0Ahttp://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/810049%0Ahttp://doi.wiley.com/10.1002/anie.197505391%0Ahttp://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B9780857090409500205%0Ahttp:

Utama, A. F., Yul,) -F A, Selviani, D., Dehasen, U., Prodi, B., & Komputer, P. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pplg Smkn 4 Kota Bengkulu Affiliation. *Computer and Informatics Education Review-CIER*, *2024*(1), 18–24.

Yuliana Kasuma Dewi, D. P. A., Agustiana, I. G. A. T., & Rati, N. W. (2023). Media Interaktif Berbasis Games-Quiz Materi Tumbuhan Muatan IPAS Kurikulum Merdeka Untuk Kelas IV. *Educatio*, *18*(1), 61–75. https://doi.org/10.29408/edc.v18i1.18656

Zarkasi, T., Haris, M., Muslihatun, M., Fajri, M., & Jamaluddin, J. (2023). Evaluasi Pembelajaran Berbasis Quizizz Di Mts Nw 2 Kembang Kerang Sebagai Upaya Menyongsong Kurikulum Merdeka. *Empowerment: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, *3*(1), 57–64. https://doi.org/10.51700/empowerment.v3i1.441