

EVALUASI PEMBELAJARAN MELALUI UJIAN AKHIR SEMESTER (UAS) DENGAN APLIKASI QUIZZ

Tatik Safiqo

email: tatiksafiqo@gmail.com

(STAI Ihyaul Ulum Gresik)

Abstract

This study aims to analyze the use of the Quizizz application in improving the accuracy of the evaluation of the Final Semester Exam (UAS) at Madrasah Ibtidaiyah Ihyaul Ulum Dukun Gresik. As a technology-based evaluation tool, Quizizz is expected to provide convenience in the assessment process and improve the quality of evaluation results that are more objective and accurate. This study uses a quantitative method with an experimental approach, where students are tested using the Quizizz application as part of UAS. Data was collected through observations, interviews with teachers, and analysis of exam results before and after the implementation of Quizizz. The study results showed a significant improvement in assessment accuracy and the effectiveness of UAS evaluation after using the Quizizz application. In addition, this application also simplifies the data collection process and provides faster feedback for students. Based on these findings, it is suggested that the use of technology such as Quizizz can be expanded as an alternative to improving the quality of evaluation at Madrasah Ibtidaiyah.

Keyword: Quizizz, evaluasi Pembelajaran, Ujian Akhir Semester

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam membangun sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam proses pendidikan, evaluasi pembelajaran memegang peranan krusial sebagai alat ukur keberhasilan proses belajar mengajar. Salah satu bentuk evaluasi yang umum dilakukan adalah Ujian Akhir Semester (UAS), yang bertujuan untuk menilai sejauh mana siswa memahami materi yang telah diajarkan selama satu semester. Namun, tantangan dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran sering kali muncul, terutama dalam hal efisiensi, akurasi penilaian, dan metode yang menarik bagi siswa.

Di era globalisasi dan digitalisasi yang semakin pesat, pendidikan teknologi mengalami transformasi yang signifikan. Perubahan ini tidak hanya mencakup metode

pengajaran dan kurikulum, tetapi juga paradigma pendidikan secara keseluruhan.¹ Seiring dengan perkembangan teknologi, berbagai inovasi dalam evaluasi pembelajaran mulai diterapkan, salah satunya adalah penggunaan aplikasi berbasis digital. Quizizz merupakan salah satu aplikasi media interaktif abad 21 yang memiliki keunggulan dalam tampilan dan kemudahan. Selain itu juga quizizz juga memberikan alternatif pilihan yang berbeda, diantaranya adalah bentuk soal yang bisa mencakup kompetensi rubrik C4 sebagai analisis kepada peserta didik. Quizizz merupakan pembelajaran interaktif yang dirancang untuk memudahkan proses evaluasi dengan pendekatan yang menyenangkan dan berbasis gamifikasi. Aplikasi ini memungkinkan guru untuk membuat soal ujian dengan berbagai format, sementara siswa dapat mengerjakannya secara daring menggunakan perangkat digital. Fitur-fitur seperti skor real-time, peringkat, dan avatar membuat Quizizz menjadi salah satu platform yang menarik bagi siswa sekaligus memudahkan guru dalam proses evaluasi.

MI Ihyaul Ulum Dukun Gresik adalah salah satu lembaga pendidikan yang mulai memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pembelajarannya. Dalam pelaksanaan Ujian Akhir Semester (UAS), aplikasi Quizizz digunakan untuk mendukung evaluasi pembelajaran pada siswa kelas V dan VI. Penerapan Quizizz diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa, memberikan pengalaman evaluasi yang lebih interaktif, serta mempermudah guru dalam menganalisis hasil belajar siswa.

Namun, penggunaan teknologi dalam proses evaluasi juga menghadirkan tantangan, seperti keterbatasan akses perangkat digital dan kendala jaringan internet. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz dalam pelaksanaan Ujian Akhir Semester Ganjil tahun Pendidikan 2024/2025 di MI Ihyaul Ulum Dukun Gresik. Penelitian ini akan mengkaji hasil belajar siswa, tingkat kepuasan siswa dalam menggunakan aplikasi Quizizz, serta pandangan guru mengenai efisiensi dan kendala dalam penerapan Quizizz.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai kelebihan dan kekurangan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran, serta memberikan rekomendasi untuk optimalisasi penggunaan teknologi dalam sistem evaluasi pendidikan di MI Ihyaul Ulum Dukun Gresik.

¹ Marah Doly Nasution dkk, *Perkembangan Teknologi dan Transformasi Digital Dalam Dunia Pendidikan*, (Medan: UMSU PRESS : 2024), hal. 1.

Mengenai minat dalam mengikuti pembelajaran bahasa arab dapat terlihat dalam beberapa bentuk:

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz dalam pelaksanaan Ujian Akhir Semester (UAS) di MI Ihyaul Ulum Dukun Gresik. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif Eksperimen, yang melibatkan dua fase evaluasi, yaitu sebelum dan setelah implementasi aplikasi Quizizz yang bertujuan untuk menggambarkan fenomena berdasarkan data yang diperoleh dari hasil evaluasi, angket, dan wawancara, dimana dalam penelitian ini peneliti ingin mendeskripsikan suatu peristiwa atau keadaan yang sebenarnya yang dialami subyek peneliti. Penelitian ini dilakukan di MI. Ihyaul Ulum Dukun Gresik dengan obyek kelas V dan VI. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif deskriptif yang diperoleh dari hasil nilai UAS siswa, sedangkan data deskriptif berasal dari angket kepuasan siswa dan wawancara dengan guru. Instrumen penelitian menggunakan soal UAS berbasis Quizizz, Angket Kepuasan Siswa, Wawancara Guru, dan Dokumentasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah hasil UAS Siswa, angket Kepuasan Siswa, Wawancara Guru dan Dokumentasi. Untuk teknis analisis data menggunakan Analisis Kuantitatif yang diambil dari data nilai UAS siswa dianalisis untuk menghitung rata-rata nilai, dan data angket dianalisis untuk menghitung persentase tanggapan siswa terhadap setiap pertanyaan. Dan juga teknis analisis deksriptif. Prosedur penelitian dilakukan melalui tahapan persiapan, pelaksanaan, pengolahan data dan pelaporan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Evaluasi penggunaan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan akurasi dan efektivitas evaluasi Ujian Akhir Semester (UAS) di Madrasah Ibtidaiyah Ihyaul Ulum Dukun Gresik bisa diuraikan sebagai berikut:

1. Deskripsi Implementasi Aplikasi Quizizz

Quizizz merupakan salah satu aplikasi media interaktif abad 21 yang memiliki keunggulan dalam tampilan dan kemudahan. Selain itu juga quizizz juga memberikan alternatif pilihan yang berbeda, diantaranya adalah bentuk soal yang

bisa mencakup kompetensi rubrik C4 sebagai analisis kepada peserta didik. Caranya dengan membuat akun di <https://quizizz.com/join> dan bisa langsung digunakan.²

Pada fase pertama, evaluasi UAS di Madrasah Ibtidaiyah Ihyaul Ulum Dukun Gresik dilakukan dengan menggunakan metode tes konvensional (soal cetak) yang kemudian diperiksa secara manual oleh guru. Penilaian ini membutuhkan waktu yang relatif lama dan terdapat kemungkinan kesalahan dalam proses pemeriksaan.

Pada fase kedua, aplikasi Quizizz digunakan untuk menggantikan ujian berbasis kertas. Aplikasi ini menyediakan fitur soal pilihan ganda, dengan umpan balik instan setelah ujian selesai, serta laporan analitik yang mempermudah guru dalam melakukan evaluasi secara objektif.

2. Perbandingan Akurasi Penilaian Sebelum dan Sesudah Menggunakan Quizizz

Hasil dari kedua metode evaluasi menunjukkan perbedaan yang signifikan dalam hal akurasi penilaian. Berikut ini adalah perbandingan antara hasil ujian menggunakan metode konvensional dan Quizizz:

Metode Evaluasi	Rata-rata Skor	Tingkat Akurasi Penilaian
Ujian Konvensional	78,5	85%
Ujian Quizizz	82,3	98%

Analisis:

- Metode Konvensional: Penilaian menggunakan metode konvensional cenderung mengandung potensi kesalahan manusia dalam proses pemeriksaan dan perhitungan nilai. Hal ini terlihat dari adanya ketidaksesuaian dalam skor akhir yang tercatat, yang disebabkan oleh faktor seperti kesalahan dalam mengoreksi soal atau kesalahan input nilai.
- Metode Quizizz: Dengan menggunakan Quizizz, seluruh soal dikerjakan secara digital, yang memungkinkan penilaian dilakukan secara otomatis

² Tony Suhartatik, *Best Practice Implikasi Media Quizizz Berbasis Android Terhadap Kualitas Pembelajaran dalam Mencetak Siswa Berprestasi di Tingkat Nasional*, (Malang: CV Multimedia Edukasi): 2020, hal.6

oleh sistem. Hasil ujian diperoleh dengan cepat, dan setiap kesalahan dapat langsung diketahui oleh siswa melalui umpan balik yang diberikan

Peningkatan akurasi ini menunjukkan bahwa Quizizz mampu meningkatkan kualitas penilaian secara keseluruhan, karena tidak ada lagi kesalahan manusia dalam pengoreksian dan analisis hasil ujian.

3. Peningkatan Efisiensi dan Waktu Proses Evaluasi

Salah satu keuntungan utama yang ditemukan dalam penelitian ini adalah efisiensi waktu yang dihasilkan oleh penggunaan Quizizz. Sebelum penerapan Quizizz, waktu yang dibutuhkan untuk memeriksa ujian dan menghitung hasilnya secara manual memakan waktu yang cukup lama bahkan para guru MI Ihyaul Ulum Gresik kesulitan untuk membaca hasil ujian siswa yang menulisnya kurang jelas atau kurang rapi.³ Setelah implementasi Quizizz, semua soal diperiksa secara otomatis dan hasilnya dapat langsung terlihat, menghemat waktu yang sebelumnya digunakan untuk proses pemeriksaan manual. Guru-guru MI Ihyaul Ulum Dukun Gresik yang terlibat dalam penelitian ini melaporkan penghematan waktu yang signifikan dan hasil ujian pun akurat sesuai sistem aplikasi quizizz yang ada, sehingga para guru MI Ihyaul Ulum Dukun Gresik dan para admin dapat fokus pada analisis hasil dan perencanaan pembelajaran selanjutnya.

4. Umpan Balik yang Lebih Cepat dan Terstruktur

Salah satu fitur unggulan dari Quizizz adalah kemampuannya memberikan umpan balik langsung kepada siswa, sehingga siswa dapat memahami mana jawaban yang tepat, itu bisa diatur pada setting aplikasi. Dalam aplikasi tersebut dapat di setel juga jika setelah ujian selesai, siswa dapat segera mengetahui jawaban yang benar dan salah beserta penjelasan singkat untuk setiap soal. Hal ini sangat berguna dalam mempercepat proses pembelajaran dan membantu siswa untuk langsung memahami materi yang perlu mereka perbaiki. Selain itu fitur dan sistem ranking dalam media quizizz memberikan pengalaman berbeda bagi siswa, sehingga siswa dapat memperbaiki atau menambah tingkat semangat belajar untuk materi ujian selanjutnya.

³ Hamdalah, wawancara pribadi, 12 Desember 2024, Gresik.

Guru-guru saat ini semakin dimudahkan dalam membuat kuis menggunakan fitur Quizizz. Dengan adanya teknologi ini, proses pembuatan soal UAS menjadi lebih efisien dan menarik. Guru tidak perlu lagi menghabiskan waktu yang lama untuk menyusun soal-soal secara manual. Fitur Quizizz AI dapat secara otomatis menghasilkan pertanyaan-pertanyaan yang relevan dan sesuai dengan materi pembelajaran. Selain itu, quizizz juga dapat menganalisis jawaban-jawaban siswa secara otomatis untuk memberikan umpan balik yang lebih cepat dan akurat. Dengan kemudahan ini, guru dapat fokus pada pengembangan materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Fitur Quizizz benar-benar membantu guru dalam membuat soal yang efektif dan efisien.

Hal ini sesuai dengan apa yang disampaikan oleh Bapak Kurikulum, bahwa mereka dapat menganalisis hasil ujian dengan lebih mudah menggunakan laporan analitik yang disediakan oleh Quizizz. Laporan ini mempermudah guru dalam mengidentifikasi kesalahan umum yang dilakukan siswa dan membantu mereka untuk lebih tepat dalam merancang tindak lanjut pembelajaran. Sehingga untuk mengisi raport pun dapat lebih cepat tanpa mengundur waktu, sehingga penyusunan raport pada semester ini ganjil tahun 2024/2025 tidak ada yang terlambat dalam pengisian nilai dan selesai sebelum waktu ditentukan.⁴

5. Respons Siswa terhadap Penggunaan Quizizz

Siswa yang terlibat dalam penelitian ini menunjukkan respons positif terhadap penggunaan Quizizz. Mereka merasa bahwa ujian berbasis Quizizz lebih menarik dan menyenangkan dibandingkan dengan ujian konvensional. Beberapa siswa menyatakan bahwa aplikasi ini membuat mereka lebih fokus dan termotivasi untuk mengikuti ujian, karena adanya elemen interaktif dan waktu terbatas yang memacu konsentrasi mereka. Selain itu, siswa juga mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih percaya diri karena dapat melihat hasil langsung dan mempelajari kesalahan mereka dengan cepat.

6. Tantangan dalam Penggunaan Quizizz

Meskipun terdapat banyak keuntungan, terdapat beberapa tantangan yang dihadapi dalam implementasi aplikasi Quizizz, antara lain:

⁴ M. Taufiq, wawancara pribadi, 12 Desember 2024, Gresik

- Familiaritas Teknologi: Beberapa siswa yang tidak terbiasa dengan penggunaan teknologi atau perangkat digital merasa kesulitan pada awalnya. Namun, dengan pelatihan dan bimbingan dari guru, sebagian besar siswa dapat beradaptasi dengan cepat.
- Keterbatasan Akses Internet: Beberapa siswa di daerah yang lebih terpencil mengalami kesulitan dalam mengakses aplikasi Quizizz karena keterbatasan jaringan internet. Sehingga sulit untuk belajar dirumah. Untuk memperlancar kegiatan ini maka pihak sekolah MI Ihyaul Ulum Dukun Gresik menyediakan lab komputer yang terakses internet sebanyak kurang lebih 30 unit, dan sebelum kegiatan UAS berlangsung para guru sudah melaksanakan PH (penilaian harian) berbasis quizizz untuk menstimulasi para siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dalam evaluasi UAS di Madrasah Ibtidaiyah Ihyaul Ulum Dukun Gresik memberikan dampak positif terhadap akurasi penilaian, efisiensi waktu, dan umpan balik yang lebih cepat kepada siswa. Penggunaan Quizizz mempermudah proses penilaian, mengurangi kesalahan manusia, dan memungkinkan siswa untuk mendapatkan pengalaman ujian yang lebih interaktif. Meskipun demikian, tantangan terkait akses teknologi dan familiaritas siswa dengan platform digital perlu menjadi perhatian untuk memastikan keberhasilan implementasi jangka panjang.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustinaria. Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran di Era Digital. Kompasiana. (2022).
- Anggia, S. P., & Musfiroh, T. Pengembangan Media Game Digital Edukatif. Jurnal LingTera. (2014).
- Basuki, Y., & Hidayati, Y. Kahoot! atau Quizizz: Perspektif Siswa. ELLIC. (2019).
- Dicky Dermawan, Deden. Penerapan Asesmen Hots Sekolah Dasar Menggunakan Aplikasi Quizizz. CV Zenius Publikasher. Semarang (2021)
- Dewi, C. K. Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. (2018).
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan. (2019).

- Julianto, J. ANALISIS INVESTASI DALAM MEMPREDIKSI PERGERAKAN HARGA BITCOIN DENGAN MENGGUNAKAN RECURRENT NEURAL NETWORK PADA PLATFORM INDODAX. *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, 8(2), 136-147.
- Julianto, J. Literasi Terhadap Teknologi Mata Uang Digital (Cryptocurrency) Pada Pendengar Setia Radio Prokom FEBI IAIN Pontianak. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(2), 97-107. (2023).
- Julianto, J. ANALISIS SISTEM PADA NFT (NON-FUNGIBLE TOKEN) DAN PERKEMBANGANNYA DALAM DUNIA BISNIS. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 3(1), 50-75. (2023).
- Julianto, J., & Tezar, M. Pemanfaatan Sistem Informasi Pada Aplikasi Ometv Sebagai Sarana Dalam Membantu Pembelajaran, Penguasaan, Dan Pengembangan Bahasa (2022).
- Nazir, M. *Metode Penelitian*. Ghalia Indonesia. (1988).
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & R. *Media Pendidikan*. Pustekkom Dikbud dan PT RajaGrafindo Persada. (2010).
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020).
- Shita Krisnasari, Dede Suhermah, I. L. Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Literasi dan Numerasi di PAUD. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. (2022).
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*. (2022).
- Suhartatik, Toni. *Best Practice Implikasi Media Quizizz Berbasis Android Terhadap Kualitas Pembelajaran dalam Mencetak Siswa Berprestasi di Tingkat Nasional*, (Malang: CV Multimedia Edukasi): 2020
- Susilo, S. V. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*. (2020).
- Zhao, F. Menggunakan quizizz untuk mengintegrasikan aktivitas multipemain yang menyenangkan di kelas akuntansi. *Jurnal Internasional Pendidikan Tinggi*. (2019).