



Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika (JPiF)
Fakultas Pendidikan Islam dan Keguruan
Universitas Garut
p-ISSN: 2798-9488 e-ISSN: 2798-334X

PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI *QUIZIZZ* SEBAGAI MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN FISIKA DI SMA

Intan Ananda^{1*}, Nurul Fadieny¹, Safriana¹

¹Program Studi Pendidikan Fisika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Malikussaleh, Indonesia
Jl. Medan – Banda Aceh, Cot Tengku Nie, Reuleut, Kab. Aceh Utara
*E-mail: intan.200730017@mhs.unimal.ac.id

DOI: <http://dx.doi.org/10.52434/jpif.v3i2.2828>

Accepted: 14 Juli 2023 Approved: 14 Desember 2023 Published: 31 Desember 2023

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dampak penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai metode penilaian dalam pembelajaran fisika, terutama pada sub bab sumber radiasi elektromagnetik. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian deskriptif kualitatif dengan menggunakan metode kualitatif. Adapun teknik analisis data menggunakan *literature review*. Data untuk penelitian ini dikumpulkan melalui jurnal elektronik nasional dan internasional yang diakses melalui *database* dengan menggunakan teknik penelusuran elektronik. Beberapa artikel dipilih berdasarkan kata kunci "*Quizizz*" dan "evaluasi pembelajaran fisika". Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai alat penilaian dalam pembelajaran fisika memiliki pengaruh positif terhadap minat, motivasi, dan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: evaluasi pembelajaran, fisika, *Quizizz*

ABSTRACT

This research aims to explore the impact of using the Quizizz application as an assessment method in physics learning, especially in the sub-chapter on sources of electromagnetic radiation. The type of research carried out was descriptive qualitative research using qualitative methods. The data analysis technique uses a literature review. Data for this research was collected through national and international electronic journals which were accessed through databases using electronic search techniques. Several articles were selected based on the keywords "Quizizz" and "physics learning evaluation". The research results show that using the Quizizz application as an assessment tool in physics learning has a positive influence on student interest, motivation and learning outcomes.

Keywords: quiz; learning evaluation tool; physic

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah kebutuhan yang sangat vital dalam memperkaya kualitas dan potensi manusia melalui proses belajar mengajar. Di era ini, perkembangan teknologi memiliki dampak yang signifikan dalam proses

pembelajaran, mendorong para guru untuk mengadopsi metode pembelajaran yang menarik dan inovatif dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (Heryanto, dkk., 2023). Integrasi teknologi dalam pendidikan tidak hanya memungkinkan akses lebih luas terhadap sumber daya pendidikan, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan adaptif. Para siswa dapat menikmati pembelajaran yang lebih dinamis melalui beragam platform pembelajaran daring serta aplikasi *mobile* yang mendukung peningkatan penguasaan konsep-konsep yang diajarkan. Dengan dukungan teknologi, para pendidik dapat lebih mudah menyajikan materi dengan cara yang lebih visual dan memfasilitasi kolaborasi antar siswa secara lebih efektif, membantu mereka mempersiapkan diri untuk tantangan di dunia yang terus berkembang.

Dalam dunia pendidikan, penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membuka berbagai peluang baru dalam memfasilitasi proses belajar mengajar (Lestari, dkk., 2022). Guru-guru kini memiliki akses terhadap beragam alat dan sumber daya digital yang dapat meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan memanfaatkan TIK, guru dapat menyajikan materi pembelajaran secara visual dan interaktif, mengadopsi metode pembelajaran berbasis proyek atau kolaborasi *online*, dan memfasilitasi komunikasi dan diskusi antara siswa.

Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan juga dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Guru dapat menggunakan platform pembelajaran *online*, aplikasi *mobile*, atau alat bantu pembelajaran lainnya untuk memberikan tugas, mengumpulkan dan menilai pekerjaan siswa secara digital, serta memberikan umpan balik secara *real-time* (Manan, 2023). Selain itu, teknologi juga membuka akses terhadap sumber daya pendidikan yang luas, seperti video pembelajaran, *e-book*, dan sumber belajar interaktif, yang dapat meningkatkan aksesibilitas dan keberagaman materi pembelajaran.

Namun, penting bagi guru untuk memastikan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran tetap relevan dan sesuai dengan konteks pembelajaran. Penggunaan teknologi harus diintegrasikan dengan baik ke dalam desain pembelajaran yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Guru juga perlu mempertimbangkan perbedaan dalam aksesibilitas teknologi dan memastikan bahwa semua siswa memiliki kesempatan yang sama dalam memanfaatkan teknologi tersebut.

Dengan demikian, penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan dapat membawa manfaat yang besar dalam meningkatkan proses pembelajaran, mengembangkan keterampilan siswa, dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi tuntutan dunia yang terus berkembang. Penting bagi para pendidik untuk terus mengembangkan kemampuan mereka dalam memanfaatkan teknologi dengan bijak dan kreatif untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, kajian literatur berkaitan dengan pengaruh aplikasi *Quizizz* sebagai alat evaluasi pembelajaran layak untuk dilakukan. Kajian ini difokuskan untuk memperoleh gambaran mengenai hasil-hasil penelitian yang berkaitan dengan penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran khususnya pembelajaran fisika.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan jenis penelitian *literatur review* atau kajian pustaka. Kajian literatur adalah studi untuk mengkaji hasil-hasil penelitian dalam artikel-artikel (Saprunidin, dkk., 2021). Sumber utama data penelitian diperoleh dari berbagai artikel yang berasal dari sumber-sumber terpercaya. Data untuk penelitian ini dikumpulkan melalui jurnal elektronik nasional dan internasional yang diakses melalui *database* menggunakan teknik penelusuran elektronik. Proses

pengumpulan data dilakukan dengan memilih artikel-artikel yang relevan berdasarkan kata kunci “Quizizz” dan “evaluasi pembelajaran fisika”. Penelitian ini mengakomodasi berbagai perspektif dari literatur yang ada guna mendukung pemahaman yang komprehensif terhadap evaluasi pembelajaran fisika dengan memanfaatkan platform Quizizz. Dengan pendekatan kualitatif, penelitian ini bertujuan untuk mendalami aspek-aspek kualitatif yang mendasari proses evaluasi pembelajaran fisika melalui penggunaan perangkat lunak Quizizz, sehingga memberikan wawasan yang lebih mendalam terkait manfaat, kelemahan, dan tantangan yang mungkin dihadapi dalam implementasi teknologi ini dalam konteks pembelajaran fisika.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Alat penilaian pembelajaran merupakan alat yang memudahkan guru sebagai pengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang paling efisien dan praktis dalam penggunaannya (Suharsimi, 2013). Fungsi alat pembelajaran adalah untuk kegiatan penilaian agar meningkat dan sesuai dengan rencana pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dan penilaian yang menarik dan menyenangkan dapat diciptakan melalui penggunaan variasi media dan metode pembelajaran yang interaktif agar siswa merasa antusias dan bersemangat dalam menilai pembelajaran.

Aplikasi Quizizz merupakan sebuah platform pembelajaran interaktif yang memungkinkan guru untuk membuat kuis secara daring dan siswa untuk berpartisipasi dalam kuis tersebut (Nurfadhillah, dkk., 2021). Dengan fitur-fitur yang menarik, aplikasi ini memberikan cara yang mengasyikkan dan menarik bagi para siswa untuk menguji pengetahuan mereka, sambil memberikan umpan balik instan terhadap jawaban yang diberikan. Selain itu, keunggulan utama aplikasi ini adalah kemampuannya membantu guru dalam melacak kemajuan belajar siswa.

Data yang dihasilkan dari setiap sesi kuis dapat memberikan wawasan kepada guru tentang area-area yang perlu perhatian lebih serta memungkinkan penyusunan strategi pembelajaran yang lebih tertarget. Secara keseluruhan, penggunaan Quizizz bukan hanya sekadar alat evaluasi, tetapi juga menjadi sarana untuk mendorong partisipasi aktif siswa, membangun keterampilan kompetitif yang sehat, serta menyediakan alat bagi guru untuk mendukung kebutuhan individual siswa dalam proses pembelajaran fisika maupun mata pelajaran lainnya (Ramadhani, dkk., 2022). Dengan integrasi teknologi dalam pendidikan semakin mendalam, aplikasi semacam ini menjembatani kesenjangan antara pembelajaran konvensional dengan model pembelajaran yang adaptif, responsif, dan bersifat inklusif bagi semua siswa.

Berikut adalah beberapa manfaat menggunakan *Quizizz* sebagai media pembelajaran.

1. **Interaktif dan Menarik:** *Quizizz* memungkinkan siswa berpartisipasi secara langsung dalam kuis menggunakan perangkat mereka sendiri, seperti laptop, tablet, atau *smartphone*. Format kuis yang interaktif dan serba cepat membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.
2. **Kustomisasi:** Guru dapat dengan mudah membuat kuis sesuai dengan topik pembelajaran dan kebutuhan siswa. *Quizizz* menyediakan berbagai pilihan pertanyaan, seperti pilihan ganda, isian singkat, atau urutan jawaban. Guru juga dapat menambahkan gambar dan video untuk membuat kuis lebih menarik.
3. **Pembelajaran Mandiri:** *Quizizz* memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri. Guru dapat memberikan tautan kuis kepada siswa, yang dapat mereka kerjakan di waktu dan tempat yang sesuai. Hal ini memberikan fleksibilitas kepada siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan mereka sendiri.

4. Umpan Balik Secara Instan: Setelah siswa menyelesaikan kuis, mereka langsung mendapatkan umpan balik tentang jawaban yang benar dan yang salah. Hal ini membantu siswa untuk melihat di mana mereka perlu memperbaiki pemahaman mereka dan memberikan kesempatan untuk belajar dari kesalahan.
5. Pelacakan Kemajuan: Guru dapat melacak kemajuan siswa secara individu dan secara kelas secara keseluruhan. Data hasil kuis dapat memberikan wawasan tentang area-area yang perlu diperkuat dalam pembelajaran dan memungkinkan guru untuk menyediakan bantuan tambahan atau pengajaran yang lebih spesifik.
6. Kolaborasi: *Quizizz* memungkinkan guru untuk berbagi kuis dengan guru lain, sehingga memfasilitasi kolaborasi dan pertukaran ide dalam komunitas pendidikan. Guru juga dapat mencari kuis yang sudah dibuat oleh orang lain dan menggunakannya dalam kelas mereka.
7. Kuis Multi-Bahasa: *Quizizz* mendukung berbagai bahasa, sehingga dapat digunakan di berbagai negara dan lingkungan pembelajaran multibahasa.

Namun, penting juga untuk diingat bahwa *Quizizz* harus digunakan sebagai salah satu alat atau media pembelajaran dalam konteks yang lebih luas. Kombinasikan penggunaan *Quizizz* dengan metode pengajaran yang beragam, seperti ceramah, diskusi kelompok, atau proyek kolaboratif, untuk mendukung pembelajaran yang holistik dan efektif (Annisa & Erwin, 2021).

Penilaian menggunakan aplikasi *Quizizz* adalah salah satu bentuk penggunaan media atau alat e-learning dalam proses pembelajaran. *Quizizz* adalah sebuah aplikasi berbasis internet yang dapat diakses melalui web browser pada perangkat seperti *handphone* atau laptop (Apriyani & Khotimah, 2021). Aplikasi ini memungkinkan guru untuk menggabungkan instruksi, ulasan, dan penilaian dalam satu platform.

Quizizz merupakan aplikasi yang dirancang untuk membuat kuis interaktif multi-pemain yang menyenangkan. Melalui aplikasi ini, siswa dapat mengakses kuis tersebut melalui perangkat mereka seperti laptop, ponsel, atau perangkat lainnya, sehingga mereka dapat mengikuti kuis sebagai bagian dari pembelajaran (Bunyamin, dkk., 2020). Aplikasi *Quizizz* membolehkan siswa untuk memberikan jawaban dengan cepat dan menerima tanggapan secara instan setelah menjawab. (Ramliyana & Ramdhan, 2021). Selain itu, fitur-fitur seperti *leaderboard* dan waktu yang terbatas dapat menambah aspek kompetitif dan meningkatkan keterlibatan siswa.

Dalam konteks pembelajaran fisika, aplikasi *Quizizz* dapat digunakan untuk menguji pemahaman siswa terkait subbab sumber radiasi elektromagnetik. Guru dapat membuat kuis yang berisi pertanyaan-pertanyaan terkait konsep dan prinsip dalam subbab tersebut (Budiharti, dkk., 2019). Melalui aplikasi ini, siswa dapat mengikuti kuis tersebut secara mandiri atau dalam mode multi-pemain dengan siswa lain dalam kelas. Hal ini dapat meningkatkan motivasi siswa, membangun kompetisi sehat, dan memberikan kesempatan untuk memperkuat pemahaman mereka melalui ulasan dan umpan balik (Fauza, dkk., 2022).

Penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran fisika, khususnya pada subbab sumber radiasi elektromagnetik, membawa pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Aplikasi ini memungkinkan siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran dengan menggunakan format kuis yang menarik, memberikan umpan balik secara instan, dan menciptakan suasana persaingan yang sehat di dalam kelas. Selain itu, keunggulan utama dari aplikasi ini adalah kemampuannya untuk memberikan data *real-time* kepada guru mengenai performa siswa (Santika, 2023). Guru dapat melacak perkembangan

individu siswa, menganalisis hasil kuis, dan memperoleh data yang bermanfaat untuk evaluasi serta perbaikan pembelajaran di masa mendatang (Haryati, 2021). Melalui analisis data yang diperoleh dari aplikasi ini, guru dapat mengidentifikasi area-area yang memerlukan perhatian lebih, menyesuaikan kurikulum sesuai dengan kebutuhan siswa, serta merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif guna meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep fisika yang kompleks (Indrawati & Nurpatri, 2021). Dengan demikian, penerapan *Quizizz* tidak hanya menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan tetapi juga memberikan wawasan berharga kepada para pendidik untuk terus meningkatkan kualitas pembelajaran fisika di kelas.

Penting untuk mencatat bahwa penggunaan aplikasi seperti *Quizizz* harus disesuaikan dengan konteks pembelajaran dan tujuan yang ingin dicapai. Guru perlu memastikan bahwa penggunaan teknologi ini tidak hanya bertujuan untuk menguji pengetahuan siswa, tetapi juga untuk memfasilitasi pemahaman konsep dan pengembangan keterampilan mereka (Abrar & Mahmudah, 2023). Selain itu, guru juga harus mempertimbangkan aspek keadilan akses teknologi dan memastikan bahwa semua siswa memiliki kesempatan yang sama dalam mengikuti kuis menggunakan aplikasi ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai alat penilaian dalam pembelajaran fisika, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi ini memiliki pengaruh positif terhadap minat, motivasi, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran fisika. Dalam penggunaan aplikasi *Quizizz*, siswa menjadi lebih terdorong dan termotivasi untuk memahami mata pelajaran fisika. Mereka dilatih untuk berpikir secara komprehensif dan kritis, yang pada gilirannya membuat mereka lebih bersemangat dan aktif dalam belajar. Penggunaan aplikasi *Quizizz* juga dapat memotivasi siswa untuk berpikir secara efektif.

Penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai alat penilaian dalam pembelajaran fisika memiliki dampak positif yang signifikan terhadap minat, motivasi, dan hasil belajar siswa. Aplikasi ini tidak hanya menawarkan tampilan yang menarik, tetapi juga menyediakan fitur interaktif dan umpan balik yang dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran fisika. Melalui platform ini, siswa dapat merasakan pengalaman belajar yang lebih dinamis, dengan tantangan kuis yang disajikan secara menyenangkan, serta umpan balik instan yang memungkinkan mereka untuk melihat perkembangan pemahaman konsep-konsep fisika.

Namun, penggunaan aplikasi ini untuk penilaian harus disesuaikan dengan konteks pembelajaran di kelas dan diintegrasikan dengan pendekatan pembelajaran yang efektif guna mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Integrasi aplikasi ini sebaiknya tidak hanya bertujuan untuk mengukur pemahaman siswa, tetapi juga untuk mendorong pemahaman yang lebih mendalam, penerapan pengetahuan dalam konteks dunia nyata, serta meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan analitis siswa. Dengan demikian, aplikasi ini dapat menjadi alat yang mendukung bagi guru dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendorong eksplorasi, kolaborasi, dan kesenangan dalam proses pembelajaran fisika. Dengan integrasi yang bijaksana dan pendekatan yang sesuai, aplikasi *Quizizz* dapat menjadi salah satu aset berharga dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran fisika di kelas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih dan penghargaan disampaikan penulis atas dukungan dari Universitas Garut yang telah memberikan kesempatan untuk mempublikasikan artikel di jurnal ini. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada seluruh pihak yang membantu dalam penulisan artikel ini.

REFERENSI

- Abrar, M., & Mahmudah, I. (2023). PERKEMBANGAN ALAT PERAGA MENGHITUNG LUAS DAN KELILING PERSEGI SATUAN GUNA MEMPERMUDAH PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *Jurnal Pendidikan Bumi Persada*, 2(2), 9-19.
- Annisa, R., & Erwin, E. (2021). Pengaruh penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar IPA siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3660-3667.
- Apriliyani, D., & Khotimah, K. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Quizizz Dalam Melaksanakan Pembelajaran Daring (Online) Pada Materi Konflik Di SMP Laboratorium YDWP UNESA. *Dialektika Pendidikan IPS*, 1(1), 54-68.
- Azizah, Ziadatul, dkk. 2020. Analisis Pemahaman Konsep Fisika Peserta Didik menggunakan Instrumen Berbantuan *Quizizz*. *EduSains: Jurnal Pendidikan Sains & Matematika*, Vol. 8 (2), 1-11.
- Budiharti, R., Pujayanto, P., Fauzi, A., & Nugraheny, I. (2019). Kaidah interaktif pengembangan modul elektronik pembelajaran fisika berbasis lcds pada materi gerak melingkar. In *Proceeding Biology Education Conference: Biology, Science, Enviromental, and Learning* (Vol. 16, No. 1, pp. 55-61).
- Bunjamin, A. C., Darmawan, D., & Dimyati, E. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Pada Pokok Bahasan Simple Past Tense Di Sma Negeri 6 Garut. *TEKNOLOGI PEMBELAJARAN*, 5(2).
- Fauza, N., Syaflita, D., Yunilita, W., & Seciowati, H. (2022). Persepsi Peserta Didik Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa di SMK Taruna Satria Pekanbaru. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 8(1), 37-44.
- Haryati, I. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Ipa Kelas V Min 1 Kota Surabaya. *Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya Fakultas*.
- Heryanto, S. H., Aprianti, S., Pelani, R. R., & Irvani, A. I. (2023). Penggunaan E-learning Madrasah dalam Proses Pembelajaran Fisika di MAN 2 Garut. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika*, 3(1), 172-178.
- Indrawati, E. S., & Nurpatri, Y. (2021). PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN KONSENTRASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN FISIKA DI KELAS XI-IPA 1 SMA NEGERI 6 PADANG. *Jurnal ESTUPRO*, 6(3), 64-71.
- Lestari, S. T., Sari, M. N. I., Jullizir, N. P., Irawan, D., Lestari, S., Siwi, P. Y., ... & Syaifulloh, M. (2022). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Media Pembelajaran di SMP Negeri 2 Kerjo. *JAMU: Jurnal Abdi Masyarakat UMUS*, 3(01), 41-47.
- Manan, A. (2023). Pendidikan Islam dan Perkembangan Teknologi: Menggagas Harmoni dalam Era Digital. *SCHOLASTICA: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 5(1), 56-73.

- Nurfadhillah, S., Rachmadani, A., Salsabila, C. S., Yoranda, D. O., Savira, D., & Oktaviani, S. N. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android melalui aplikasi quiziz pada pelajaran matematika vi SDN Karang Tengah 06. *Pensa*, 3(2), 280-296.
- Ramadhani, M., Zulfa, N. F., Pasha, P. R., Fauzan, S., & Ashad, A. (2022, July). Efektivitas Penggunaan Media Quizizz sebagai Alat Evaluasi dalam Pembelajaran Akuntansi Dasar. In *Prosiding National Seminar on Accounting, Finance, and Economics (NSAFE)* (Vol. 2, No. 3).
- Santika, Y. (2023). IMPLEMENTASI APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI ERA DIGITAL. *Galaxy Eyes*, 1(1), 11-20.
- Saprudin, S., Haerullah, A. H., & Hamid, F. (2021). Analisis penggunaan e-modul dalam pembelajaran fisika; Studi Literatur. *Jurnal Luminous: Riset Ilmiah Pendidikan Fisika*, 2(2), 38-42.