



An Analysis of the Use of the Quizizz Application as a Learning Evaluation Tool in Pancasila Education Subject for Fifth Grade at SDN 09 Sitiung

Rusdi Indra Hasibuan¹, Dodi Widia Nanda², Syahnaz Faradesi³

rusdiindramh@gmail.com, dodiwidiananda@undhari.ac.id, syahnazfaradesi05@gmail.com

¹ Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Dharmas Indonesia, Dharmasraya, Indonesia

² Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Dharmas Indonesia, Dharmasraya, Indonesia

³ Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Dharmas Indonesia, Dharmasraya, Indonesia

ABSTRACT

This study aims to analyze the use of the Quizizz application as a learning evaluation tool in the Pancasila Education subject for fifth-grade students at SDN 09 Sitiung. The background of this research is the need for learning innovations that align with the *Merdeka Curriculum*, which allows teachers the flexibility to choose evaluation tools that suit the needs and characteristics of their students. One such innovation is the use of digital-based educational applications like Quizizz. This research employs a qualitative method with a case study approach and data collection through interviews. The research subjects include the fifth-grade homeroom teacher and all fifth-grade students at SDN 09 Sitiung. The results show that the use of Quizizz is effective as a learning evaluation tool. Quizizz not only assists teachers in preparing and distributing test questions but also provides students with an enjoyable learning experience through its interactive features and real-time feedback. The application also enhances students' learning motivation and outcomes, as reflected in their enthusiasm during its use and improved evaluation scores. The advantages of Quizizz include easy access, an engaging interface, and instant feedback. However, there are some drawbacks, such as dependence on internet connectivity and limited question types. Thus, Quizizz can serve as an effective alternative to support digital-based learning evaluation at the elementary school level.

Keywords: Quizizz, Learning Evaluation, Pancasila Education, Elementary School.

PENDAHULUAN

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam dimana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi (Ahmad, 2024). Guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Dengan adanya kurikulum merdeka maka diharapkan mampu melakukan inovasi dalam menciptakan suasana belajar yang bahagia tanpa membebani pendidik ataupun peserta didik dengan harus memiliki ketercapaian tinggi berupa skor atau Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).



Game edukasi *Quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis game yang membawa aktivitas multi permainan dan membuat latihan interaktif yang menyenangkan (Purba, 2019). Penggunaan game edukasi *Quizizz* ini juga memudahkan guru dalam mencari referensi soal-soal materi pembelajaran karena banyak soal-soal yang telah disediakan pada aplikasi *Quizizz*. Game edukasi *Quizizz* juga memungkinkan antar peserta didik saling bersaing sehingga mendorong peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran dan termotivasi untuk mengerjakan latihan dan kuis dengan harapan mampu memperoleh hasil kuis yang tinggi.

Menurut Oktari (2021) yang dikutip oleh (Akhyar & Dewi 2022), Pancasila merupakan sistem ideologi bangsa Indonesia, dasar negara dan bangsa, dan sumber dari semua aturan keberadaan bangsa Indonesia. Pendidikan Pancasila dalam kurikulum merdeka adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk menanamkan dan mewariskan nilai-nilai Pancasila kepada warga negara Indonesia. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila ini adalah pergantian nama mata pelajaran yang sebelumnya dikenal dengan nama Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) pada kurikulum 2013.

Pendidikan Pancasila ini bertujuan untuk membentuk warga negara yang baik, memahami hak dan kewajiban kewarganegaraan, cinta tanah air, serta berjiwa nasional Indonesia. Pendidikan Pancasila perlu ditanamkan kepada penerus bangsa mulai dari dasarnya yakni pada Sekolah Dasar (SD) sebagai bentuk mempertahankan Pancasila sebagai ideologi bangsa.

Pendidikan merupakan upaya yang sungguh-sungguh untuk meningkatkan kesejahteraan suatu negara dan bangsa, sehingga mampu bersaing dengan negara lain dalam hal perkembangan teknologi terkini (Hidayat, Ag, 2019). Pendidikan saat ini merupakan era digital dimana teknologi berkembang dengan sangat pesat, dan para guru diharapkan untuk mengikuti perkembangan era tersebut dan menerapkannya dalam proses pembelajaran. Para guru harus menyadari bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang melibatkan kemampuan belajar dan berharap untuk dapat meningkatkan kemampuan tersebut agar menimbulkan minat belajar agar pembelajaran tidak membosankan dan monoton.

Penelitian ini berfokus pada bagaimana aplikasi *Quizizz* digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila serta persepsi guru dan peserta didik terhadap media ini. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam proses pembelajaran untuk membuat peserta didik tertarik dalam kegiatan belajar mengajar, salah satunya dengan menerapkan pembelajaran berbasis teknologi yang menarik seperti aplikasi *Quizizz* yang memiliki banyak fitur yang menarik sehingga dapat meningkatkan ketertarikan belajar peserta didik. Guru dapat membuat pembelajaran yang menyenangkan dalam sebuah game edukasi secara kreatif dan inovatif dengan aplikasi *Quizizz*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Subjek penelitian adalah wali kelas V dan 8 peserta didik kelas V di SDN 09 Sitiung. Data dikumpulkan melalui wawancara semi-terstruktur (*semi structured*) dan diperkuat dengan adanya dokumentasi. Analisis data dilakukan secara interaktif melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan menurut Miles & Huberman.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara semi-terstruktur yang dilakukan, ditemukan beberapa poin yang paling dominan mengenai eksplorasi penggunaan aplikasi *Quizizz* serta persepsi guru dan peserta didik terkait penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila sebagai alat evaluasi pembelajaran berbasis teknologi. Beberapa pendapat partisipan

yang paling dominan mengenai keefektifan penggunaan aplikasi Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila sebagai berikut:

1. Alat Evaluasi Belajar

Berdasarkan hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa alat evaluasi belajar merupakan instrumen yang digunakan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian hasil belajar peserta didik dengan memanfaatkan aplikasi Quizizz. Alat ini berfungsi sebagai sarana untuk menilai sejauh mana kompetensi yang telah ditetapkan dalam tujuan pembelajaran yang dapat dicapai oleh peserta didik.

Sebagaimana yang dikatakan subjek pertama yaitu Ibu E (nama samaran) selaku walikelas kelas V, beliau mengatakan bahwa *"Dengan adanya Quizizz sangat membantu Ibu sebagai alat evaluasi belajar seperti kegiatan PH, STS Dan SAS, selain itu aplikasi Quizizz juga dapat membantu guru untuk memperoleh hasil belajar peserta didik melalui soal soal yang disediakan Quizizz ataupun yang Ibu susun sendiri berdasarkan buku LKS atau buku ajar"*.

Pandangan Ibu E sejalan dengan pendapat yang dikatakan oleh (Asrul, dkk, 2022) yang menyatakan bahwa evaluasi pembelajaran juga ditujukan untuk menilai efektifitas strategi pembelajaran, menilai dan meningkatkan efektifitas program kurikulum, menilai dan meningkatkan efektifitas pembelajaran, membantu belajar peserta didik, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan peserta didik, serta untuk menyediakan data yang membantu dalam membuat keputusan.

2. Motivasi Belajar.

Selain membantu sebagai alat evaluasi belajar aplikasi Quizizz juga memiliki tampilan yang menarik yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan (Salam,dkk, 2022) mengatakan bahwa aplikasi Quizizz sangat membawa pengaruh yang besar terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa.

Seperti yang dikatakan Ibu E bahwa *"Pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila banyak kegiatan membaca dan menghafal sehingga terkadang peserta didik merasa jenuh, dengan adanya aplikasi Quizizz membuat peserta didik lebih bersemangat belajar, dan tertantang mendapatkan nilai yang tinggi dari teman-temannya"*.

Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai alat evaluasi memiliki andil yang cukup besar terutama dalam meningkatkan motivasi dan kompetisi dalam kelas. Peserta didik termotivasi untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru, sehingga ketika mengerjakan soal dengan Quizizz mereka mendapatkan nilai terbaik dan dapat menempati prestasi 3 besar di kelas mereka.

3. Hasil Belajar Peserta Didik.

Aplikasi Quizizz membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menyediakan latihan soal yang interaktif dan menyenangkan, yang mampu meningkatkan motivasi, konsentrasi, serta pemahaman materi secara efektif melalui umpan balik langsung dan sistem penilaian otomatis. Saat penggunaan aplikasi Quizizz dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik tampak lebih lebih meningkat dari yang biasanya hanya menggunakan metode mengerjakan soal menggunakan kertas saja.

Seperti pendapat yang dikatakan Ibu E bahwa *"Dari yang Ibu lihat sejauh ini lebih meningkat, bahkan ada peserta didik yang kalau belajar dengan metode biasa atau mengerjakan soal dengan kertas saja malah nilainya rendah atau pas-pasan. Tapi saat menggunakan Quizizz nilainya meningkat karena dia merasa lebih tertantang dan berlomba-lomba dengan teman-temannya"*.

Pembelajaran yang menyenangkan juga mempengaruhi semangat dan motivasi belajar peserta didik dari yang biasanya mendapat nilai yang pas-pasan saat diberikan pembelajaran yang menarik seperti game edukasi Quizizz ini membuat peserta didik lebih tertantang dan

seamangat mendapat peringkat yang ditampilkan diakhir pengerjaan soal pada aplikasi *Quizizz*.

Berdasarkan pertanyaan penelitian mengenai kelebihan dan kekurangan dari aplikasi *Quizizz* ini, terdapat beberapa kelebihan dan kekurangannya yang dijelaskan berdasarkan hasil penelitian sebagai berikut:

1. Kelebihan Aplikasi *Quizizz*

Berikut beberapa kelebihan dan kekurangan dari penggunaan aplikasi *Quizizz* yang telah dijabarkan oleh partisipan yaitu sebagai berikut:

a) Aplikasi *Quizizz* Mudah di Akses

Quizizz adalah salah satu aplikasi pembelajaran berbasis digital yang mudah diakses melalui berbagai perangkat seperti laptop, HP, dan *chromebook*. Kemudahan akses terhadap aplikasi *Quizizz* memungkinkan peserta didik dan pendidik untuk menggunakannya kapan saja dengan terhubung jaringan internet. Hal ini sejalan dengan penelitian (Pusty 2021) mengatakan bahwa salah satu keunggulan aplikasi *Quizizz* yaitu kemudahan mengaksesnya, guru dan peserta didik dapat menggunakan aplikasi *Quizizz* secara fleksibel melalui berbagai perangkat digital. Gagasan ini juga tercermin dalam persepsi Ibu E “*Aplikasi Quizizz sangat mudah diakses diberbagai perangkat, tetapi dikarenakan sekolah menyediakan chromebook sehingga aplikasi Quizizz diakses melalui chromebook disekolah*”.

Dapat dikatakan bahwa aplikasi *Quizizz* mudah diakses melalui berbagai jenis perangkat digital yang mendukung fleksibilitas dalam proses pembelajaran, baik didalam maupun diluar sekolah, serta mempermudah guru dan peserta didik dalam menginterasikan teknologi ke dalam kegiatan belajar mengajar.

b) Umpan Balik

Umpan balik (*feedback*) dalam aplikasi *Quizizz* mengacu pada respon langsung yang diberikan sistem setelah peserta didik menjawab soal, baik itu benar maupun salah. Paksi dan Lita (2020) dalam (Pusty 2021) menjelaskan bahwa tidak hanya ranking yang dapat peserta didik lihat namun juga peserta didik dapat mengetahui setiap jawaban benar dari soal yang sudah selesai dikerjakan. Sejalan dengan pendapat Ibu E yang mengatakan bahwa “*Pada aplikasi Quizizz jawabannya sudah langsung keluar mana yang benar dan yang salahnya, sehingga memudahkan peserta didik mengetahui kesalahannya dan mengetahui jawaban yang benar*”.

Manfaat dari umpan balik dalam aplikasi *Quizizz* sendiri sangat membantu peserta didik belajar dari kesalahan secara langsung, meningkatkan pemahaman konsep karena bisa melihat penjelasan jawaban, memberi motivasi belajar melalui skor, serta mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan mengevaluasi pilihan jawaban.

c) Tampilan Menarik

Aplikasi *Quizizz* memiliki tampilan yang dirancang secara menarik dan interaktif, dengan menggabungkan elemen visual yang kaya seperti penggunaan warna-warna cerah, ilustrasi yang dinamis, serta karakter atau avatar yang dapat dipersonalisasi oleh pengguna. Sejalan dengan persepsi Ibu E bahwa “*Di aplikasi Quizizz tersedia fitur-fitur seperti gambar-gambar yang mendukung peserta didik, contohnya pertanyaan tentang pancasila ‘apa lambang sila pertama pada pancasila?’ Quizizz telah menyediakan gambar-gambar yang mendukung*”.

Tampilan yang ramah pengguna serta kemudahan navigasi pada berbagai perangkat menjadikan aplikasi *Quizizz* ini semakin mudah diakses dan digunakan oleh guru maupun peserta didik. Dengan demikian, tampilan menarik yang dimiliki oleh *Quizizz* menjadi salah satu faktor penting yang berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar dan hasil

belajar peserta didik.

2. Kekurangan Aplikasi Quizizz

Dari penjabaran persepsi partisipan mengenai kekurangan dari aplikasi Quizizz paling banyak disebutkan bahwa kekurangan aplikasi Quizizz yaitu sebagai berikut:

a) Ketergantungan Jaringan Internet

Salah satu kelemahan dari penggunaan aplikasi Quizizz yaitu ketergantungannya terhadap jaringan internet yang stabil. Aplikasi Quizizz memerlukan jaringan internet yang stabil karena aplikasi Quizizz tidak dapat berjalan dengan optimal apabila terjadi gangguan koneksi internet. Menurut (Pusty, 2021) salah satu kekurangan dari aplikasi Quizizz yaitu Dipengaruhi internet yang kuat, dalam prosesnya Quizizz akan membutuhkan koneksi internet yang kuat dan stabil terutama pada saat melaksanakan kuis interaktif, jika koneksi internet tidak stabil maka akan menghambat peserta didik dalam mengerjakan kuis.

Sejalan dengan pendapat Ibu E yang mengatakan *“Terkadang terkendala jaringan juga, karena kita menggunakan WiFi sekolah sehingga terkadang untuk mengakses dengan perangkat yang banyak membuat jaringannya tidak stabil”*.

b) Keterbatasan Soal

Keterbatasan jenis soal dalam aplikasi Quizizz menjadi salah satu kendala dalam proses evaluasi pembelajaran. Meskipun aplikasi Quizizz menyediakan beragam jenis soal yang interaktif dan menarik, aplikasi Quizizz memiliki beberapa keterbatasan dalam variasi soal. Secara umum, jenis soal yang disediakan cenderung terbatas pada pilihan ganda, isian singkat dan menjodohkan. Hal ini dapat menghambat pengembanganketerampilan berpikir kritis (Mukharomah, 2021). Ibu E berpendapat bahwa *“Di Quizizz itu bisa kita sesuaikan ingin soal yang mana jadi bagian pencarian kita cari yang sesuai dengan materi yang dibahas, hanya saja terkadang sulit untuk mencari soal-soal yang sesuai dengan materi yang dibahas sehingga mengharuskan kita untuk merancang sendiri soal berdasarkan buku ajar/LKS”*.

Berdasarkan wawancara dan hasil penelitian dengan guru dan peserta didik diketahui salah satu keterbatasan penggunaan aplikasi Quizizz terletak pada ketersediaan soal dan jenis soal yang dapat digunakan dalam aplikasi tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Quizizz efektif digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V di SDN 09 Sitiung karena terbukti mampu meningkatkan partisipasi aktif atau keterlibatan peserta didik dalam proses evaluasi, karena penyajian soal yang interaktif, menarik, dan berbasis permainan (gamifikasi). Aplikasi Quizizz juga memberikan kemudahan bagi guru dalam merekap dan menganalisis hasil evaluasi secara cepat dan akurat.

Aplikasi Quizizz memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya sebagai alat evaluasi pembelajaran. Dari segi kelebihan, aplikasi Quizizz mampu menyajikan evaluasi secara menarik dan menyenangkan. Fitur seperti penilaian otomatis, umpan balik langsung, serta kemudahan akses melalui berbagai perangkat menjadikan aplikasi Quizizz sebagai alat evaluasi yang praktis dan efisien. Namun demikian, penggunaan aplikasi Quizizz juga memiliki beberapa kekurangan, antara lain ketergantungan pada koneksi internet yang stabil dan keterbatasan jenis soal yang dapat disajikan. Selain itu, tidak semua materi pembelajaran dapat dievaluasi secara optimal melalui aplikasi Quizizz ini.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, Teguh Purwanto. 2024. “Perencanaan Pembelajaran Bermakna Dan Asesmen



Kurikulum Merdeka.” *Jurnal Ilmiah Pedagogy* 20(1): 75–94.

Akhyar, S M, and D A Dewi. 2022. “Pengajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar Guna Mempertahankan Ideologi Pancasila Di Era Globalisasi.” *Jurnal Kewarganegaraan* 6(1): 1541–46. <http://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/2772%0Ahttps://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/2772/pdf>

Hidayat, Rahmat, S Ag, and M Pd. 2019. *Buku Ilmu Pendidikan Rahmat Hidayat & Abdillah*.

Salam, Muhammad Yusuf, Adam Mudinillah, and Annisa Agustina. 2022. “Aplikasi Quizizz Berpengaruh Atau Tidak Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Basicedu* 6(2): 2738–46. doi:10.31004/basicedu.v6i2.2467.

Pusty, Ryssa Sahda Raniah. 2021. “PENGARUH APLIKASI QUIZIZZ TERHADAP PENINGKATAN

MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR’ (Studi Kasus Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMAN 9 Bandung).” (1): 25. <http://repository.unpas.ac.id/54257/>.

Mukharomah, Nafi’. 2021. “Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Penilaian Berbasis Daring Di Mi Al Muqorrobiyah.” *Waniambey: Journal of Islamic Education* 2(1): 12–22. doi:10.53837/waniambey.v2i1.52.