

ANALISIS PENGARUH PENGGUNAAN QUIZIZZ DALAM MENGEFEKTIFKAN PEMBERIAN SOAL DAN KUIS PADA SISWA MELALUI MEDIA DIGITAL DI SD PEKAYON 09

Frisian Nur Hanapiah¹, Intan Ratu Anggia², Netha Salwa Noviyanti³,
Rhaudya Zihan Esa Maghfira⁴, Tin Rustini⁵

^{1, 2, 3, 4, 5}Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Pendidikan No.15, Bandung, Jawa Barat, Indonesia

Email: frisianr@upi.edu

Article History

Received: 03-06-2025

Revision: 09-06-2025

Accepted: 11-06-2025

Published: 13-06-2025

Abstract. This study aims to analyze the effectiveness of using Quizizz as a digital learning evaluation media at SD Pekayon 09. Using a qualitative approach with a case study method, this study explores teachers' experiences in designing and implementing Quizizz in the evaluation process. The research subjects were selected through purposive sampling techniques, namely one class teacher who actively uses Quizizz in learning evaluation activities. Data were collected through in-depth interviews and observations of learning videos, both online and offline. Data analysis was carried out using a thematic analysis approach according to Braun and Clarke (2006), which consists of six systematic stages in identifying key themes from qualitative data. The results of the study showed that Quizizz was able to increase student engagement through gamification features, accelerate the assessment process, and provide instant feedback that helps students' understanding. However, challenges such as limited technological infrastructure and student adaptation to digital devices are still obstacles. Thus, Quizizz has the potential to be an innovative solution in increasing the effectiveness of learning evaluation at the Elementary School level, with adequate training and infrastructure support.

Keywords: Quizizz, Effectiveness of Digital Learning

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran digital di SD Pekayon 09. Menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus, penelitian ini menggali pengalaman guru dalam merancang dan mengimplementasikan Quizizz dalam proses evaluasi. Subjek penelitian dipilih melalui teknik purposive sampling, yaitu satu guru kelas yang aktif menggunakan Quizizz dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dan observasi video pembelajaran, baik daring maupun luring. Analisis data dilakukan menggunakan pendekatan analisis tematik menurut Braun dan Clarke (2006), yang terdiri dari enam tahap sistematis dalam mengidentifikasi tema-tema kunci dari data kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Quizizz mampu meningkatkan keterlibatan siswa melalui fitur gamifikasi, mempercepat proses penilaian, serta memberikan umpan balik instan yang membantu pemahaman siswa. Namun, tantangan seperti keterbatasan infrastruktur teknologi dan adaptasi siswa terhadap perangkat digital masih menjadi hambatan. Dengan demikian, Quizizz memiliki potensi sebagai solusi inovatif dalam meningkatkan efektivitas evaluasi pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar, dengan dukungan pelatihan dan infrastruktur yang memadai.

Kata Kunci: Quizizz, Efektivitas Pembelajaran Digital

How to Cite: Hanapiah, F. N., Anggia, I. R., Noviyanti, N. S., Maghfira, R. Z. E., & Rustini, T. (2025). Analisis Pengaruh Penggunaan Quizizz dalam Mengefektifkan Pemberian Soal dan Kuis pada Siswa Melalui Media Digital di SD Pekayon 09. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (3), 3978-3984. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i3.3326>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam proses evaluasi pembelajaran. Salah satu inovasi yang banyak digunakan di era digital ini adalah *platform* kuis berbasis gamifikasi seperti Quizizz. Penggunaan teknologi ini memberikan pengalaman evaluasi yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa, serta mempermudah guru dalam menyampaikan soal dan memantau hasil belajar (Zainuddin et al., 2020). Di tingkat Sekolah Dasar, penerapan Quizizz tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga membantu menciptakan suasana pembelajaran yang partisipatif dan kompetitif melalui fitur-fitur visual, sistem skor, dan umpan balik langsung (Bakhsh, 2016; Susanti et al., 2020).

Guru sebagai fasilitator pembelajaran dituntut untuk mampu mengadopsi dan mengelola teknologi ini secara efektif. Dalam hal ini, kompetensi digital guru menjadi aspek krusial yang menentukan keberhasilan implementasi media pembelajaran digital. Menurut Supriyatin (2024), pelatihan teknis bagi guru sangat diperlukan sebagai bagian dari strategi integrasi aplikasi digital dalam evaluasi pembelajaran dasar. Hal ini sejalan dengan pendapat Gikas dan Grant (2013), yang menegaskan bahwa keterbatasan akses teknologi dan kurangnya pelatihan menjadi tantangan utama dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran secara optimal.

Penelitian-penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz berdampak positif terhadap hasil belajar siswa, baik dalam bidang matematika (Azzahra & Pramudiani, 2023) maupun bahasa (Yunus & Hua, 2021; Amir, 2021). Namun demikian, sebagian besar kajian tersebut lebih menekankan pada hasil belajar, tanpa banyak membahas secara mendalam pengalaman guru dalam merancang dan menerapkan evaluasi digital secara langsung di kelas.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran berdasarkan pengalaman guru di SD Pekayon 09. Penelitian ini tidak hanya menyoroti dampak penggunaan Quizizz terhadap keterlibatan dan pemahaman siswa, tetapi juga memperhatikan kebutuhan pelatihan guru dan kesiapan infrastruktur sebagai faktor penunjang implementasi teknologi pendidikan secara berkelanjutan. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru dan lembaga pendidikan dalam mengoptimalkan pemanfaatan media digital untuk meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar.

Beberapa tantangan juga muncul dalam penerapan Quizizz, antara lain keterbatasan perangkat dan koneksi internet, serta perlunya pelatihan lebih lanjut bagi guru agar dapat memanfaatkan fitur-fitur aplikasi secara maksimal. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian

Febriyanty et al. (2021), yang menyebutkan bahwa meskipun Quizizz efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa Sekolah Dasar dalam pembelajaran jarak jauh, kendala teknis dan kurangnya kompetensi digital guru menjadi hambatan dalam optimalisasi penggunaannya. Demikian pula, Supriyatin (2024) menekankan pentingnya pelatihan teknis bagi guru sebagai bagian dari integrasi aplikasi digital dalam evaluasi pembelajaran di Sekolah Dasar.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengkaji penggunaan Quizizz dalam berbagai aspek pembelajaran. Misalnya, Kurniawan & Huda (2020) menemukan bahwa penggunaan Quizizz berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas V SD. Penelitian Azzahra & Pramudiani (2023) juga menunjukkan peningkatan minat belajar matematika setelah diterapkannya media interaktif Quizizz. Di bidang pembelajaran bahasa, Yunus & Hua (2021) serta Amir (2021) menemukan bahwa Quizizz efektif meningkatkan pemahaman konsep tata bahasa (grammar) pada siswa Sekolah Dasar. Sementara itu, Delviana (2020) dan Medianto (2022) memberikan bukti empiris tentang dampak positif Quizizz terhadap motivasi belajar siswa selama masa pandemi. Namun, kebanyakan penelitian tersebut lebih fokus pada dampak langsung terhadap hasil belajar atau minat siswa, tanpa banyak membahas aspek implementasi teknis dan kapasitas guru dalam mengoptimalkan alat digital tersebut. Inilah yang menjadi kebaruan dalam penelitian ini: selain mengkaji efektivitas Quizizz dalam meningkatkan hasil evaluasi dan keterlibatan siswa, penelitian ini juga memberikan perhatian khusus pada kebutuhan pelatihan dan dukungan profesional bagi guru dalam rangka mengintegrasikan teknologi secara berkelanjutan dan bermakna dalam pembelajaran Sekolah Dasar.

Melalui analisis mendalam atas pengalaman guru di SD Pekayon 09, penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran komprehensif mengenai efektivitas Quizizz sebagai alat bantu pengajaran, serta kontribusinya dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa Sekolah Dasar. Lebih jauh lagi, penelitian ini akan memberikan rekomendasi praktis bagi guru dan institusi pendidikan dalam memanfaatkan teknologi digital secara optimal untuk meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran, khususnya dalam konteks pengembangan kapasitas guru dan infrastruktur pendukungnya.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus untuk mengeksplorasi secara mendalam pengalaman guru dalam menggunakan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran digital. Subjek penelitian adalah salah satu guru kelas di SDN Pekayon 09 yang telah menerapkan Quizizz dalam proses pembelajaran mereka.

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam dengan panduan semi-terstruktur, memungkinkan fleksibilitas dalam menggali informasi sesuai dengan respons dan pengalaman partisipan. Pertanyaan wawancara difokuskan pada pengalaman guru dalam merancang dan memberikan soal menggunakan Quizizz, persepsi mereka terhadap efektivitas platform ini, serta tantangan yang dihadapi selama implementasi. Selain itu, dilakukan observasi terhadap video pembelajaran yang diunggah di kanal YouTube sekolah terkait penggunaan Quizizz. Observasi ini bertujuan untuk memahami konteks implementasi Quizizz dalam pembelajaran serta interaksi antara guru dan siswa selama penggunaan platform tersebut. Data yang diperoleh dari wawancara dan observasi dianalisis menggunakan teknik analisis tematik menurut Braun dan Clarke (2006), yang mencakup enam tahap: (1) familiarisasi data, (2) menghasilkan kode awal, (3) mencari tema, (4) meninjau tema, (5) mendefinisikan dan menamai tema, serta (6) menyusun laporan hasil analisis. Teknik ini dipilih karena mampu mengidentifikasi pola-pola makna dalam data kualitatif secara sistematis.

HASIL DAN DISKUSI

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan, ditemukan bahwa penggunaan Quizizz di SD Pekayon 09 memberikan dampak yang signifikan dalam meningkatkan efektivitas pemberian soal dan kuis kepada siswa. Hasil penelitian ini mencakup beberapa aspek utama, yaitu keterlibatan siswa, efisiensi evaluasi, dan tantangan dalam implementasi.

Peningkatan Keterlibatan Siswa

Penggunaan Quizizz terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Fitur gamifikasi seperti sistem poin, papan peringkat (leaderboard), dan batasan waktu menjadikan proses pengerjaan soal lebih menarik dan menantang. Berdasarkan observasi video pembelajaran, siswa tampak lebih antusias dan aktif dalam menjawab soal yang diberikan melalui Quizizz dibandingkan metode konvensional. Wawancara dengan guru juga mengungkapkan bahwa adanya elemen kompetitif dan visual yang menarik membuat siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi dan berusaha memperoleh skor yang tinggi.

Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh Bakhsh (2016) yang menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara signifikan. Demikian pula, studi oleh Susanti, Haryanto, & Nurkamto (2020) menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam kelas serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan.

Efisiensi Proses Evaluasi

Quizizz mempercepat proses evaluasi yang sebelumnya memakan waktu cukup lama jika dilakukan secara manual. Guru tidak perlu lagi mengoreksi jawaban secara satu per satu karena Quizizz secara otomatis memberikan penilaian segera setelah siswa menyelesaikan kuis. Selain itu, laporan hasil kuis yang disediakan secara instan memungkinkan guru untuk dengan mudah memantau perkembangan siswa, mengidentifikasi kesulitan yang dihadapi, serta memberikan umpan balik yang lebih cepat dan tepat sasaran.

Penelitian oleh Zainuddin et al., (2020) mendukung temuan ini, menyatakan bahwa sistem evaluasi digital seperti Quizizz memungkinkan penghematan waktu dan tenaga guru, sekaligus memberikan data yang akurat mengenai capaian siswa. Selain itu, Setiawan & Wiedarti (2020) menekankan bahwa fitur pelaporan otomatis pada Quizizz dapat dimanfaatkan sebagai alat reflektif guru untuk merancang pembelajaran lanjutan yang lebih efektif.

Tantangan dalam Implementasi

Penerapan Quizizz di SD Pekayon 09 tidak terlepas dari tantangan. Salah satu tantangan utama adalah kesiapan teknologi, baik dari sisi infrastruktur maupun kemampuan siswa dalam mengoperasikan perangkat digital. Dalam beberapa sesi pembelajaran, ditemukan adanya kendala teknis seperti koneksi internet yang tidak stabil dan perangkat yang terbatas, yang mengakibatkan beberapa siswa mengalami keterlambatan dalam mengakses kuis. Selain itu, adaptasi siswa terhadap penggunaan platform digital membutuhkan waktu, terutama bagi siswa yang belum terbiasa menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan Gikas dan Grant (2013) yang menyatakan bahwa keterbatasan akses teknologi dan konektivitas merupakan salah satu hambatan utama dalam implementasi teknologi pembelajaran digital. Oleh karena itu, penting untuk memperhatikan kesiapan infrastruktur serta pelatihan digital literacy bagi siswa dan guru agar pemanfaatan teknologi dapat berjalan optimal.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Quizizz berperan penting dalam meningkatkan efektivitas pemberian soal dan kuis di SD Pekayon 09. Peningkatan keterlibatan siswa, efisiensi dalam proses evaluasi, serta kemudahan dalam memberikan umpan balik menjadi faktor utama yang mendukung keberhasilan implementasi Quizizz. Namun, kesiapan infrastruktur dan pelatihan penggunaan teknologi bagi siswa perlu mendapatkan perhatian lebih agar pemanfaatan Quizizz dapat berjalan optimal.

Temuan ini mendukung penggunaan teknologi digital sebagai solusi inovatif dalam mendukung proses evaluasi pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Dengan pendekatan gamifikasi dan penilaian otomatis, Quizizz membantu guru dalam menyajikan evaluasi yang interaktif, menyenangkan, sekaligus informatif. Meski demikian, tantangan teknologi tetap menjadi hambatan yang perlu dicermati agar penggunaan aplikasi semacam ini dapat memberikan manfaat maksimal bagi proses belajar mengajar.

KESIMPULAN

Penggunaan Quizizz di SD Pekayon 09 memberikan dampak positif dalam meningkatkan efektivitas pemberian soal dan kuis kepada siswa. Fitur gamifikasi seperti poin, papan peringkat, dan batasan waktu berhasil meningkatkan keterlibatan siswa, menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Selain itu, efisiensi evaluasi juga meningkat karena sistem koreksi otomatis pada Quizizz memungkinkan guru untuk menghemat waktu dalam menilai jawaban serta memberikan umpan balik secara instan. Namun, dalam penerapannya masih terdapat tantangan, terutama terkait kesiapan infrastruktur teknologi dan kemampuan siswa dalam menggunakan perangkat digital. Kendala seperti koneksi internet yang tidak stabil dan keterbatasan perangkat menjadi hambatan yang perlu diperhatikan agar implementasi Quizizz lebih optimal. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Quizizz merupakan solusi inovatif dalam evaluasi pembelajaran di sekolah dasar, dengan catatan bahwa kesiapan teknologi dan pelatihan bagi siswa perlu terus ditingkatkan agar manfaatnya dapat dirasakan secara maksimal.

REFERENSI

- Amir, F. A. (2021). Effectiveness of Quizizz on Primary School Students' Grammar Learning. *Universiti Teknologi Malaysia*.
- Amir, M. F. (2021). Quizizz sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan penguasaan grammar siswa sekolah dasar. *Lingua Jurnal Bahasa dan Sastra*, 17(1), 12–20.
- Azzahra, M. D., & Pramudiani, P. (2023). Pengaruh Quizizz sebagai Media Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka*. <https://repository.uhamka.ac.id/id/eprint/21067/1/1604-Article%20Text-11030-2-10-20230106.pdf>
- Bakhsh, S. A. (2016). Using games as a tool in teaching vocabulary to young learners. *English Language Teaching*, 9(7), 120-128.
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative research in psychology*, 3(2), 77-101.
- Delviana, K. (2020). Pengaruh Penggunaan Quizizz terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 13 Medan di Masa Pandemi. *Skripsi, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara*.

- Febriyanty, A. I., Suryaningsih, T., & Iska, Z. N. (2021). Pengaruh Penggunaan QUIZIZZ Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar pada Pembelajaran Jarak Jauh Siswa Sekolah Dasar. *Elementar: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2).
- Gikas, J., & Grant, M. M. (2013). Mobile computing devices in higher education: Student perspectives on learning with cellphones, smartphones & social media. *The Internet and Higher Education*, 19, 18–26.
- Kurniawan, M. C. D., & Huda, M. M. (2020). Pengaruh Penggunaan Quizizz sebagai Latihan Soal terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD. *Core.ac.uk*.
- Medianto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa. Skripsi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Setiawan, A., & Wiedarti, P. (2020). The effectiveness of Quizizz as a learning media in improving students' grammar competence. *Studies in English Language and Education*, 7(1), 83–95.
- Supriyatin, S. (2024). The Role of Quizizz Application in Evaluating Students Learning Outcomes in Elementary School Education. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Susanti, R., Haryanto, S., & Nurkamto, J. (2020). The effectiveness of Quizizz in improving students' grammar understanding. *Journal of Language Teaching and Research*, 11(3), 371–377.
- Yunus, C. C. A., & Hua, T. K. (2021). Exploring a Gamified Learning Tool in the ESL Classroom: The Case of Quizizz. *Journal of Education and e-Learning Research*, 8(1), 103–108.
- Yunus, M. M., & Hua, T. K. (2021). The use of Quizizz in improving grammar learning among primary school students. *Journal of Educational Research and Practice*, 11(2), 100–108.
- Zainuddin, Z., Halili, S. H., & Haruna, H. (2020). Flipped classroom research and trends from different fields of study. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 21(3), 1–26.