

IMPLEMENTASI ASESMEN DIGITAL BERBASIS QUIZIZ DALAM PENILAIAN PEMBELAJARAN BANGUN RUANG DI SEKOLAH DASAR

Zaini Tia Rizki Munte¹, Putri Febriani², Nisa Rahmadani³,
Cut Najwa Aulia⁴, Eri Widyastuti⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Negeri Medan

¹zaini1122378@gmail.com, ²febriani036@gmail.com,
³nisarahmadani2210@gmail.com, ⁴cutnajwa942@gmail.com,
⁵widyaoke@unimed.ac.id

ABSTRACT

The development of information and communication technology has encouraged the implementation of digital assessment in learning evaluation. One of the digital platforms that can be used in elementary school mathematics assessment is Quizizz. This study aimed to describe the implementation of Quizizz-based digital assessment in evaluating solid geometry learning among fifth-grade elementary school students. The research employed a descriptive qualitative method involving 20 fifth-grade students of SD Swasta Sialang in the 2025/2026 academic year. Data were collected through learning achievement tests administered via Quizizz and supported by documentation of assessment activities. The test consisted of 10 multiple-choice questions covering identification of solid figures, elements of solid geometry, volume, surface area, and contextual problem solving. Data were analyzed using data collection, reduction, presentation, and conclusion drawing techniques. The results showed that Quizizz-based digital assessment was implemented effectively and provided positive outcomes for students' learning achievement. Of the 20 students, 17 students (85%) achieved the very high category, 1 student (5%) achieved the high category, 1 student (5%) achieved the moderate category, and 1 student (5%) achieved the low category. The findings indicate that Quizizz-based digital assessment can increase students' engagement, motivation, and understanding of solid geometry concepts while facilitating teachers in conducting efficient and accurate learning evaluation.

Keywords: Digital Assessment, Quizizz, Mathematics Learning, Solid Geometry, Elementary School

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mendorong penerapan asesmen digital dalam proses evaluasi pembelajaran. Salah satu platform digital yang dapat digunakan dalam penilaian pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah Quizizz. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi asesmen digital berbasis Quizizz dalam penilaian pembelajaran bangun ruang pada siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian sebanyak 20 siswa kelas V SD Swasta Sialang Tahun Ajaran 2025/2026. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar yang diberikan menggunakan aplikasi Quizizz dan dokumentasi pelaksanaan asesmen. Instrumen tes terdiri atas 10 soal pilihan ganda yang mencakup materi pengenalan bangun ruang, unsur-unsur bangun ruang, volume,

luas permukaan, dan penyelesaian soal cerita. Data dianalisis melalui tahapan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi asesmen digital berbasis Quizizz terlaksana dengan baik dan memberikan hasil positif terhadap hasil belajar siswa. Sebanyak 17 siswa (85%) memperoleh kategori sangat tinggi, 1 siswa (5%) kategori tinggi, 1 siswa (5%) kategori sedang, dan 1 siswa (5%) kategori rendah. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media asesmen digital mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi bangun ruang serta membantu guru melaksanakan evaluasi pembelajaran secara lebih efektif dan efisien.

Kata Kunci: Asesmen Digital, Quizizz, Pembelajaran Matematika, Bangun Ruang, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Dalam dunia pendidikan, asesmen merupakan salah satu komponen penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Istilah asesmen berasal dari bahasa Inggris *assessment* yang berarti penilaian. Menurut Ariza (2024), asesmen merupakan proses sistematis untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menafsirkan informasi mengenai kemampuan, pemahaman, serta keterampilan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil asesmen digunakan sebagai dasar evaluasi dan pengambilan keputusan terkait pencapaian hasil belajar siswa. Sejalan dengan itu, Munaroh (2024) menyatakan bahwa asesmen juga berfungsi untuk memperoleh informasi terkait peserta didik, kurikulum, dan program

pembelajaran guna meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan demikian, asesmen tidak hanya berfokus pada hasil akhir belajar, tetapi juga pada pemantauan proses pembelajaran, identifikasi kesulitan belajar siswa, serta evaluasi efektivitas strategi pembelajaran yang diterapkan guru agar proses penilaian dapat berjalan lebih efektif dan sesuai dengan perkembangan pendidikan saat ini.

Asesmen memiliki fungsi penting bagi pendidik, peserta didik, maupun sekolah. Bagi pendidik, asesmen digunakan untuk mengetahui perkembangan belajar siswa, mengevaluasi efektivitas pembelajaran, serta menentukan tindak lanjut yang tepat terhadap kesulitan belajar peserta didik. Bagi peserta didik, asesmen membantu mengetahui tingkat penguasaan

materi dan mendorong siswa memperbaiki cara belajar agar lebih efektif. Sementara itu, bagi sekolah, asesmen bermanfaat untuk mengukur mutu pendidikan dan menjadi bahan evaluasi dalam penyempurnaan kurikulum maupun kebijakan pendidikan (Munaroh, 2024). Pentingnya fungsi asesmen tersebut menyebabkan proses penilaian dalam pembelajaran perlu dirancang sesuai tujuan dan kebutuhan pembelajaran yang ingin dicapai.

Dalam pelaksanaannya, asesmen pembelajaran dibedakan menjadi asesmen formatif dan asesmen sumatif. Asesmen formatif dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk memberikan umpan balik bagi guru dan peserta didik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Asesmen ini terdiri atas *assessment as learning* yang dilakukan pada awal pembelajaran untuk mengetahui kesiapan siswa, serta *assessment for learning* yang dilakukan selama proses pembelajaran untuk memantau perkembangan belajar peserta didik. Selain itu, terdapat asesmen sumatif atau *assessment of learning* yang dilaksanakan pada

akhir pembelajaran untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran secara menyeluruh, seperti pada akhir semester atau akhir tahun ajaran (Ariza, 2024). Seiring perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, pelaksanaan asesmen saat ini tidak hanya dilakukan secara konvensional, tetapi juga mulai memanfaatkan teknologi digital dalam proses evaluasi pembelajaran.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan dalam dunia pendidikan, termasuk pada sistem evaluasi pembelajaran. Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah penerapan asesmen digital. Menurut Wati et al. (2026), asesmen digital merupakan proses penilaian hasil belajar peserta didik yang dilakukan dengan memanfaatkan perangkat teknologi seperti komputer, laptop, tablet, maupun telepon pintar yang didukung oleh aplikasi atau platform pembelajaran berbasis daring. Kehadiran asesmen digital menjadi bagian penting dalam pembelajaran abad ke-21 karena mampu menciptakan proses evaluasi yang lebih efisien, akurat, dan sesuai dengan perkembangan teknologi

pendidikan. Efektivitas asesmen digital tersebut didukung oleh berbagai karakteristik yang membedakannya dari asesmen konvensional.

Asesmen digital memiliki karakteristik yang membedakannya dari asesmen konvensional. Asesmen digital memanfaatkan sistem otomatisasi dalam proses penilaian sehingga hasil evaluasi dapat diperoleh secara lebih cepat dan terstruktur. Selain itu, asesmen digital bersifat fleksibel karena dapat dilakukan melalui berbagai bentuk, seperti kuis daring, ujian berbasis komputer (*Computer-Based Test*), portofolio digital, hingga asesmen berbasis multimedia yang memanfaatkan video, audio, dan simulasi interaktif. Karakteristik tersebut menunjukkan bahwa asesmen digital tidak hanya berorientasi pada hasil akhir pembelajaran, tetapi juga mampu mengukur proses belajar serta keterampilan berpikir peserta didik secara lebih komprehensif. Karakteristik tersebut juga memberikan berbagai kemudahan dan manfaat dalam proses pembelajaran bagi guru maupun peserta didik.

Dalam pelaksanaannya, asesmen digital memberikan berbagai manfaat bagi pendidik maupun peserta didik. Fitria et al. (2025) menyatakan bahwa penggunaan platform digital seperti Google Form, Quizizz, dan aplikasi *e-learning* mampu membantu guru memperoleh data hasil belajar secara lebih cepat, akurat, dan terdokumentasi secara sistematis. Melalui asesmen digital, guru juga dapat memantau perkembangan belajar peserta didik secara *real time* serta memberikan umpan balik dengan lebih cepat dan tepat sasaran. Kemudahan tersebut menjadikan asesmen digital semakin banyak digunakan dalam pembelajaran karena mampu mendukung proses evaluasi yang lebih efektif dan inovatif.

Asesmen digital memiliki keunggulan dalam efisiensi waktu, kemudahan analisis data, serta otomatisasi penilaian. Hasil evaluasi dapat langsung diolah dan ditampilkan dalam bentuk grafik maupun tabel statistik sehingga memudahkan guru dalam menentukan strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Tidak hanya itu,

penggunaan asesmen digital juga mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran karena proses evaluasi disajikan secara lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Dengan demikian, asesmen digital tidak hanya berfungsi sebagai alat penilaian, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara lebih efektif dan inovatif (Wati et al, 2026).

Quizizz merupakan media pembelajaran digital berbasis permainan (game-based learning) yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran, evaluasi, kuis, maupun asesmen secara daring. Platform ini memungkinkan guru membuat kuis interaktif yang dapat diakses siswa melalui perangkat elektronik seperti laptop atau telepon genggam yang terhubung dengan internet. Quizizz dirancang untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, serta meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam proses belajar (Febriansyah et al., 2023).

Menurut Salma & Mastoah (2025) Sebagai media pembelajaran interaktif, Quizizz memiliki berbagai fitur utama. Salah satu fitur utamanya

adalah fleksibilitas dalam pembuatan kuis, di mana guru dapat menyusun soal sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kurikulum yang digunakan. Selain itu, Quizizz mendukung interaktivitas dan keterlibatan siswa melalui konsep gamifikasi yang mendorong siswa berpartisipasi aktif selama pembelajaran. Fitur lainnya yaitu umpan balik langsung (instant feedback) yang memungkinkan siswa mengetahui hasil jawaban secara cepat sehingga membantu memahami materi dan mengenali kelemahan belajar mereka. Quizizz juga menyediakan ruang bagi guru untuk berkreasi melalui desain soal yang menarik, misalnya dengan menambahkan gambar, video, maupun audio ke dalam kuis. Selain itu, Supartini & Susanti, (2021) menyatakan bahwa Quizizz menyediakan berbagai bentuk soal seperti pilihan ganda, jawaban singkat, dan esai, serta dilengkapi fitur pembahasan jawaban, tampilan peringkat peserta, kode akses, dan pengacakan soal sehingga memudahkan guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran secara efektif.

Menurut Salma & Mastoah, (2025) Sebagai media asesmen,

Quizizz memiliki sejumlah kelebihan. Quizizz mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta efektivitas pembelajaran melalui penyajian asesmen berbasis permainan (*gamified assessment*). Adanya fitur umpan balik langsung membantu guru maupun siswa memperoleh hasil evaluasi secara cepat. Platform ini juga mempermudah guru dalam menyusun, mengelola, serta memonitor hasil asesmen peserta didik.

Kelebihan lain dari Quizizz yaitu penggunaan batas waktu pada setiap soal yang dapat melatih kecepatan berpikir dan ketelitian siswa dalam menjawab pertanyaan. Tampilan visual yang menarik, variasi warna, gambar, serta sistem pengacakan soal juga menjadi keunggulan karena dapat meningkatkan minat belajar sekaligus meminimalkan peluang terjadinya kecurangan saat asesmen berlangsung.

Meskipun demikian, Quizizz juga memiliki beberapa keterbatasan sebagai media asesmen. Kendala utama yang sering muncul adalah ketergantungan terhadap akses internet dan kestabilan jaringan.

Selain itu, siswa masih memiliki kemungkinan membuka tab lain atau mencari jawaban dari sumber lain saat pelaksanaan asesmen. Dalam penggunaan Quizizz, manajemen waktu juga menjadi tantangan karena keterlambatan bergabung atau kurang efektifnya pengaturan waktu dapat memengaruhi performa dan peringkat siswa. Di samping itu, implementasi Quizizz memerlukan kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran dan asesmen.

Pembelajaran matematika pada hakikatnya merupakan proses transfer pengetahuan, keterampilan, dan sikap kepada siswa berdasarkan tujuan kompetensi tertulis yang harus dicapai. Proses ini menuntut adanya hubungan interaktif yang efektif dan efisien antara guru, siswa, dan sumber belajar di dalam lingkungan sekolah. Melalui penggunaan model pengajaran yang inovatif dan menarik, pembelajaran matematika di sekolah dasar tidak hanya mentransfer ilmu, tetapi juga merangsang kemampuan berpikir tingkat tinggi dan imajinasi siswa agar mereka mampu mengatasi berbagai permasalahan matematika dalam

kehidupan sehari-hari. (Prastitasari et al., 2025)

Pembelajaran geometri, khususnya materi bangun ruang, merupakan salah satu topik krusial dalam kurikulum matematika di sekolah dasar yang bertujuan untuk melatih kecermatan dan ketelitian siswa. Karakteristik matematika bangun ruang yang cenderung abstrak menuntut kemampuan visualisasi yang kuat agar siswa mampu menghubungkan model konkret, gambar, dan simbol dengan sifat-sifat geometrisnya (Karisma dkk., 2023). Mengingat pentingnya konsep ini sebagai fondasi berpikir logis, pemahaman yang utuh mengenai bangun ruang harus ditanamkan sejak dini agar siswa tidak sekadar menghafal bentuk, melainkan mampu menguasai definisi dan aplikasinya secara mendalam dalam kehidupan sehari-hari.

Namun pada realitasnya, materi bangun ruang sering kali menjadi salah satu hambatan terbesar yang memicu kesulitan belajar dan menghambat ketuntasan belajar siswa. Masalah ini secara umum dapat diklasifikasikan ke dalam tiga aspek utama, yaitu kesulitan konseptual dalam

mengenali karakteristik bangun, kesulitan prinsip dalam memilih serta menerapkan rumus luas permukaan atau volume, hingga kesulitan prosedural yang berkaitan dengan ketidaktepatan operasi hitung aritmetika (Putri dkk., 2025). Akibatnya, banyak siswa cenderung hanya mampu menyelesaikan soal-soal rutin yang bersifat prosedural sederhana, tetapi langsung mengalami kegagalan saat harus menghadapi variasi soal cerita yang lebih kompleks.

Asesmen digital memiliki hubungan yang erat dengan peningkatan motivasi belajar siswa karena mampu menciptakan proses evaluasi yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan dibandingkan asesmen konvensional. Pemanfaatan platform digital seperti Quizizz, Google Form, dan Kahoot memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis melalui fitur umpan balik langsung, tampilan visual menarik, serta unsur permainan (gamification) yang dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Ketika siswa merasa tertarik dan nyaman dalam mengikuti proses asesmen, motivasi belajar mereka cenderung

meningkat, sehingga mereka menjadi lebih aktif, fokus, dan antusias dalam memahami materi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa asesmen digital mampu meningkatkan partisipasi serta motivasi belajar siswa karena proses pembelajaran menjadi lebih inovatif dan tidak membosankan (Lase,2024).

Selain meningkatkan motivasi belajar, asesmen digital juga berhubungan dengan peningkatan hasil belajar siswa. Penggunaan asesmen berbasis digital memungkinkan siswa memperoleh umpan balik secara cepat terhadap jawaban yang diberikan, sehingga mereka dapat segera mengetahui kesalahan dan memperbaiki pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Proses ini membantu siswa belajar secara lebih efektif dan meningkatkan penguasaan konsep pembelajaran. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan asesmen digital berbasis Quizizz mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, ditandai dengan peningkatan nilai rata-rata serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, semakin optimal penerapan asesmen

digital dalam pembelajaran, maka semakin besar peluang meningkatnya motivasi dan hasil belajar siswa (Lase,2024).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, termasuk dalam proses penilaian pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan menjadi salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era modern. Dalam pembelajaran di sekolah dasar, guru dituntut mampu memanfaatkan media berbasis teknologi untuk mendukung proses evaluasi pembelajaran agar lebih efisien dan interaktif. Salah satu platform digital yang mulai banyak digunakan dalam penilaian pembelajaran adalah Quizizz, yaitu aplikasi berbasis permainan (game-based learning) yang dapat digunakan guru untuk mengukur pemahaman siswa secara lebih menarik dan menyenangkan (Wahyuni dkk., 2023). Penggunaan Quizizz dinilai mampu memberikan pengalaman evaluasi yang berbeda karena dilengkapi berbagai fitur

interaktif seperti tampilan visual menarik, sistem skor otomatis, batas waktu pengerjaan, dan umpan balik langsung terhadap jawaban siswa.

Dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar, proses penilaian sering kali menjadi tantangan karena banyak siswa menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, abstrak, dan kurang menarik. Kondisi tersebut dapat berdampak pada rendahnya motivasi belajar dan hasil evaluasi siswa, terutama pada aspek kognitif. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam sistem penilaian yang dapat meningkatkan minat serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika. Implementasi penggunaan Quizizz dalam penilaian pembelajaran matematika dinilai mampu membantu guru dalam mengukur kemampuan kognitif siswa secara lebih objektif, mudah, dan efisien. Selain itu, penggunaan Quizizz juga memberikan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga dapat mengurangi anggapan bahwa pembelajaran matematika merupakan pelajaran yang sulit dan menakutkan bagi siswa sekolah dasar (Wahyuni dkk., 2023). Penelitian sebelumnya

menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz pada pembelajaran matematika efektif membantu guru melakukan evaluasi pembelajaran sekaligus meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa terhadap materi matematika.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Metode deskriptif kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan implementasi asesmen digital berbasis Quizizz dalam penilaian pembelajaran bangun ruang di sekolah dasar berdasarkan hasil asesmen siswa dan dokumentasi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan asesmen digital berbasis Quizizz pada pembelajaran matematika materi bangun ruang di sekolah dasar. Penelitian dilaksanakan di SD Swasta Sialang pada peserta didik kelas V Tahun Ajaran 2025/2026 dengan jumlah responden sebanyak 20 siswa. Sampel penelitian terdiri dari seluruh siswa kelas V yang mengikuti pembelajaran matematika materi bangun ruang menggunakan aplikasi Quizizz.

Instrumen penelitian yang digunakan terdiri atas tes hasil belajar dan dokumentasi. Tes hasil belajar diberikan melalui aplikasi Quizizz dalam bentuk soal pilihan ganda materi bangun ruang. Hasil pengerjaan soal pada Quizizz digunakan sebagai data utama untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi bangun ruang. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data berupa hasil nilai siswa, tangkapan layar pelaksanaan asesmen, serta laporan hasil pengerjaan siswa pada aplikasi Quizizz. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pelaksanaan asesmen digital menggunakan aplikasi Quizizz dan dokumentasi hasil asesmen. Soal pada Quizizz disusun berdasarkan indikator materi bangun ruang yang meliputi pengenalan bangun ruang, unsur-unsur bangun ruang, perhitungan volume, luas permukaan, dan penyelesaian soal cerita.

**Tabel 1. Indikator Materi
Bangun Ruang**

N o	Indikator Materi	Sub Indikator	Nomo r Soal
1	Mengidentifikasi bangun ruang	Menentukan jenis bangun ruang seperti kubus, balok, tabung, kerucut, dan	1-2

		bola	
2	Menentukan unsur bangun ruang	Mengidentifikasi sisi, rusuk, dan titik sudut bangun ruang	3-4
3	Menghitung volume bangun ruang	Menghitung volume kubus dan balok menggunakan rumus yang tepat	5-6
4	Menghitung luas permukaan bangun ruang	Menghitung luas permukaan kubus dan balok	7-8
5	Menyelesaikan soal cerita bangun ruang	Menyelesaikan permasalahan kontekstual terkait bangun ruang	9-10

Sumber : Adhiyah, (2023)

Data hasil penelitian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Analisis data dilakukan melalui tahapan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Alur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini : Pengumpulan Data → Reduksi Data → Penyajian Data → Penarikan Kesimpulan.

Penilaian dalam penelitian ini dilakukan melalui asesmen digital berbasis Quizizz pada materi bangun ruang. Siswa mengerjakan 10 soal pilihan ganda menggunakan aplikasi Quizizz. Setiap jawaban benar diberikan skor 10 dan jawaban salah diberikan skor 0. Skor yang diperoleh

siswa kemudian dikonversi menjadi nilai dengan rumus berikut:

$$N = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

Keterangan:

N = nilai akhir siswa

Skor yang diperoleh = jumlah jawaban benar siswa

Skor maksimum = jumlah skor maksimal seluruh soal

Skor maksimum pada penelitian ini adalah 100 karena jumlah soal yang diberikan sebanyak 10 soal. Hasil nilai siswa kemudian digunakan untuk mendeskripsikan pemahaman siswa terhadap materi bangun ruang setelah pelaksanaan asesmen digital berbasis Quizizz. Data yang telah diperoleh kemudian dikelompokkan berdasarkan hasil nilai siswa yang diklasifikasikan pada tabel berikut.

Tabel 2. Interpretasi Hasil Belajar Siswa

Persentase (%)	Kategori
81-100	Sangat Tinggi
61-80	Tinggi
41-60	Sedang
21-40	Rendah
0-20	Sangat Rendah

Sumber : Unayah & Sutirna, (2023)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

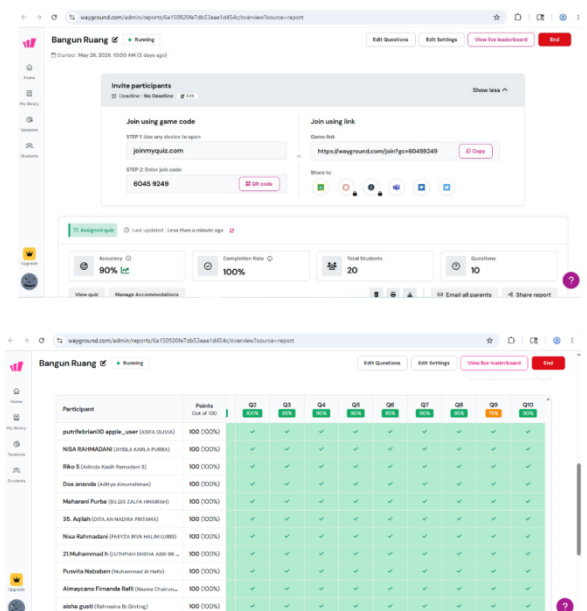
Hasil Penelitian

Tampilan Asesmen Digital Quizizz

Pada penelitian ini, Quizizz digunakan sebagai media asesmen digital untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi bangun ruang. Soal yang diberikan disusun sesuai dengan materi pembelajaran dan dikerjakan secara online oleh siswa.

Quizizz memiliki berbagai fitur menarik seperti tampilan soal interaktif, skor otomatis, peringkat siswa, dan batas waktu pengerjaan yang membuat siswa lebih termotivasi dalam mengerjakan soal.

Gambar 1. tampilan quizizz



Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa diperoleh dari asesmen digital berbasis Quizizz

yang diberikan setelah proses pembelajaran selesai. Data hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa

Siswa	Skor	Presentase	Kategori
S1	10	100%	Sangat Tinggi
S2	10	100%	Sangat Tinggi
S3	5	50%	Sedang
S4	3	30%	Rendah
S5	9	90%	Sangat Tinggi
S6	10	100%	Sangat Tinggi
S7	10	100%	Sangat Tinggi
S8	10	100%	Sangat Tinggi
S9	10	100%	Sangat Tinggi
S10	10	100%	Sangat Tinggi
S11	10	100%	Sangat Tinggi
S12	9	90%	Sangat Tinggi
S13	9	90%	Sangat Tinggi
S14	9	90%	Sangat Tinggi
S15	10	100%	Sangat Tinggi
S16	10	100%	Sangat Tinggi
S17	8	80%	Tinggi
S18	10	100%	Sangat Tinggi
S19	9	90%	Sangat Tinggi
S20	9	90%	Sangat Tinggi

Berdasarkan hasil asesmen yang telah dilakukan, sebagian besar siswa memperoleh hasil belajar pada kategori sangat tinggi. Dari 20 siswa, mayoritas memperoleh persentase

nilai antara 90% hingga 100%. Hanya terdapat beberapa siswa yang memperoleh kategori sedang dan rendah.

Analisis Ketuntasan Hasil Belajar

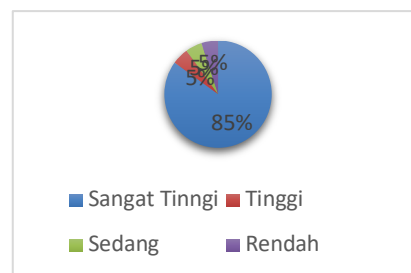
Untuk memperjelas distribusi hasil belajar siswa, kategori hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Persentase Kategori Hasil Belajar Siswa

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
Sangat Tinggi	17	85%
Tinggi	1	5%
Sedang	1	5%
Rendah	1	5%

Berdasarkan tabel tersebut, sebanyak 17 siswa atau 85% berada pada kategori sangat tinggi. Selanjutnya, terdapat 1 siswa atau 5% pada kategori tinggi, 1 siswa atau 5% pada kategori sedang, dan 1 siswa atau 5% pada kategori rendah.

Gambar 2. Diagram lingkaran persentase hasil belajar siswa.



Berdasarkan diagram lingkaran tersebut, terlihat bahwa kategori sangat tinggi memiliki

persentase paling besar dibandingkan kategori lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa implementasi Quizizz dalam pembelajaran bangun ruang mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, implementasi asesmen digital berbasis Quizizz pada pembelajaran bangun ruang di kelas V SD Swasta Sialang menunjukkan hasil yang positif terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut terlihat dari persentase hasil belajar siswa yang didominasi kategori sangat tinggi sebesar 85%. Tingginya hasil belajar siswa menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz mampu membantu siswa memahami materi bangun ruang dengan lebih baik melalui proses asesmen yang interaktif dan menarik.

Penggunaan Quizizz dalam penelitian ini mampu menciptakan suasana asesmen yang lebih menyenangkan dibandingkan penilaian konvensional. Siswa terlihat lebih aktif dan antusias ketika mengerjakan soal karena Quizizz dilengkapi fitur gamifikasi seperti tampilan visual menarik, skor

otomatis, peringkat siswa, serta batas waktu pengerjaan. Kondisi tersebut sejalan dengan hasil penelitian Rizkullah et al. (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran sekolah dasar memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar, keaktifan, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berbasis Quizizz mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif sehingga siswa menjadi lebih tertarik dalam mengikuti kegiatan belajar maupun evaluasi pembelajaran. Hal ini sejalan juga dengan penelitian Nurjanah et al. (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran matematika mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta membantu siswa memahami konsep matematika secara lebih aktif dan menyenangkan.

Selain meningkatkan motivasi belajar, implementasi asesmen digital berbasis Quizizz juga memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa. Pada penelitian ini, sebagian besar siswa memperoleh nilai 90% hingga 100%, yang menunjukkan bahwa siswa

mampu memahami materi bangun ruang dengan baik. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian Kurniawati et al. (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan Quizizz berbantuan model pembelajaran Discovery Learning mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar secara signifikan. Penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dari 65 pada tahap awal menjadi 85 setelah penggunaan Quizizz dalam pembelajaran matematika. Temuan tersebut memperkuat bahwa penggunaan asesmen digital berbasis Quizizz dapat membantu siswa memahami konsep matematika secara lebih efektif.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa Quizizz membantu guru dalam melaksanakan proses evaluasi pembelajaran secara lebih efektif dan efisien. Melalui sistem penilaian otomatis, guru dapat mengetahui hasil belajar siswa secara cepat dan akurat tanpa harus melakukan pemeriksaan manual. Selain itu, data hasil asesmen dapat langsung ditampilkan dalam bentuk skor maupun laporan hasil pengerjaan siswa. Kemudahan

tersebut sesuai dengan penelitian Dewi et al. (2025) yang menyatakan bahwa media Quizizz efektif digunakan dalam pembelajaran matematika karena membantu guru dalam proses evaluasi, meningkatkan efisiensi penilaian, serta menciptakan pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa sekolah dasar .

Meskipun hasil penelitian menunjukkan kategori hasil belajar yang tinggi, masih terdapat beberapa siswa yang memperoleh kategori sedang dan rendah. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam memahami materi bangun ruang masih berbeda-beda. Kesulitan tersebut kemungkinan disebabkan oleh kurangnya pemahaman konsep dasar matematika, terutama dalam penyelesaian soal cerita dan perhitungan bangun ruang. Selain itu, faktor teknis seperti kestabilan jaringan internet dan kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi digital juga dapat memengaruhi proses pelaksanaan asesmen berbasis Quizizz.

Secara keseluruhan, implementasi asesmen digital berbasis Quizizz pada pembelajaran bangun ruang di sekolah dasar

memberikan dampak positif terhadap proses penilaian dan hasil belajar siswa. Quizizz tidak hanya membantu guru dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran secara lebih efektif dan efisien, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman siswa terhadap materi matematika. Dengan demikian, penggunaan asesmen digital berbasis Quizizz dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif inovasi penilaian pembelajaran matematika di sekolah dasar pada era digital.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, implementasi asesmen digital berbasis Quizizz pada pembelajaran bangun ruang di kelas V SD Swasta Sialang memberikan hasil yang positif terhadap proses penilaian dan hasil belajar siswa. Penggunaan Quizizz mampu menciptakan suasana asesmen yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan sehingga meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Hasil asesmen menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memperoleh kategori hasil belajar sangat tinggi, yaitu sebanyak

17 siswa (85%), sedangkan 1 siswa (5%) berada pada kategori tinggi, 1 siswa (5%) kategori sedang, dan 1 siswa (5%) kategori rendah. Temuan ini menunjukkan bahwa asesmen digital berbasis Quizizz dapat membantu siswa memahami materi bangun ruang dengan lebih baik sekaligus memudahkan guru dalam melakukan penilaian secara cepat, efektif, dan efisien melalui sistem penilaian otomatis yang tersedia pada aplikasi. Dengan demikian, Quizizz dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif asesmen digital yang mendukung peningkatan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhiyah, M (2023). Pembelajaran Konstruktivisme Berbantuan Media Benda Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa ada Materi Bangun Ruang di Sekolah Dasar Maulida. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2075-2081. <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>
- Andini, N., Assholehah, A. S., Nisa, C., & Arifiana, F. S. (2024). Analisis penggunaan aplikasi Quizizz fitur mode kertas sebagai media asesmen formatif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS SD. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(1). <https://doi.org/10.61722/jipm.v3i1.715>

- Ariza, N., & Afifah, Q. K. (2024). Penggunaan teknologi dalam pengembangan asesmen pembelajaran pendidikan agama Islam. *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(1), 25–44. <https://doi.org/10.29240/belajea.v9i1.8840>
- Darma, A. Y. A., Faizi, M. N., Sayyaf, M., Yulianto, M. Z. T., Cahyani, R. R., Ananda, N. A. D., Zahra, H., & Rahmawati, I. D. (2025). Analisis penerapan aplikasi Quizizz sebagai media asesmen digital pembelajaran IPAS di SD Muhammadiyah 1 Taman. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 4(3), 188–198. <https://doi.org/10.33578/kpd.v4i3.p188-198>
- Dewi, K. T., Sedana, I. M., & Suardipa, I. P. (2025). Efektivitas penggunaan media Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika di sekolah dasar. *Suluh Pendidikan: Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan*, 23(1), 1–12. <https://doi.org/10.33394/suluhpendidikan.v23i1.9876>
- Fauzi, R., Safitri, N., & Nurramadhani, A. (2025). Inovasi asesmen digital: Pengembangan instrumen HOTS berbantuan Quizizz untuk peserta didik sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.31768>
- Febriansyah, A., Nofrianda, E., Setiawan, A., & Lubis, A. (2023). Pembelajaran E-Learning Dengan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 3942–3951.
- Fitria, E. M., Nurhayati, A., Luthfiyah, L., Ilham, I., & Syarifuddin, S. (2025). Asesmen berbasis teknologi dalam pembelajaran PAI. *JURNAL MUDABBIR (Journal Research and Education Studies)*, 5(2), 4302–4309. <https://doi.org/10.56832/mudabbir.v5i2.2234>
- Karisma, C. D., Yuniawatika., & Ahdhianto, E. (2023). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Matematika Bangun Ruang Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(2), 265–276.
- Kurniawati, I., Lusa, H., & Mabara, S. (2024). Peningkatan hasil belajar matematika melalui model discovery learning berbantuan Quizizz kelas II siswa sekolah dasar. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 17(2), 157–162. <https://doi.org/10.33369/pgsd.17.2.157-162> (ejournal.unib.ac.id)
- Lase, A. G. (2023). Penerapan asesmen formatif berbasis Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa SMA Negeri 2 Medan. *Education Journal: Journal Education Research and Development*, 7(2), 165–174. <https://doi.org/10.31537/ej.v7i2.1221>
- Nurjanah, A., Rohimah, S. M., & Yusepa, B. (2025). Pengaruh model Project-Based Learning berbantuan Quizizz terhadap hasil belajar matematika peserta didik. *Al-Irsyad Journal of Mathematics Education*, 4(2), 355–365. <https://doi.org/10.58917/ijme.v4i2.273>
- Nurudin. (2025). Optimalisasi penggunaan Chromebook untuk asesmen peserta didik kelas VI SD Negeri Kemawi dengan bantuan Quizizz. *Media Informasi Penelitian Kabupaten Semarang*, 7(1). <https://doi.org/10.55606/sinov.v7i1.870>
- Munaroh, N. L. (2024). Asesmen dalam pendidikan: Memahami konsep, fungsi dan penerapannya.

- Dewantara: *Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(3), 281–297.
<https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i3.2915>
- Putri, W. H., La Fua, J., & Halistin. (2025). Analisis Diagnostik Kesulitan Belajar Bangun Ruang pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar: Tinjauan Konseptual, Prinsip, dan Prosedural. *Diniyah: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 94–111.
- Prastitasari, H., Haryanto, I., Jannah, F., & Prihandoko, Y. (2025). Pembelajaran Berbasis Masalah dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Journal of Creativity and Innovation on Elementary School (JCIES)*, 01(01), 13–22.
- Ramadhan, M. R., Suharti, & Ramdhani, L. (2025). Pengaruh integrasi Quizizz dalam program kampus mengajar terhadap peningkatan keterampilan literasi digital siswa SD. *JS (Jurnal Sekolah)*, 10(1), 226–235.
- Rizkullah, M. F., Sahlan, M., & Puspitarini, D. (2025). Penggunaan media pembelajaran “Quizizz” dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 9(4), 860–867.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i4.10201>
- Salma, N. D., & Mastoah, I. (2025). Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 9898–9901.
<https://doi.org/10.31004/jptam.v9i1.26159>
- Supartini, N. L., & Susanti, L. E. (2021). Implementasi Penggunaan Quizizz dalam Evaluasi Pembelajaran Online English For Food and Beverage Service. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(3), 485.
<https://doi.org/10.23887/jp2.v4i3.39524>
- Supriyadi, H., Hartono, Y., & Jaenudin, R. (2026). The development of interactive media based on the Quizizz application for science subject. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 28(1).
<https://doi.org/10.21009/jtp.v8i1.62103>
- Unayah, U., & Sutirna, S. (2023). Analisis Hasil Belajar Matematika Ssiswa Kelas IX SMPN 1 Kutawaluya. *Jurnal Didactical Mathematics*, 5(2), 179–188.
<https://doi.org/10.31949/dm.v5i2.5404>
- Wahyuni, S., Rubingah, N., Hakiky, N., Wicaksono, A., Hidayati, Y. M., & Dessty, A. (2023). Penggunaan aplikasi Quizizz untuk mengukur aspek kognitif siswa SD pada mata pelajaran matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(4), 877–889.
<https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i4.2319>
- Wati, V. W., Aulan, A., Ariyando, D., Syarifuddin, S., & Oktapiani, R. (2026). Asesmen digital: Solusi inovatif untuk evaluasi pembelajaran yang lebih efisien. *Jejak Digital: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(2), 3380–3390.
<https://doi.org/10.63822/77syph64>
- Zainal, Z., Putri, N. S., & Hasan, K. (2026). Pengembangan LKPD berbasis Quizizz pada mata pelajaran matematika perbandingan di kelas V SD. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 8(1), 99–127.
<https://doi.org/10.61227/arji.v8i1.680>