

**PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI
QUIZZZ UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATA PELAJARAN
IPA SISWA SMP AT-THAHIRIN KABUPATEN BOGOR**

Nama_1 Irman¹, Hendro Prasetyono²
Pascasarjana Universitas Indrapastasta PGRI Jakarta
Alamat e-mail : 1irman9429@gmail.com
Alamat e-mail : 2hendro_prasetyono@unindra.ac.id

ABSTRACT

This study developed learning evaluation using the Quizizz application for eighth-grade science subjects (IPA) at At-Thahiri Junior High School (SMP). The study aimed to determine the level of feasibility and practicality of the developed learning evaluation product. This research used the 3D development model (Define, Design, and Develop). The validation results obtained from the material expert was 79%, categorized as valid. The validation results from the media expert was 91.2%, categorized as very valid. The validation results from the eighth-grade SMP teacher was 96.3%, categorized as very valid. The results from the small-group trial by students was 95.2%, categorized as very practical. The results from the large-group trial by students was 93.5%, categorized as very practical. Based on these results, the learning evaluation product using the Quizizz application is deemed feasible and practical for use in learning. Furthermore, it is expected that this learning evaluation product can be used in elementary school learning for other subjects/materials

Keywords: Development, Learning Evaluation, Quizizz Application

ABSTRAK

Penelitian ini mempelajari bagaimana tahap evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz pada mata pelajaran IPA kelas VIII SMP At-Thahiri Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana produk evaluasi pembelajaran yang dikembangkan itu layak digunakan dan praktis. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 3D yaitu Define, Design, dan Develop. Hasil validasi dari ahli materi mencapai 79%, yang termasuk dalam kategori valid. Hasil validasi dari ahli media mencapai 91,2%, yang termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil validasi dari guru kelas VIII SMP mencapai 96,3%, yang termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil uji coba kelompok kecil oleh peserta didik mencapai 95,2%, yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Hasil uji coba kelompok besar oleh peserta didik mencapai 93,5%, yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Dari hasil tersebut, bahwa produk evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran. Untuk selanjutnya, diharapkan produk evaluasi pembelajaran ini dapat digunakan pada pembelajaran di sekolah dasar di materi lainnya

Pengembangan, Evaluasi Pembelajaran, Aplikasi Quizizz

A. Pendahuluan

Pendidikan memegang peran sentral dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), proses pembelajaran menuntut adanya inovasi, termasuk dalam aspek evaluasi. Evaluasi pembelajaran bukan sekadar alat untuk mengukur hasil belajar, tetapi juga menjadi instrumen penting untuk memotivasi dan memandu proses perbaikan pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu kegiatan atau aktivitas belajar mengajar yang di dalamnya terdapat dua pihak yaitu guru dan juga siswa. Pembelajaran yang akan dilakukan haruslah terprogram. Ciri-ciri suatu program yaitu sistematis, sistemik, dan terencana, sistematis artinya teratur. Dalam hal ini pembelajaran harus dilakukan dengan langkah-langkah tersusun mulai dari perencanaan, pelaksanaan hingga evaluasi.

Dalam Peraturan Pemerintah (PP) 19 tahun 2017 pasal 10 ayat (1) Undang-Undang nomor 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen

mengamanatkan bahwa guru harus memiliki kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional.

Mengenai tugas utama dan fungsi seorang guru dalam dunia pendidikan adalah mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik dalam proses pembelajaran di sekolah. Dari sinilah guru dituntut untuk dapat menjalankan tugas dengan sebaik-baiknya.

Evaluasi wajib dilakukan oleh guru untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan kelemahan suatu proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Dengan adanya alat evaluasi yang inovatif dan menarik maka dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan dapat terpenuhi dengan baik.

Saat ini, di banyak sekolah, termasuk di SMP At-Thahirin, Kabupaten Bogor, proses evaluasi pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) masih didominasi oleh metode konvensional. Metode ini sering kali terbatas pada

penggunaan kertas dan pensil, yang dalam jangka panjang dapat menimbulkan kejenuhan dan kurang menarik bagi peserta didik, yang notabene merupakan digital native. Akibatnya, kurangnya daya tarik dalam proses evaluasi ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran IPA, yang seharusnya menjadi mata pelajaran yang menarik dan kontekstual.

Berdasarkan wawancara dengan Ibu Dewi, seorang guru di SMP At Thahirin, Kabupaten Bogor, pada bulan September 2025, diperlihatkan bahwa evaluasi pembelajaran masih dilakukan dengan cara konvensional, yaitu menggunakan kertas. Di beberapa sekolah yang pernah dia observasi selama masa magang dan PLP, cara yang sama juga digunakan. Menurut Fauziah, Aina (2021:2), metode ini dianggap kurang praktis karena selain masih menggunakan kertas, proses pengoreksian dan penilaian juga dilakukan secara manual, sehingga memakan waktu dan meningkatkan beban pekerjaan guru. Selain itu, metode ini juga kurang efektif karena siswa bisa mencontek atau meniru jawaban temannya, sehingga hasil

evaluasinya tidak bisa dijadikan acuan yang benar-benar objektif.

Menggunakan aplikasi berbasis teknologi bisa menjadi solusi alternatif untuk evaluasi pembelajaran. Dalam pengembangan evaluasi menggunakan teknologi, ada banyak kelebihanannya, seperti memudahkan guru dalam menilai hasil pembelajaran siswa secara cepat. Selain itu, aplikasi ini juga bisa mengurangi kecurangan siswa sehingga hasil yang diperoleh lebih murni dan bisa menjadi tolak ukur kemampuan siswa. Salah satu aplikasi yang bisa digunakan oleh guru adalah Quizizz, yang merupakan platform berbasis kuis dan bisa dijadikan alat evaluasi pembelajaran dalam bentuk permainan.

Pesatnya perkembangan teknologi informasi menawarkan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Pembelajaran berbasis teknologi informasi (IT) telah terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menarik. Salah satu platform yang relevan dan populer di kalangan pendidik dan siswa adalah Quizizz, sebuah aplikasi kuis interaktif yang memungkinkan evaluasi dilakukan secara digital, real-time, dan mandiri. Pemanfaatan

Quizizz diharapkan dapat mengubah proses evaluasi yang semula dianggap sebagai beban menjadi kegiatan yang menyenangkan dan kompetitif.

Halimatus Solikah (2020:2) menyatakan bahwa Quizizz bisa digunakan sebagai evaluasi pembelajaran yang menyenangkan. Dengan memanfaatkan Quizizz, diharapkan proses belajar mengajar bisa mencapai tujuan dengan lebih baik, serta meningkatkan motivasi siswa. Dengan menggunakan Quizizz, alat seperti smartphone yang dimiliki siswa bisa lebih bermanfaat sebagai media pembelajaran. Selain itu, guru bisa memperkaya proses pembelajaran dengan membuatnya lebih menyenangkan, aktif, dan inovatif karena pembelajaran dengan Quizizz berpusat pada siswa, sehingga siswa semakin termotivasi dan aktif dalam belajar, khususnya pada mata pelajaran IPA (Humairoh, 2020).

Quizizz ini dapat meningkatkan semangat belajar, seperti yang terungkap dalam penelitian yang dilakukan oleh Tiana, A., Sagita Krissandi, A. D, dan Sarwi, M. dalam Jurnal Pendidikan Indonesia. Penelitian tersebut menyatakan

bahwa pembelajaran dengan menggunakan media Quizizz mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga mendorong mereka untuk mencapai hasil belajar yang baik. Selain itu, Quizizz juga memungkinkan siswa saling bersaing dan saling mendorong dalam belajar. Quizizz memiliki ciri-ciri seperti avatar, tema, meme, dan musik yang menyenangkan selama proses belajar. Dengan menggunakan Quizizz, siswa dapat berlatih dalam kelas menggunakan perangkat elektronik mereka.

Dengan penerapan evaluasi pembelajaran berbasis Quizizz ini, diharapkan proses evaluasi lebih menarik dan tidak menyebabkan kelas VIII menjadi bosan saat mengerjakan soal, sehingga mampu meningkatkan semangat belajar siswa.

Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan evaluasi pembelajaran dengan melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran IPA Kelas VIII SMP At-Thahirin Kabupaten Bogor”.

B. Metode Penelitian

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk membuat alat yang bisa membantu proses penilaian pembelajaran di kelas. Dalam penelitian ini, peneliti akan mengembangkan cara penilaian pembelajaran menggunakan aplikasi quizizz di mata pelajaran IPA, khususnya pada materi makanan halal dan haram. Karena itu, peneliti akan menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau R&D dalam penelitiannya.

Jenis penelitian ini adalah penelitian R&D, yaitu suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk penelitian.

Menurut Steels dan Richey, penelitian pengembangan didefinisikan sebagai kajian yang sistematis untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi program, proses, serta hasil pembelajaran yang harus memenuhi kriteria konsistensi dan keefektifan secara internal.

Desain uji coba yang digunakan dalam penelitian ini melibatkan ahli materi, ahli bahasa, ahli media, guru mata pelajaran IPA, dan siswa sebagai pengguna produk atau uji lapangan.

Validasi ini bertujuan untuk mendapatkan penilaian dan saran dari validator, sehingga diketahui apakah produk yang dikembangkan valid atau tidak, dan selanjutnya digunakan sebagai dasar untuk revisi.

Berdasarkan sifatnya, jenis data dalam penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif.

Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, wawancara, catatan pribadi selama lapangan, dokumentasi, dan lain sebagainya. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari perhitungan uji beda atau uji t, hasil pre test dan post test, serta hasil angket dari para ahli dan respons peserta didik.

Alat pengumpulan data adalah cara atau perangkat yang digunakan peneliti untuk memudahkan pengumpulan data.

Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi. Peneliti menggunakan observasi non-partisipatif yang dilakukan sebelum evaluasi dikembangkan dan selama proses penggunaan produk evaluasi yang dibuat. Aspek pengamatan atau indikator yang diamati oleh peneliti meliputi keterlibatan peserta didik

dalam perilaku, keaktifan, motivasi, dan konsentrasi siswa ketika menjawab soal-soal evaluasi pembelajaran IPA menggunakan quizizz

Selanjutnya, wawancara dilakukan kepada guru mata pelajaran IPA kelas VIII di SMP At-Thahirin Kabupaten Bogor. Peneliti bertanya tentang kondisi kegiatan belajar mengajar (KBM) dan kebutuhan alat bantu yang digunakan dalam mengajar. Selain itu, peneliti juga menanyakan mengenai hasil produk evaluasi pembelajaran yang sudah diuji coba. Selain wawancara, alat pengumpulan data lainnya adalah angket, dokumentasi, dan tes.

Untuk uji coba lapangan, data yang dikumpulkan mencakup tes awal dan tes akhir, serta angket motivasi belajar sebelum dan sesudah evaluasi menggunakan quizizz.

Hal ini dilakukan agar dapat mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Langkah awal dalam pengembangan produk evaluasi ini adalah Analisis Kebutuhan, yang merupakan fondasi penelitian dan

pengembangan. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi dan memahami kebutuhan spesifik yang diperlukan dalam pengembangan media pembelajaran. Tahap ini diwujudkan dengan mengamati isu-isu atau masalah yang ada di lapangan.

Tahap berikutnya adalah mengidentifikasi Capaian Pembelajaran dan kompetensi dasar yang relevan dengan materi mata pelajaran IPA di SMP At-Thahirin. Setelah itu, dilakukan Penyusunan Produk Evaluasi Pembelajaran, yaitu merancang produk awal berupa alat evaluasi yang dikembangkan menggunakan Quizizz.

Tahap selanjutnya adalah Penyusunan Produk Evaluasi Pembelajaran. Pengembangan rancangan produk awal berupa produk evaluasi menggunakan quizizz.

Analisis Data

Berdasarkan perhitungan, hasil pengamatan yang dilakukan oleh ahli materi mencapai 81% secara keseluruhan. Angka ini menunjukkan bahwa produk tersebut valid berdasarkan tabel kriteria kevalidan, sehingga secara umum produk evaluasi pembelajaran tidak memerlukan revisi.

Meskipun secara umum valid, kritik dan saran dari ahli materi yang diperoleh melalui pertanyaan terbuka akan digunakan sebagai bahan pertimbangan penting untuk merevisi dan menyempurnakan produk evaluasi pembelajaran. Semua masukan dari review, penilaian, dan diskusi dengan ahli materi akan digunakan untuk memperbaiki komponen produk sebelum diuji coba langsung kepada peserta didik (uji lapangan).

Uji Coba Lapangan

Tahap pengembangan produk ini berfokus pada uji coba lapangan yang dilakukan secara bertahap, meliputi uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Peneliti berperan menggantikan guru IPA untuk mengevaluasi proses pembelajaran kelas VIII menggunakan produk evaluasi berupa kuis interaktif yang dikembangkan dengan *Quizizz*. Kuis ini dibagikan kepada siswa melalui tautan di grup WhatsApp atau dengan mengakses langsung melalui joinmyquiz.com. Pada tahap awal ini, peneliti melaksanakan uji coba pada 3 responden (uji coba perorangan) dan 6 responden (uji coba kelompok kecil). Pengujian berulang ini bertujuan untuk

membandingkan dan memastikan kevalidan media secara keseluruhan, yang mana pengujian yang berulang akan menghasilkan data yang lebih valid.

Hasil perhitungan dari uji coba perorangan menunjukkan persentase 91%, yang dikategorikan sangat valid berdasarkan kriteria kevalidan, sehingga produk evaluasi pembelajaran tidak memerlukan revisi. Demikian pula, hasil uji coba kelompok kecil memperoleh persentase 89%, yang juga termasuk dalam kriteria sangat valid dan tidak memerlukan revisi signifikan.

Berdasarkan data kuantitatif dari angket siswa, diketahui adanya peningkatan motivasi belajar siswa secara keseluruhan sebesar 27% (dari 64% menjadi 91%). Sebelum penggunaan evaluasi *Quizizz*, motivasi siswa berada di kategori tinggi (64%), dan setelah menggunakan evaluasi *Quizizz* meningkat drastis menjadi kategori sangat tinggi (91%). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran menggunakan *Quizizz* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

E. Kesimpulan

Evaluasi pembelajaran yang dikembangkan berfokus pada mata pelajaran IPA kelas VIII di SMP At-Thahirin, Kabupaten Bogor, dan diwujudkan dalam bentuk kuis menggunakan aplikasi Quizizz. Pengembangan ini didasari oleh metode evaluasi konvensional yang masih digunakan di sekolah tersebut. Mengingat pesatnya perkembangan teknologi dan tuntutan inovasi belajar, evaluasi berbasis IT (baik melalui android, komputer, maupun laptop) dianggap lebih relevan. Evaluasi ini dirancang agar mudah dioperasikan siswa dan diharapkan mampu meningkatkan motivasi mereka untuk lebih memahami mata pelajaran IPA.

Proses pengembangan evaluasi pembelajaran ini mengikuti model dengan 10 tahapan untuk memastikan pengembangan dan validitas produk. Tahapan tersebut meliputi: (1) penelitian dan pengumpulan informasi, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk awal, (4) uji coba awal/validasi, (5) revisi produk I, (6) uji lapangan I, (7) revisi produk II, (8) uji coba lapangan II, (9) revisi produk akhir, dan (10) desiminasi serta implementasi.

Produk evaluasi pembelajaran ini telah melalui proses

penyempurnaan yang bertahap berdasarkan penilaian, kritik, saran, dan komentar dari berbagai pihak. Para ahli yang terlibat dalam validasi produk meliputi tiga dosen dari Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq (sebagai ahli materi, bahasa, dan media), satu guru IPA kelas VIII SMP At-Thahirin, dan siswa kelas VIII SMP At-Thahirin sebagai pengguna produk sasaran.

Berdasarkan perencanaan pengembangan, produk evaluasi pembelajaran Quizizz mata pelajaran IPA kelas VIII yang telah diuji coba terdiri dari beberapa komponen utama: (1) petunjuk penggunaan, (2) tampilan awal, (3) home (tampilan awal Quizizz), (4) halaman pembuatan kuis, (5) halaman pembuatan pertanyaan, dan (6) hasil. Data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar siswa sebesar 25%, yaitu dari 64% (sebelum menggunakan Quizizz) menjadi 91% (sesudah menggunakan Quizizz). Angka 91% ini, jika disesuaikan dengan tabel konversi, berada pada kualifikasi sangat tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

A, Tiana, Sagita Krissandi , A. D., dan Sarwi , M. "Peningkatan Motivasi

- dan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Game Quizizz pada Mata Pelajaran Matematika.” *Jurnal Pendidikan Indonesia*, no. 6, 2021.
- Arifin, Zainal. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2016. Arikunto, Suharsimi. *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- Asrul, dkk. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Citapustaka Media, 2014.
- Candra, Diana. *Rahasia Dibalik Makanan Haram*. Malang: UIN Malang Press, 2007.
- Fathurrohman, Pupuh dan Aa Suryana. *Guru Profesional*. Bandung: Refika Aditama, 2012.
- Fauziah, A. (2021). Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Quizizz pada Tema 3 Subtema 2 di Kelas IV SDN 057201 Kab.Langkat T.A 2020/2021. Universitas Negeri Medan
- Febyronita, Dessy dan Giyanto, “Survei Tingkat Kemampuan Siswa Dalam Mengerjakan Tes Berbentuk Jawaban Singkat (Short Answer Test) Pada Mata Pelajaran Ips Terpadu (Geografi) Kelas Vii Di Smp Negeri 1 Mesuji Tahun Pelajaran 2015/2016.” *Jurnal Swarnabhumi* Vol. 1, no. 1, 2016.
- Haq, Azhar. “Motivasi Belajar Dalam Meraih Prestasi.” *Jurnal Vicratina*, no. 1, 2018.
- Kinanti, M.D., dan Mas Subagio. (2020). Pengembangan LKPD Bahasa Inggris Berbantu Aplikasi Quizizz Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 8(3), 6-9.
- Siswandi. (2020). Game Quizizz Keunggulan dan Kelemahan. Artikel. Retrieved from gurusiana.id.
- Ningtyas, D.L.I., dan Wendri Wiratsiwi. (2021). Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Quizizz Tema I Indahnya Kebersamaan Subtema I Keberagaman Budaya Bangsaku Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Universitas PGRI Ronggolawe Tuban.
- Nuramanah, S. A., dkk. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Efektivitas Pembelajaran PAI. Bestari *Jurnal Studi Pendidikan Islam*. 17(1), 117-132
- Purba, L.S.L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. Universitas Kristen Indonesia.
- Sitompul, H, dkk. (2018). Evaluasi Program Pembelajaran. Universitas Terbuka
- Siswandi. (2020). Game Quizizz Keunggulan dan Kelemahan. Artikel. Retrieved from gurusiana.id.
- Solikhah, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII Di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020. Universitas Negeri Surabaya.

Wulan Elis. R., Rusdiana. (2015).
Evaluasi Pembelajaran. Bandung:
PustakaSetia.