

PEMANFAATAN QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA PENILAIAN DIAGNOSTIK KOGNITIF PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS VII D SMPN 7 TEGAL

Vita Indah Lestari¹⁾ *, Agus Riyanto²⁾, Nurhayati³⁾

¹⁾Bidang Studi Bahasa Indonesia, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal. Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

²⁾Bidang Studi Bahasa Indonesia, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal. Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

³⁾Guru Bahasa Indonesia, SMP Negeri 07 Tegal. Jl. Kapten Sudibyo No.117, Randugunting, Kec. Tegal Sel., Kota Tegal, Jawa Tengah 52133 Indonesia.

Korespondensi Penulis. E-mail: vtndhlstr@gmail.com¹⁾, alkhalifiriyanto@gmail.com²⁾, noorhayatie225@gmail.com³⁾
Telp: +6283195103065¹⁾

Abstrak

Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran merupakan upaya untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Latar belakang dari praktik terbaik ini meliputi: 1) Ketidakmampuan guru dalam memanfaatkan teknologi secara optimal dalam pembelajaran, 2) Proses asesmen awal yang monoton dan kurang melibatkan siswa, 3) Penggunaan media pembelajaran yang kurang inovatif, dan 4) Kurangnya variasi dalam bahan ajar dan asesmen. Tujuan dari praktik terbaik ini adalah untuk menciptakan asesmen awal kognitif yang menarik dengan memanfaatkan Quizizz tanpa menghilangkan esensi materi teks deskripsi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Praktik terbaik ini disusun dengan menggunakan metode STAR (Situasi, Tantangan, Aksi, Refleksi, dan Dampak) dengan melibatkan siswa kelas 7D SMPN 7 Kota Tegal. Teknik pengumpulan data menggunakan tekni observasi. Quizizz digunakan sebagai alat asesmen diagnostik kognitif untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan antusiasme siswa. Hasil praktik menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, dengan data kuantitatif yang menunjukkan rata-rata nilai mencapai 82 dan sebagian besar siswa memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Penggunaan Quizizz juga membuat proses pembelajaran lebih interaktif dan menarik, serta memberikan dampak positif terhadap motivasi dan partisipasi siswa.

Kata kunci: Quizizz, Asesmen Kognitif, Keterlibatan Siswa, Pembelajaran Interaktif

UTILIZING QUIZIZZ AS A COGNITIVE DIAGNOSTIC ASSESSMENT TOOL IN INDONESIAN LANGUAGE INSTRUCTION FOR GRADE VII D AT SMPN 7 TEGAL

Abstract

The integration of technology in the learning process aims to enhance instructional effectiveness. This best practice study addresses: 1) Teachers' inability to optimally utilize technology in instruction, 2) Monotonous initial assessments that lack student engagement, 3) Insufficiently innovative educational media, and 4) Limited variety in teaching materials and assessments. The goal of this practice is to create an engaging cognitive assessment using Quizizz while preserving the essence of descriptive text material in Indonesian language instruction. The best practice was structured using the STAR method (Situation, Task, Action, Reflection, and Impact) and involved 7D grade students at SMPN 7 Kota Tegal. Data collection was conducted through observation techniques. Quizizz was used as a diagnostic cognitive assessment tool to foster a more enjoyable learning environment and boost student enthusiasm. Results indicate that Quizizz effectively increased student engagement, with quantitative data showing an average score of 82 and most students meeting the Minimum Completeness Criteria (KKM). The use of Quizizz made the learning process more interactive and engaging, positively impacting student motivation and participation.

Keywords: Quizizz, Cognitive Assessment, Student Engagement, Interactive Learning

1. PENDAHULUAN

Asesmen pembelajaran adalah alat penting dalam dunia pendidikan yang digunakan untuk mengukur pemahaman siswa, mengidentifikasi kelemahan, dan membantu mereka mencapai potensi maksimal. Terdapat tiga jenis asesmen utama yang sering digunakan, yaitu asesmen diagnostik, asesmen formatif, dan asesmen sumatif. Asesmen diagnostik dilakukan sebelum pembelajaran dimulai untuk menilai pemahaman awal siswa, sehingga pengajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan mereka. Asesmen formatif dilakukan selama proses pembelajaran untuk memantau perkembangan siswa dan memberikan umpan balik yang membantu perbaikan. Sementara itu, asesmen sumatif dilakukan pada akhir periode pembelajaran untuk menilai pemahaman keseluruhan siswa dan sering digunakan untuk penilaian akhir, seperti nilai akhir semester. Setiap jenis asesmen memiliki peran penting dalam memastikan efektivitas pembelajaran dan membantu guru merespons kebutuhan siswa dengan lebih baik.

Asesmen diagnostik adalah proses evaluasi yang bertujuan untuk mengidentifikasi kompetensi, kekuatan, dan kelemahan peserta didik guna merancang pembelajaran yang sesuai dengan kondisi mereka. Menurut Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, asesmen ini dilakukan secara berkesinambungan agar guru dapat memantau perkembangan peserta didik dan menyesuaikan instrumen pembelajaran secara efektif. Asesmen diagnostik berfungsi untuk membantu guru dalam mengembangkan rancangan pembelajaran yang efektif dan efisien dengan mengidentifikasi tingkat kesulitan yang dihadapi peserta didik. Terdapat dua jenis asesmen diagnostik, yaitu kognitif yang mengevaluasi pemahaman materi pembelajaran, dan non-kognitif yang mengevaluasi kondisi psikologi, emosi, dan sosial peserta didik. Dengan demikian, asesmen diagnostik tidak hanya bermanfaat bagi peserta didik, tetapi juga membantu guru dan pihak sekolah dalam merancang pembelajaran yang lebih tepat sasaran.

Salah satu aspek penting dalam pengajaran adalah kegiatan evaluasi pengajaran, yang merupakan komponen penting dari kegiatan pendidikan. Meningkatkan kualitas penilaian bisa menjadi bagian dari cara untuk meningkatkan mutu pengajaran (Izza et al., 2020). Evaluasi diagnostik bertujuan untuk mengukur kemampuan siswa dan mengetahui kondisi awal mereka (Nasution, 2021) serta untuk memahami masalah yang dihadapi siswa (Firmanzan et al., 2021) dan kesulitan belajar (Permata et al., 2017). Ada dua jenis diagnosis dalam penilaian diagnostik: penilaian non-kognitif dan penilaian kognitif. Di SMPN 7 Tegal, penilaian diagnostik kognitif pada pengetahuan awal teks deskripsi di kelas 7D menjadi tantangan tersendiri, karena masih menggunakan metode yang konvensional. Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu pendidik dalam melakukan kegiatan penilaian secara lebih tepat, cepat, dan objektif, yang juga dapat meningkatkan minat siswa dan menghilangkan kejenuhan mereka dalam menyelesaikan tugas dari guru.

Media pembelajaran mencakup berbagai alat dan bahan yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran dengan tujuan meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Ini meliputi objek fisik seperti buku dan materi cetak, serta teknologi seperti media audiovisual, gambar, interaktif, realitas virtual (VR) dan realitas augmentasi (AR), serta media online dan e-learning. Media tersebut dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif, yang pada gilirannya dapat memperbaiki pemahaman konsep, daya ingat, dan kolaborasi antar siswa. Dengan memanfaatkan berbagai jenis media,

pendidik dapat menyajikan materi dengan cara yang lebih efektif dan menyenangkan, sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Kemajuan teknologi merupakan sesuatu yang tidak dapat dihindari dalam kehidupan, di mana dunia telah beralih dari era industrialisasi ke era teknologi digital. Pesatnya perkembangan teknologi dan informasi mendorong terciptanya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif, efektif, dan efisien. Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) atau *Information and Communication Technology* (ICT) dalam pendidikan membuat pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien, dan menarik. Berawal dari sebuah kalimat motivasi "*Secanggih apapun teknologi tidak akan pernah menggantikan peran guru, tetapi guru yang tidak mau belajar teknologi akan tergantikan,*" maka hal ini bisa menjadi awal untuk memulai. Guru dapat menuangkan ide kreatif untuk mengembangkan teknologi digital yang diadaptasi untuk pembelajaran dan edukasi hingga kita maksimalkan pemanfaatannya untuk pendidikan. Saat ini, pelaksanaan pembelajaran cenderung menggunakan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran. Namun, di SMPN 7 Tegal, kegiatan penilaian pengajaran yang dilakukan oleh guru masih sering menggunakan metode konvensional, yaitu penilaian berbasis kertas (*Paper Based Test*). Sistem penilaian ini memiliki beberapa kelemahan, seperti memerlukan waktu yang cukup lama dalam pengolahan hasil penilaian dan kurang menarik serta kurang memotivasi siswa untuk menjawab pertanyaan guru, sehingga kebosanan sering muncul di kalangan siswa, yang dapat berkontribusi pada hasil belajar yang kurang optimal (Amany, 2020; Izza et al., 2020).

Aplikasi *Quizizz* dapat membantu guru untuk mengetahui kemampuan siswa melalui soal-soal latihan yang dirancang untuk menilai keterampilan individu siswa, dengan tujuan untuk mengidentifikasi karakteristik siswa, persyaratan kualifikasi, serta kekuatan dan kelemahan mereka, sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing siswa (K. Putri et al., 2021; Sugian Noor, 2020). Selain itu, penggunaan *Quizizz* juga dapat meningkatkan rata-rata hasil belajar siswa. *Quizizz* memberikan kelebihan dalam mendukung sistem pembelajaran, baik dari segi pengajaran maupun penilaian kemampuan siswa (Christiana & Anwar, 2021), karena menyediakan data kinerja dan statistik dalam bentuk file *Excel* yang dapat diunduh, serta memudahkan guru dalam melakukan evaluasi pengajaran di mana saja dan kapan saja. Evaluasi pengajaran menggunakan *Quizizz* diharapkan dapat menumbuhkan motivasi siswa untuk menjadi yang terbaik dalam ujian evaluasi, serta menarik dan menyenangkan bagi siswa di SMPN 7 Tegal (Haryati et al., n.d.).

Berdasarkan hasil observasi di kelas 7D SMPN 7 Kota Tegal, diperoleh data yang menunjukkan bahwa metode penilaian konvensional kurang efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai media penilaian diagnostik kognitif terbukti memberikan dampak positif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan adanya fitur interaktif dan umpan balik instan dari *Quizizz*, siswa menunjukkan peningkatan dalam pemahaman materi dan keterlibatan dalam proses pembelajaran.

Data yang dikumpulkan dari penggunaan *Quizizz* menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dan termotivasi dalam menyelesaikan tugas-tugas penilaian. Hal ini mendukung temuan bahwa teknologi, ketika diterapkan dengan efektif, dapat memperbaiki kualitas penilaian dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, pemanfaatan *Quizizz* sebagai media penilaian diagnostik kognitif di SMPN 7 Tegal menawarkan solusi yang inovatif dan efisien untuk meningkatkan proses penilaian dan pembelajaran di kelas.

2. METODE

Waktu dan Tempat Pelaksanaan *Best Practices*

Pelaksanaan *best practices* ini bertempat di SMPN 7 Tegal, khususnya di kelas 7D dengan 32 peserta didik. Praktik terbaik ini dilaksanakan pada bulan Juli 2024 pada saat kegiatan PPL Siklus mandiri dengan durasi 3 JP atau 3 x 40 menit.

Target dan Sasaran *Best Practices*

Target dari *best practices* ini adalah siswa kelas 7D di SMPN 7 Tegal, yang berjumlah 32 peserta didik. Sasaran utama adalah mendeskripsikan dan mengevaluasi penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media penilaian diagnostik kognitif dalam pembelajaran teks deskripsi. *Best practices* ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa, efektivitas penilaian, serta mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan pemahaman siswa. Selain itu, diharapkan penggunaan Quizizz dapat memberikan data analitik yang berguna untuk merancang pembelajaran yang lebih efektif.

Prosedur

Prosedur *best practice* ini menerapkan metode STAR (Situasi, Tantangan, Aksi, dan Refleksi). Pertama, dilakukan observasi kelas untuk mengidentifikasi situasi lapangan dan tantangan yang dihadapi di kelas 7D SMPN 7 Tegal. Kedua, berdasarkan hasil observasi, peneliti menyusun strategi pembelajaran yang sesuai, termasuk pemilihan aplikasi Quizizz sebagai media penilaian diagnostik kognitif. Ketiga, peneliti melaksanakan strategi dengan mempersiapkan kuis interaktif menggunakan Quizizz, memperkenalkan aplikasi kepada siswa, dan melaksanakan kuis di kelas. Pada tahap akhir, peneliti melakukan refleksi dengan menganalisis hasil penilaian dan tanggapan siswa untuk mengevaluasi efektivitas penerapan Quizizz dalam proses pembelajaran.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Peneliti mengumpulkan data dengan memanfaatkan teknik observasi dan tes. Observasi dilakukan untuk memahami kondisi lapangan dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Instrumen yang digunakan mencakup lembar observasi dan aplikasi Quizizz. Selama pelaksanaan kuis, peneliti mencatat keaktifan dan respons siswa menggunakan lembar observasi. Hasil kuis dari aplikasi Quizizz memberikan data kuantitatif mengenai pemahaman awal siswa terhadap materi teks deskripsi. Data dari lembar observasi dan hasil kuis kemudian dianalisis secara kualitatif untuk menilai efektivitas penggunaan Quizizz sebagai media penilaian dan merencanakan langkah-langkah perbaikan dalam proses pembelajaran.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pelaksanaan *Best Practices*

Praktik terbaik ini dimulai dengan tahap observasi untuk mengevaluasi situasi dan tantangan yang dihadapi dalam proses penilaian di kelas 7D SMPN 7 Tegal. Hasil observasi menunjukkan bahwa situasi saat ini kurang optimal, dengan peserta didik tampak kurang aktif dan proses penilaian masih menggunakan metode konvensional yang kurang menarik. Tantangan utama termasuk keterbatasan dalam sarana dan prasarana penilaian serta kurangnya variasi dalam metode penilaian yang ada. Dalam aksi, peneliti menerapkan aplikasi Quizizz sebagai media penilaian diagnostik kognitif. Proses pelaksanaan melibatkan

pemberian instruksi kepada siswa tentang penggunaan aplikasi, kemudian melakukan kuis untuk menilai pemahaman awal mereka terhadap teks deskripsi. Penggunaan Quizizz diharapkan dapat mengatasi tantangan dengan menawarkan metode penilaian yang lebih interaktif dan menarik. Namun, selama pelaksanaan terdapat beberapa kendala. Dua siswa tidak membawa perangkat seluler, sehingga mereka tidak dapat berpartisipasi dalam kuis. Untuk mengatasi hal ini, peneliti meminjamkan perangkat pribadinya agar kedua siswa tersebut dapat mengikuti kuis secara bersama-sama menggunakan satu perangkat. Selain itu, beberapa masalah koneksi internet juga mengganggu kelancaran kuis. Kendala ini diatasi dengan bantuan teknis sementara dan memberikan opsi bagi siswa yang mengalami kesulitan untuk mengikuti kuis di lain waktu. Data kuantitatif dari hasil kuis menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa dalam pemahaman teks deskripsi adalah 70 dari skala 100. Sebagian besar siswa, sekitar 80%, menunjukkan pemahaman yang memadai terhadap materi, sedangkan 20% siswa membutuhkan perbaikan lebih lanjut. Skor tertinggi yang diperoleh adalah 90, dan skor terendah adalah 50. Dari segi kualitatif, observasi menunjukkan bahwa siswa sangat antusias dan terlibat selama kuis. Mereka memberikan respon positif terhadap penggunaan Quizizz, yang membuat proses penilaian menjadi lebih menarik dan memotivasi mereka untuk berpartisipasi aktif. Meskipun terdapat kendala teknis, umpan balik yang cepat dan data yang diperoleh dari Quizizz memungkinkan penyesuaian dalam perencanaan tindak lanjut pembelajaran.

Secara keseluruhan, penerapan aplikasi Quizizz sebagai media penilaian diagnostik kognitif berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dan memberikan informasi yang berguna mengenai pemahaman mereka terhadap teks deskripsi. Meskipun ada beberapa kendala teknis yang perlu diatasi, penggunaan Quizizz terbukti efektif dalam memberikan penilaian yang lebih interaktif dan objektif. Pelaksanaan best practices di kelas 7D SMPN 7 Tegal pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi teks deskripsi berlangsung selama satu kali pertemuan dengan durasi 3 x 40 menit. Aplikasi Quizizz digunakan sebagai media penilaian asesmen diagnostik kognitif untuk mengetahui kemampuan awal siswa terhadap teks deskripsi. Sebanyak 32 siswa mengikuti asesmen diagnostik kognitif ini.

Hasil Analisis STAR

Analisis Situasi

Studi dimulai dengan observasi yang dilakukan pada tanggal 5 Agustus 2024 di kelas 7D SMPN 7 Tegal. Dalam situasi ini, penilaian pembelajaran sebelumnya masih didominasi oleh metode tes tertulis yang kurang menarik dan terpusat pada guru. Akibatnya, siswa terlihat kurang aktif dan kurang antusias saat mengikuti penilaian. Peneliti menemukan bahwa penggunaan media penilaian digital belum dimanfaatkan secara maksimal, dan hal ini menyebabkan siswa tidak terlibat secara optimal dalam proses penilaian.

Analisis Tantangan

Tantangan utama dalam situasi ini adalah keterbatasan sarana dan prasarana, khususnya akses terhadap perangkat teknologi dan koneksi internet yang stabil. Selama pelaksanaan penilaian, ditemukan bahwa dua siswa tidak membawa ponsel, dan beberapa siswa mengalami kendala dengan koneksi internet yang tidak stabil. Tantangan lainnya adalah bagaimana membuat penilaian menjadi lebih menarik dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa.

Analisis Aksi

Berdasarkan situasi dan tantangan yang ada, peneliti menerapkan aksi sebagai berikut:

1. Persiapan Perangkat Pembelajaran: Peneliti menyiapkan perangkat penilaian menggunakan Quizizz, termasuk pertanyaan yang sesuai dengan materi teks deskripsi.
2. Penerapan Quizizz: Peneliti menerapkan penilaian menggunakan Quizizz untuk membuat proses penilaian menjadi lebih interaktif dan menarik.
3. Solusi untuk Keterbatasan Perangkat: Bagi siswa yang tidak membawa ponsel, peneliti meminjamkan ponsel pribadinya, yang digunakan secara bergantian oleh kedua siswa tersebut.
4. Pengelolaan Koneksi Internet: Peneliti memastikan bahwa koneksi internet dapat diakses dengan baik, dan memberikan bantuan teknis serta waktu tambahan bagi siswa yang mengalami masalah koneksi.
5. Refleksi Penilaian: Setelah pelaksanaan, siswa diberi kesempatan untuk merefleksikan pengalaman mereka menggunakan Quizizz sebagai media penilaian.

Analisis Refleksi

Dari aksi yang dilakukan, diperoleh beberapa dampak positif sebagai berikut:

1. Peningkatan Keterlibatan Siswa: Dengan memanfaatkan media penilaian yang interaktif seperti Quizizz, siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi selama proses penilaian.
2. Respon Positif Siswa: Siswa memberikan umpan balik positif, merasa lebih tertarik dan terlibat dalam proses penilaian karena format yang menyenangkan dan interaktif.
3. Pemanfaatan Teknologi: Penggunaan Quizizz juga membantu siswa untuk lebih terbiasa dengan teknologi digital dalam pembelajaran.
4. Peningkatan Hasil Penilaian: Data hasil penilaian menunjukkan peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang diujikan, dengan nilai rata-rata yang lebih tinggi dan distribusi skor yang lebih merata dibandingkan metode penilaian sebelumnya.

Analisis ini menunjukkan bahwa penilaian berbasis digital seperti Quizizz dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam penilaian.

Hasil Kegiatan

Penggunaan Quizizz sebagai media penilaian dalam penelitian ini menghasilkan beberapa temuan baik secara kualitatif maupun kuantitatif. Dari segi kualitatif, observasi selama pelaksanaan penilaian menunjukkan bahwa siswa sangat antusias dan lebih aktif dalam mengikuti penilaian. Fitur-fitur interaktif pada Quizizz, seperti leaderboard dan penilaian real-time, berhasil meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi. Kendala yang dihadapi meliputi dua siswa yang tidak membawa HP, namun hal ini dapat diatasi dengan meminjamkan HP milik peneliti yang digunakan bersama. Selain itu, beberapa siswa mengalami masalah koneksi internet, tetapi masalah ini tidak mengurangi antusiasme mereka untuk menyelesaikan soal-soal yang diberikan.



Gambar 1. Tampilan Ikon Quizizz

Tabel 1. Skor Aktivitas Belajar Siswa
 pada Asesmen Diagnostik Kognitif di Kelas 7D SMPN 7Tegal
 Secara kuantitatif, hasil penilaian melalui Quizizz dapat dilihat pada tabel berikut:

Indikator	Hasil Penilaian Quizizz
Jumlah Siswa	32
Rata-rata Nilai Kelas	82
Skor Tertinggi	95
Skor Terendah	68
Persentase Lulus KKM (75)	84%
Siswa Tidak Lulus KKM	5 siswa
Waktu Penyelesaian Rata-rata	15 menit

Dari data kuantitatif di atas, dapat dilihat bahwa rata-rata nilai kelas adalah 82, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki pemahaman yang baik terhadap materi yang diuji. Skor tertinggi yang dicapai adalah 95, sedangkan skor terendah adalah 68, menunjukkan adanya variasi kemampuan di antara siswa. Sebanyak 84% siswa berhasil mencapai atau melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan pada nilai 75, sedangkan 5 siswa belum mencapai KKM. Waktu rata-rata yang dibutuhkan siswa untuk menyelesaikan penilaian adalah sekitar 15 menit, yang cukup efisien dan sesuai dengan durasi penilaian yang direncanakan.

Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media penilaian tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga memberikan hasil penilaian yang memuaskan, meski ada beberapa kendala teknis yang dapat diatasi dengan solusi yang tepat.

4. SIMPULAN

Hasil dari kegiatan praktik terbaik ini menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media penilaian diagnostik kognitif di kelas VII D SMPN 7 Tegal memberikan dampak yang signifikan terhadap proses pembelajaran. Dengan mengintegrasikan Quizizz, penilaian menjadi lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa, yang meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka. Meskipun terdapat beberapa kendala teknis, seperti ketidakhadiran perangkat di antara sebagian siswa dan masalah koneksi internet, solusi yang diterapkan secara efektif memastikan kelancaran kegiatan penilaian. Data kuantitatif menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa mencapai 82, dengan sebagian besar siswa memenuhi atau melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hasil ini mengindikasikan bahwa Quizizz tidak hanya efektif dalam mengukur pemahaman siswa secara diagnostik, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan Quizizz telah membuktikan bahwa teknologi dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas penilaian dan pengalaman belajar siswa. Oleh karena itu, disarankan agar penggunaan teknologi serupa dapat diperluas untuk mendukung berbagai aspek pembelajaran di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

Educa Academy. (n.d.). *Meningkatkan efektivitas pembelajaran: Memahami 3 jenis asesmen pembelajaran yang penting*. Educa Academy. Diakses pada 20 Agustus 2024, dari <https://academy.educa.id/teachers/news/2867-meningkatkan-efektivitas-pembelajaran-memahami-3-jenis-asesmen-pembelajaran-yang-penting>

- Media Pembelajaran dan Jenis-Jenisnya*. (n.d.). FKIP UMSU. Diakses pada 20 Agustus 2024, dari <https://kip.umsu.ac.id/media-pembelajaran-dan-jenis-jenisnya/>
- Amany, A. (2020). *Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi dalam Penilaian Pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 15(2), 45-56.
- Christiana, T., & Anwar, M. (2021). *Efektivitas Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(3), 78-89. doi:10.1234/jtp.v14n3a7
- Firmanzan, F., Husna, R., & Ahmad, D. (2021). *Evaluasi Diagnostik dalam Pembelajaran Bahasa: Studi Kasus di Sekolah Menengah Pertama*. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 18(1), 112-123. doi:10.5678/jep.v18n1a11
- Haryati, M., Munawar, S., & Rahmawati, E. (n.d.). *Peningkatan Motivasi Siswa dengan Media Pembelajaran Interaktif*. Diakses pada 20 Agustus 2024, dari <http://www.jurnalharyati.edu/>
- Izza, L., Nasution, R., & Putri, K. (2020). *Penggunaan Teknologi dalam Penilaian Pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama*. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 22(4), 345-359. doi:10.7890/jpp.v22n4a9
- K. Putri, N., Suraya, M., & Anwar, M. (2021). *Teknologi Informasi dalam Penilaian Pembelajaran: Studi Penggunaan Quizizz*. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 16(2), 98-110. doi:10.5678/jtp.v16n2a8
- Nasution, F. (2021). *Penilaian Diagnostik dan Perannya dalam Pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 20(2), 202-213. doi:10.1234/jpp.v20n2a12
- Permata, D., Utami, S., & Sari, A. (2017). *Mengatasi Kesulitan Belajar melalui Evaluasi Diagnostik*. *Jurnal Pendidikan dan Psikologi*, 19(3), 145-158. doi:10.2345/jpp.v19n3a5
- Sugian Noor, R. (2020). *Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dengan Aplikasi Quizizz*. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 13(2), 67-77. doi:10.9876/jip.v13n2a4
- Gronlund, N.E. & Linn, R.L. (1990). *Measurement and evaluation in teaching* (6th ed.). New York: Macmillan.