



# Systematic Literature Review: Penggunaan Quizizz sebagai Evaluasi Pembelajaran di Prodi Matematika Universitas Wanita Internasional

Banyu Saputra

Program Studi Matematika, Fakultas Sains dan Teknologi, Internasional Women University, Indonesia

E-mail: [banyusaputra@iwu.ac.id](mailto:banyusaputra@iwu.ac.id)

Article Info	Abstract
<p><b>Article History</b> Received: 2022-11-22 Revised: 2022-12-20 Published: 2023-01-04</p> <p><b>Keywords:</b> Quizizz; Assessment of Learning; Online Learning; Mathematic Learning.</p>	<p>The Covid-19 pandemic period is still not over so online learning is still being carried out. Evaluation of online learning needs to be carried out to see the success of online learning, one of which can be carried out using Quizizz. Daily assessments and quizzes are some of the features that Quizizz can provide, namely to evaluate online learning but with an attractive appearance. But in fact the mode of using Quizizz is game-based learning only. The purpose of this study is that Quizizz can be used as an evaluator of online learning in the Mathematics Study program, Faculty of Science and Technology, International Women University. The research method used is literature review, information data is collected by researchers from various relevant sources then processed and then concluded. The results of this study are Quizizz as an alternative to learning assessment, especially learning mathematics during the Covid-19 pandemic. Evaluation of learning through Quizizz can make it easier for lecturers to carry out detailed and objective assessments.</p>
Artikel Info	Abstrak
<p><b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2022-11-22 Direvisi: 2022-12-20 Dipublikasi: 2023-01-04</p> <p><b>Kata kunci:</b> Quizizz; Evaluasi Pembelajaran; Pembelajaran Daring; Pembelajaran Matematika.</p>	<p>Masa pandemi <i>covid-19</i> masih belum usai sehingga pembelajaran daring masih tetap dilaksanakan. Evaluasi pembelajaran daring perlu dilaksanakan untuk melihat kesuksesan pembelajaran daring tersebut yang salah satunya dapat dilaksanakan dengan menggunakan Quizizz. Penilaian harian dan kuis merupakan sebagian fitur yang dapat diberikan Quizizz yaitu untuk melakukan evaluasi pembelajaran daring namun dengan tampilan yang menarik. Namun pada kenyataannya modus penggunaan Quizizz adalah pembelajaran berbasis game saja. Tujuan dari penelitian ini adalah bahwa Quizizz dapat dijadikan sebagai evaluator pembelajaran daring di program Studi Matematika Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Wanita Internasional. Metode penelitian yang digunakan adalah <i>literature review</i>, data-data informasi dikumpulkan oleh peneliti dari berbagai sumber yang relevan kemudian diolah dan selanjutnya disimpulkan. Hasil penelitian ini adalah Quizizz sebagai alternatif penilaian pembelajaran khususnya pembelajaran matematika pada masa pandemi <i>Covid-19</i> ini. Evaluasi pembelajaran melalui Quizizz dapat meringankan dosen dalam melakukan penilaian secara detail dan obyektif.</p>

## I. PENDAHULUAN

Pandemi Covid 19 yang melanda seluruh wilayah Indonesia telah memberi dampak pada seluruh aspek kehidupan, termasuk aspek pendidikan. Untuk mengurangi penyebaran virus pada satuan pendidikan, pemerintah mengambil kebijakan untuk menutup sekolah, perguruan tinggi, maupun universitas (Kartini et al., 2021; Murniati et al., 2021; Syahabuddin, 2020). Pembatasan interaksi sosial sebagai akibat dari pandemi COVID-19 juga berdampak pada implementasi pembelajaran di sekolah. Perubahan instan dalam proses pembelajaran memaksa setiap tenaga pengajar untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi (Salmia & Yusri, 2021). Dosen diharuskan untuk mampu mencari dan menyusun setiap proses penyampaian materi dengan cara yang menarik dan atraktif sehingga

mahasiswa dapat memahami dan memenuhi capaian pembelajaran. Kegiatan pembelajaran daring memungkinkan mahasiswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dimana saja dan kapan saja, sehingga dalam proses pelaksanaannya mahasiswa dapat mengondisikan diri senyaman mungkin untuk belajar tanpa aturan yang formal. Melalui pelaksanaan pembelajaran daring mahasiswa juga dapat menghemat waktu serta tenaga dalam melaksanakan proses pembelajaran, sehingga mahasiswa memiliki waktu lebih untuk melakukan berbagai macam kegiatan di luar kegiatan akademik, seperti mengikuti lomba, mengikuti les tari atau pengembangan bakat dan minat lainnya (Nugraha et al., 2020; Sobron et al., 2019; Wahyono et al., 2020). Untuk mengupayakan pembelajaran jarak jauh yang efektif, perlu dilakukan persiapan

secara menyeluruh dari berbagai pihak. Hal paling utama dilakukan adalah bagaimana mempersiapkan metode pembelajaran dan metode penilaian yang digunakan. Banyak evaluasi yang digunakan sebelumnya dirasa kurang efektif dalam masa pandemi sekarang ini. Hal ini disebabkan oleh adanya keterbatasan ruang antara mahasiswa dan dosen.

Evaluasi pembelajaran merupakan salah satu aspek penting pada proses pembelajaran. Dengan melakukan evaluasi pembelajaran, dosen dapat mengetahui tingkat keberhasilan penyampaian materi yang dilakukan pada saat kegiatan belajar mengajar. Ini sesuai dengan pendapat Edwind & Gerald W. Brown dalam Supriyadi (2011) bahwa evaluasi pembelajaran merupakan proses untuk menentukan nilai dari segala sesuatu dalam pembelajaran. Penilaian merupakan salah satu proses dari evaluasi pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan Darodjat & Wahyudiana (2015) yaitu kegiatan evaluasi didahului oleh penilaian, dan kegiatan penilaian didahului oleh pengukuran. Evaluasi merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari aktivitas pembelajaran secara keseluruhan (Maftuhin, 2021; Setemen, 2017). Pada umumnya seorang tenaga pengajar atau dosen harus memiliki keterampilan dalam keterampilan melakukan asesmen dan evaluasi agar proses ini dapat berjalan lancar. Dosen mempunyai kewajiban untuk mengukur seberapa dalam mahasiswa telah menguasai ilmu yang telah diperoleh sesuai capaian pembelajaran yang dirumuskan. Proses evaluasi akan terlaksana secara tepat jika disertai dengan proses asesmen sebagai upaya melihat tingkat kendala yang dihadapi mahasiswa. Proses evaluasi pada kegiatan pembelajaran daring tentu tidak dapat berjalan secara maksimal, hal ini dikarenakan pada saat pembelajaran daring guru/dosen sulit untuk menilai kejujuran mahasiswa dalam menyelesaikan suatu soal tes.

Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut yakni merancang media berbasis teknologi, yang dapat memudahkan dosen untuk melaksanakan evaluasi bagi mahasiswa. Salah satu media berbasis teknologi yang dapat digunakan yakni media Quizizz. Quizizz ini menjadi menarik dan efektif karena berbasis teknologi dan kompetitif dengan cara yang atraktif (Mulyati & Evendi, 2020; Salsabila et al., 2020). Metode ini juga cocok diterapkan di pola pembelajaran online (online) yang secara instan atau langsung juga dapat diketahui hasil dari review (Hidayati & Aslam, 2021). Penggunaan

Quizizz terbilang praktis dan mudah, dimana penggunaannya dibagi ke dalam dua bagian yaitu *host* (pembuat soal biasanya adalah seorang pengajar dan user (siswa atau mahasiswa) yang bergabung (*join*) untuk menjawab soal-soal yang sudah dibuat oleh pengajarnya (Agustina & Rusmana, 2019; Y. I. Aini, 2019; Darmawan et al., 2020; Irwansyah & Izzati, 2021). Menurut (mei et al., 2018), Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya dalam pembelajaran Bahasa. Penelitian lainnya juga menyebutkan bahwa selain membantu siswa dalam mengingat kembali materi yang telah diberikan aplikasi Quizizz tak hanya dapat membantu mengingat Kembali materi yang telah diberikan, namun juga dapat memunculkan semangat untuk berkompetisi di antara para mahasiswa sehingga mahasiswa tertantang untuk menjadi yang terbaik di kelasnya (Zainuddin et al., 2020). Pada penelitian lainnya, disebutkan bahwa semakin termotivasinya peserta untuk dapat mengerjakan Quizizz, ketuntasan belajar peserta dalam evaluasi pembelajaran dapat tercapai sehingga terdapat peningkatan pemahaman materi dan hasil belajar peserta didik. (Pusparani, 2020).

Quizizz merupakan sebuah situs atau aplikasi yang menyediakan bentuk soal formatif berbagai fitur yang disajikan secara menyenangkan dan menarik peserta didik (Pusparani, 2020). Quizizz dapat dijadikan sebagai salah satu inovasi media evaluasi pembelajaran. Aplikasi ini dapat digunakan di manapun dan kapanpun dengan koneksi internet. Hal ini sejalan dengan Ramadhani *et al* (2020), Quizizz merupakan *web tool* untuk membuat permainan kuis interaktif yang dapat digunakan di dalam maupun di luar kelas. Banyaknya fitur yang ada dalam aplikasi Quizizz membuat mahasiswa merasa senang dan nyaman selama dilakukan penilaian. Rajagukguk (2020) menjelaskan bahwa dengan menggunakan aplikasi Quizizz penilaian hasil kerja mahasiswa akan efektif dan dalam pengerjaan soal yang dibuat oleh dosen, peserta didik akan lebih rileks. Aini (2019) memaparkan bahwa kelebihan-kelebihan yang dimiliki Quizizz dapat dimanfaatkan sebagai bahan untuk evaluasi pembelajaran misalnya terdapat data statistik kinerja peserta didik dimana hasilnya bisa menjadi bahan untuk evaluasi tindak lanjut pembelajaran, tugas mandiri merupakan salah satu fitur lainnya yang dapat dijadikan kesempatan belajar mahasiswa. Keberhasilan penelitian tentang efektivitas penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran

dapat dilihat dari hasil penelitian terdahulu. Penelitian yang dilakukan Mulyati & Evendi (2020) menunjukkan bahwa Quizizz efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik sebesar 63% pada siklus 1 dan 78% pada siklus 2. Selain itu, hasil penelitian Salsabila, dkk (2020) menunjukkan bahwa Quizizz efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan uraian-uraian yang diberikan, maka tujuan penelitian ini adalah mengetahui efektivitas penggunaan Quizizz sebagai media dalam evaluasi pada program studi matematika Universitas Wanita Internasional.

## II. METODE PENELITIAN

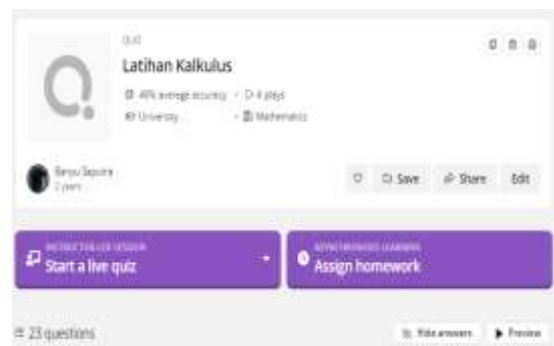
Penelitian kualitatif merupakan metode yang dipilih dalam penelitian ini. Seperti yang dipaparkan Sutama (2019) bahwa penelitian kualitatif menekankan pada deskripsi holistic atau menyeluruh, yaitu penggambaran secara terperinci mengenai semua yang terjadi pada suatu kegiatan atau dalam situasi tertentu. Objek dalam penelitian ini adalah aplikasi atau situs Quizizz. Aplikasi Quizizz sebagai salah satu media yang dapat membantu dosen dalam pelaksanaan tes secara online. Sumber data pada penelitian ini yaitu artikel 5 tahun terakhir. Peneliti mengumpulkan, mengolah, dan menyimpulkan data dengan menggunakan kajian pustaka untuk memberikan informasi yang benar dan tepat yang digunakan untuk menjawab dari permasalahan yang diperoleh secara tersusun.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi atau situs Quizizz dapat diakses di laman <https://quizizz.com/>. Pada laman tersebut, dosen dapat mendaftar sebagai guru yang nantinya dapat digunakan untuk mengembangkan kebutuhan penelitian yang dilakukan seperti meningkatkan minat dan motivasi, meningkatkan hasil belajar, dan sebagai evaluasi pembelajaran peserta didik. Pada masa pandemic Covid-19, Quizizz dapat digunakan sebagai alternatif penilaian pembelajaran jarak jauh. Sesuai dengan penjelasan Ahmad (2020) bahwa saat era pandemi, tes berbasis daring merupakan salah satu model penilaian yang dapat diterapkan dalam pembelajaran jarak jauh. Sesuai dengan istilahnya, tes daring yaitu tes yang memanfaatkan fasilitas jaringan internet saat mengaksesnya dan dapat digunakan untuk mengukur sejauh mana materi dikuasai oleh mahasiswa. Quizizz ini dapat dikategorikan sebagai bentuk penilaian AoL, AfL, maupun AaL. Hal ini dikarenakan Quizizz dapat digunakan

untuk menilai pembelajaran telah dapat dijalankan atau belum dan untuk mengetahui apakah mahasiswa telah mencapai kriteria tertentu dari skor yang didapat setelah menggunakan Quizizz. Melalui penyajian skor-skor yang diperoleh mahasiswa, maka efektifitas pembelajaran dapat diketahui. Pembelajaran jarak jauh harus memberikan timbal balik kepada peserta didik sebagai interaksi belajar yang baik antara dosen dan mahasiswa dan Quizizz menyediakan fasilitas itu. Mahasiswa akan mendapatkan jawaban benar setelah mengerjakan setiap soal yang diberikan.

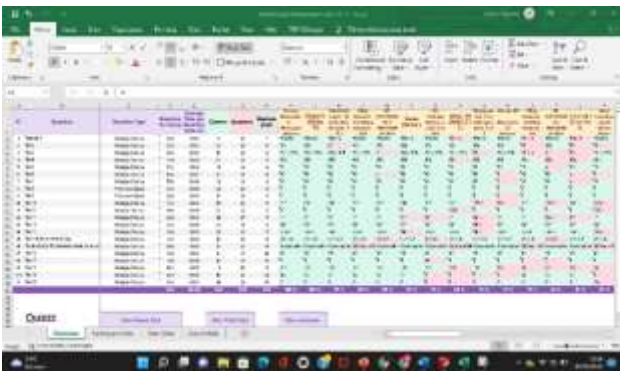
Menurut Junior (2020), Quizizz ini memadukan belajar, bermain (*games*), dan kreativitas siswa. Melalui Quizizz mahasiswa akan termotivasi untuk menghadapi masalah yang berkaitan dengan matematika atau dalam hal ini soal-soal yang diberikan. Untuk membuat pertanyaan dalam ruang lingkup pendidikan guna meningkatkan kualitas pendidikan, Quizizz dapat dijadikan sebagai alat yang mudah, cepat, cerdas, dan aman bagi penggunaannya. Melalui penelitian ini, diharapkan para dosen mendapatkan informasi yang dibutuhkan untuk proses penilaian pembelajaran matematika yang telah berlangsung. Dengan penelitian ini diharapkan memudahkan pengguna atau dosen dalam pengembangan berbagai kebutuhan khususnya penilaian pembelajaran matematik. Dengan Quizizz dapat membantu dosen sebagai alternatif metode evaluasi pembelajaran khususnya penilaian pada pembelajaran jarak jauh sesuai dengan kondisi di masa pandemi Covid-19 seperti ini, yaitu mahasiswa dan dosen harus menerapkan pembelajaran jarak jauh. Berikut ini adalah contoh penggunaan Quizizz sebagai salah satu metode dalam evaluasi pembelajaran khususnya penilaian pembelajaran jarak jauh.



**Gambar 1.** Quizizz Sebagai Alternatif Penilaian

Gambar 1 menunjukkan bahwa Quizizz dapat dijadikan sebagai alternatif penilaian pembelajaran matematika secara *live modus* atau

*asynchronous learning*. Penilaian dengan *live modus* disini adalah penilaian dengan Quizizz dilakukan secara langsung pada saat pembelajaran yang mana dosen sebagai operator. Pada *live modus* ini terdapat dua pilihan yaitu *classic* dan *instructor-paced*. Penilaian *live modus classic types* ini ialah dosen memonitor hasil kerja mahasiswa secara langsung yang mana mahasiswa mengerjakan soal tersebut secara mandiri. Untuk penilaian secara *asynchronous learning* pada Quizizz sangat cocok dilaksanakan dalam pembelajaran daring. Penilaian *asynchronous learning* dapat berupa tugas online bagi mahasiswa yang diberikan oleh dosen. Penilaian *asynchronous learning* ini tersinkron dengan *google classroom*, sehingga dosen dapat memberikan tugas daring Quizizz ini pada mahasiswa. Atau jika tidak dengan *google classroom*, dosen juga dapat membagikan *link* tugas online pada mahasiswa di *e-learning.iwu.ac.id*. Penilaian *asynchronous learning* juga dilengkapi dengan pengatur waktu. Jadi, dosen dapat mengatur waktu akhir pengerjaan atau pengumpulan tugas online ini sesuai jadwal yang ditentukan oleh dosen. Melalui penilaian ini tentunya membuat mahasiswa antusias dan aktif dalam mengikuti penilaian ini.



**Gambar 2.** Daftar Penilaian Mahasiswa

Gambar 2 di atas menampilkan hasil penilaian pembelajaran daring mahasiswa yang disajikan dalam bentuk tabel berwarna yang memuat nomor soal, tipe soal, keakuratan soal, ketepatan keseluruhan mahasiswa dalam menjawab soal sebanyak frekuensi pengerjaan soalnya, dan nama-nama mahasiswa beserta nilainya. Pada tabel tersebut, dosen dapat melihat jumlah skor setiap mahasiswa dalam melaksanakan penilaian pembelajaran daring. Dosen dapat melihat nama mahasiswa yang sudah atau belum memenuhi capaian pembelajaran mata kuliahnya. Dengan penyajian hasil penilaian ini, dosen semakin terbantu untuk melihat ketercapaian mahasiswanya.

## IV. SIMPULAN DAN SARAN

### A. Simpulan

Pembelajaran daring memang tidak sama seperti pembelajaran tatap muka di kelas, sehingga dosen harus menyiapkan pembelajaran yang efektif yang dapat meningkatkan antusias mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran. Namun, penilaian pembelajaran daring juga perlu diperhatikan dengan tidak membebani mahasiswa namun tetap bertanggungjawab melakukan proses penilaian. Melalui aplikasi atau situs Quizizz, dosen dapat melakukan penilaian pembelajaran mahasiswa yang dikemas secara menarik dan dapat bersifat transparan namun kreatif sehingga memberikan tantangan bagi mahasiswa untuk serius guna mendapatkan hasil yang lebih baik. Dengan demikian, Quizizz dapat dikatakan sebagai alternatif penilaian pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19 ini.

### B. Saran

Pembahasan terkait penelitian ini masih sangat terbatas dan membutuhkan banyak masukan, saran untuk penulis selanjutnya adalah mengkaji lebih dalam dan secara komprehensif tentang Systematic Literature Review: Penggunaan Quizizz sebagai Evaluasi Pembelajaran di Prodi Matematika Universitas Wanita Internasional.

## DAFTAR RUJUKAN

- Agustina, L., & Rusmana, I. M. (2019). Pembelajaran Matematika Menyenangkan dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sociomadika*, 1-7. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/view/2249>.
- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, 2(25), 1-6. <http://jurnal.umb.ac.id/index.php/kependidikan/article/view/567>.
- Hidayati, I. D., & Aslam, A. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1). <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37038>

- Kartini, E., Mimbar, L., & Izrawati. (2021). Tantangan Dalam Pembelajaran Perguruan Tinggi Dan Implementasi Merdeka Belajar Di Masa Pandemi Covid-19. *Journal Ilmiah Rinjani: Media Informasi Ilmiah Universitas Gunung Rinjani*, 9(2), 43-50. <https://doi.org/10.53952/jir.v9i2.321>.
- Salmia, S., & Yusri, A. M. (2021). Peran Guru Dalam Pembelajaran Abad 21 Di Masa Pandemi Covid-19. *Indosian Jurnal of Primary Education*, 5(1). <https://doi.org/10.17509/ijpe.v5i1.31955>
- Nugraha, S. A., Sudiatmi, T., & Suswandari, M. (2020). Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 265-276. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i3.74>
- Supriadi, N., Tazkiyah, D., & Isro, Z. (2021). Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 5(1), 42. <https://doi.org/10.36279/apsmi.v5i1.101>.
- Maftuhin. (2021). *Analysis of Arabic Learning Evaluation Using Blanded Learning Method at Senior High School of Al-Izzah Batu/ Analisa Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab dengan Menggunakan Model blanded Learning di SMA Al-Izzah Batu*. *JALSAT: Journal Of Arabic Language Studies And Teaching*, 1(1). <https://doi.org/10.15642/jalsat.v1i1.45>.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64-73. <https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>.
- I. F. Ahmad, "ALTERNATIVE ASSESSMENT IN DISTANCE LEARNING IN EMERGENCIES SPREAD OF CORONAVIRUS DISEASE ( COVID-19 )," vol. 07, no. 01, pp. 195-222, 2020.
- J. B. B. Junior, "ASSESSMENT FOR LEARNING WITH MOBILE APPS: EXPLORING THE POTENTIAL OF QUIZZ IN THE EDUCATIONAL CONTEXT," *Int. J. Dev. Res.*, vol. 10, no. 1, pp. 33366-33371, 2020.