

Pemanfaatan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Biologi di SMA Negeri 15 Pekanbaru

Asiah Asiah

Program Studi Pendidikan Informatika FKIP Universitas Muhammadiyah Riau

E-mail : asiahqu6@gmail.com

Vitriani Vitriani

Program Studi Pendidikan Informatika FKIP Universitas Muhammadiyah Riau

E-mail : vitriani@umri.ac.id

Address : Jl. Tuanku Tambusai, Pekanbaru, 28294 Riau

Corresponding author : asiahqu6@gmail.com

Abstract: *The learning process at SMA Negeri 15 Pekanbaru is still dominated by traditional learning methods, such as lectures and questions and answers. This causes a lack of student interaction and participation in the learning process. In addition, the assessment method used is still dominated by written tests, which are less able to measure students' abilities thoroughly. Based on observations and interviews with teachers and students of SMA Negeri 15 Pekanbaru, several problems were found in the learning and assessment process including 1) Lack of student interaction and participation in the learning process. 2) The assessment method used is less able to measure students' abilities thoroughly. 3) Students' grades do not reflect their abilities optimally. 4) The learning process is less interesting and fun. One solution to overcome these problems is to utilize the Quizizz online learning platform. Quizizz is an online learning platform that allows teachers to create and conduct interactive quizzes for their students.*

Keywords: *Quizizz, Assessment, Learning Media*

Abstrak: Proses pembelajaran di SMA Negeri 15 Pekanbaru masih didominasi oleh metode pembelajaran tradisional, seperti ceramah dan tanya jawab. Hal ini menyebabkan kurangnya interaksi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, metode penilaian yang digunakan masih didominasi oleh tes tertulis, yang kurang mampu mengukur kemampuan siswa secara menyeluruh. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru dan siswa SMA Negeri 15 Pekanbaru, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran dan penilaian diantaranya 1) Kurangnya interaksi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. 2) Metode penilaian yang digunakan kurang mampu mengukur kemampuan siswa secara menyeluruh. 3) Nilai siswa belum mencerminkan kemampuannya secara optimal. 4) Proses pembelajaran kurang menarik dan menyenangkan. Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan memanfaatkan platform pembelajaran online Quizizz. Quizizz adalah platform pembelajaran online yang memungkinkan guru untuk membuat dan mengadakan kuis interaktif untuk siswanya.

Kata kunci: Quizizz, Penilaian, Media Pembelajaran

PENDAHULUAN

Pendidikan dan kurikulum merupakan dua hal yang saling berkaitan. Pendidikan sangat membutuhkan kurikulum agar mampu mengembangkan potensi siswa sehingga mampu memecahkan masalah pada kehidupan yang dihadapi. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Kemampuan peserta didik dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan penelitian (Nurlatifah et al., 2023) menyatakan salah satu metode pembelajaran yang sering digunakan adalah metode ceramah atau pengajaran langsung. Metode ini melibatkan guru sebagai sumber utama informasi dan peserta didik sebagai penerima (Bai, 2020). Namun, metode ini cenderung monoton dan kurang interaktif sehingga Peserta didik mungkin merasa bosan dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas (Abuhassna, 2020). Metode pembelajaran yang kurang menarik dapat menurunkan minat peserta didik dalam mengikuti pelajaran, sehingga hasil belajar kognitif peserta didik pun menurun. Oleh karenanya penting bagi seorang guru menemukan suatu metode pembelajaran baru yang lebih kreatif dan inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan yang pada akhirnya akan mempengaruhi hasil belajar kognitif mereka (Ekstrand, 2018).

Penggunaan penilaian sebagai alternatif dapat berupa quizizz sebagai stimulan yang bersifat menyenangkan yang dapat menyegarkan ingatan, menarik, dan memberikan kesan yang baik dalam memori otak siswa. Dengan demikian diharapkan penggunaan Quizizz sebagai instrumen Penilaian dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multipemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan. Dengan menggunakan Quizizz, peserta didik dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka. Tidak seperti itu aplikasi pendidikan lainnya, Quizizz memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik menghibur dalam proses pembelajaran. Quizizz juga memungkinkan peserta didik untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar. Peserta didik mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Instruktur dapat pantau prosesnya dan unduh laporan ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja peserta didik. Menggunakan ini aplikasi membantu merangsang minat dan meningkatkan konsentrasipeserta didik (Purba, 2019).

Pemanfaatan media pembelajaran Quiziz merupakan salah satu upaya mengakomodir permasalahan media pembelajaran yang masih konvensional dengan pembelajaran berbasis TIK untuk peningkatan kompetensi dan motivasi belajar peserta didik karena media pembelajaran yang dihasilkan memberikan model pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menyenangkan. Ini terkait erat dengan pembelajaran yaitu bagaimana guru berperan dalam pembelajaran yang memungkinkan untuk siswa terjadi pembelajaran yang efektif atau bisa mencapai hasil sesuai tujuan (Aini, 2019).

Terkait permasalahan inilah yang akan menjadi pokok kajian dalam penelitian ini, mengusung topik hangat yang kian ramai dibincangkan, dengan tema teknologi pendidikan sebagai media pembelajaran, dengan judul “Pemanfaatan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Biologi Di SMA Negeri 15 Pekanbaru”. Sehingga, pendidikan di Indonesia tidak tertinggal akan perubahan zaman serta kemajuan yang menyertainya.

METODE PENELITIAN

Artikel ini menggunakan penelitian metode deskriptif, bagaimana integrasi keefektifan pada Pembelajaran yang dianalisis melalui literature kepustakaan yang mendukung. Pendekatan ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan data deskriptif yaitu data yang dikumpulkan dengan menggunakan kata-kata. Pembahasan masalah di artikel ini penulis menggunakan jenis penelitian kepustakaan Penelitian kepustakaan dilakukan dengan mengumpulkan data dan informasi dari sumber pustaka, seperti artikel, buku, jurnal, dokumen dan sumber pustaka lainnya.

Jenis penelitian ini adalah riset lapangan (field research) yang berarti penulis melakukan penelitian di lapangan untuk memperoleh data dan informasi secara langsung dengan menandatangani lokasi yang diambil oleh peneliti. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian adalah bersifat deskriptif kualitatif yaitu penelitian yang bertujuan menggambarkan secara sistematis mengenai fakta-fakta yang ditemukan di lapangan bersifat verbal, kalimat, fenomena-fenomena dan tidak berupa angka-angka. Penelitian ini peneliti lakukan di SMA 15 Pekanbaru. Objek penelitian ini adalah pemanfaatan quizizz dalam penilaian pembelajaran materi ruang lingkup biologi. Subjek dalam penelitian ini adalah Siswa SMA 15 Pekanbaru kelas X.6. Metode Observasi merupakan teknik pengamatan dan pencatatan sistematis dari fenomena-fenomena yang diselidiki. Observasi dilakukan untuk menemukan data dan informasi dari gejala-gejala atau fenomena secara sistematis dan didasarkan pada tujuan penyelidikan yang telah dirumuskan. Dalam penelitian ini peneliti melakukan pengamatan dan pencatatan secara langsung terhadap objek dan data-data yang ada di lokasi penelitian. Observasi ini digunakan untuk mengetahui lokasi geografis, proses KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) dan pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran Biologi di SMA 15 Pekanbaru. Metode Dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal berupa catatan transkrip, buku, surat, majalah, prasasti, notula rapat, agenda dan sebagainya diartikan juga dengan teknik pengumpulan data yang tidak langsung ditujukan pada subjek penelitian, namun melalui dokumen.

Metode ini peneliti gunakan untuk memperoleh data mengenai sejarah SMA N 15 Visi, Misi dan Tujuan, Kurikulum, Sistem, Proses dan Model Pembelajaran, Implementasi Program, Waktu Belajar, Pendidik dan Karyawan, Fasilitas atau hal-hal lain yang memiliki relevansi dengan penelitian ini.

Metode Analisis Data Peneliti mencari uraian yang menyeluruh dan cermat tentang pemanfaatan quizizz dalam proses pembelajaran ruang lingkup biologi SMA N 15 Pekanbaru. Karena struktur pendekatannya menggunakan kualitatif deskriptif di mana data yang dikumpulkan melalui, observasi, dan dokumentasi maka dilakukan pengelompokan data dan pengurangan yang tidak penting. Dalam penelitian ini analisis data dilakukan dengan: Data Reduction (Reduksi Data) Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan. Data Display (Penyajian Data) Sebuah data yang penyajiannya yang disajikan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan kategori dan sejenisnya. Hal ini dapat mempermudah untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut.

Conclusion Drawing/Verification (Penarikan Kesimpulan/Verifikasi) yaitu kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah apabila tidak ditemukan bukti-bukti kuat yang mendukung pada tahap data yang berikutnya. Tetapi apabila didukung oleh bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel Dengan ketiga metode diatas peneliti menganalisis data dengan cara merangkum hal-hal yang pokok untuk mempermudah mengumpulkan atau mencari data selanjutnya, yang kemudian seluruh data yang diperoleh disajikan dalam bentuk uraian singkat dan yang terakhir merupakan kesimpulan dari hasil analisis, tetapi masih bersifat sementara karena dapat dirubah setelah mendapatkan bukti data yang lebih kuat dalam mendukung penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Langkah-langkah sebelum pembelajaran diantaranya:

1. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan silabus
2. Menentukan strategi, metode, dan bentuk Penilaian pembelajaran. Dalam hal ini metode yang digunakan adalah dengan diskusi kelompok, strategi yang digunakan adalah presentasi kelompok, dan bentuk Penilaian (alat tes) pembelajaran dengan menggunakan quizizz
3. Membuat lembar kerja siswa sesuai dengan materi Ruang Lingkup Biologi.

4. Pertanyaan yang disampaikan guru. Presentasi kelompok berisi tentang Ruang Lingkup Biologi dan berhubungan dengan materi tersebut.
5. Mempresentasikan hasil diskusi kelompok

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran

Salah satu kebijakan yang tertuang dalam propenas tahun 1999-2004 adalah peningkatan mutu pendidikan nasional. Berbagai upaya dalam rangka meningkatkan mutu 2010 pendidikan akan dan telah dilaksanakan, yang diantaranya melengkapi sekolah-sekolah dengan berbagai sarana dan sumber belajar. Hal ini sejalan dengan UU No.2 Tahun 1989 tentang SISDIKNAS, yang memberikan syarat agar setiap satuan pendidikan jalur sekolah, dapat menyediakan sarana belajar yang memadai sebagai upaya mendukung akan pelaksanaan pendidikan. Menyadari akan keterbatasan kemampuan untuk mewujudkan pemerataan sarana pembelajaran di Indonesia, menjadikan Guru harus memiliki berbagai macam upaya kreatif dan inovatif dalam mewujudkan prose pembelajaran yang menyenangkan juga mudah di fahami, seperti memperbanyak lagi variasi strategi pembelajaran, baik dari penunjang materi, sarana, dan yang terpenting adalah media pembelajaran.

Pada siswa SMA, strategi pembelajaran ceramah dengan media penyampaian materi secara langsung seolah-olah guru memberikan ceramah, tidak bisa dikatakan sebagai strategi yang efektif. Siswa SMA yang tengah tumbuh- tumbuhnya akan upaya pencarian jati diri, tidak terlepas begitu saja dengan olah emosi. Kondisi ditengah pandemi, tak ayal menjadikan siswa SMA justru cenderung cepat stress bahkan depresi. Sehingga tidak bisa dipungkiri bila akhirnya materi yang disampaikan oleh guru tidak bisa diterima dengan mudah oleh siswa-siswa nya.

Semakin cepatnya arus globalisasi, memunculkan pula arus lain dalam perkembangan teknologi, yang akhirnya lahir aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran, penunjang keberlangsungan kegiatan belajar mengajar ditengah pandemi. Aplikasi Quizizz bersifat online, yang artinya dapat digunakan dengan mudah jika didukung dengan akses internet yang memadai. Quizizz merupakan aplikasi yang digunakan untuk mengevaluasi hasil pembelajaran siswa, dimana didalamnya dapat digunakan untuk mengerjakan soal-soal pembelajaran berupa game dengan dilengkapi musik guna menambah semangat peserta didik dalam mengerjakan soal tersebut (Mujahidin et al., 2012).

Pengembangan dari media pembelajaran Quizizz, perlu dilakukan secara berkesinambungan, agar Quizizz bisa menjadi satu aplikasi kompetitif sebagai media pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran sendiri, tidak dapat dilepaskan begitu saja dengan pola-pola pembelajaran. Pola –pola pembelajaran yang diorganisasikan, kemudian di terapkan berdasarkan batasan teknologi pendidikan. Pada dasarnya, terdapat 4 pola pembelajaran yang diterapkan di Indonesia, 1) Pola Tradisional, yakni hubungan Guru kepada siswa secara langsung, 2) Pola Guru dengan media, 3) Pola pembelajaran bermedia, 4) Pola pembelajaran dengan media saja.

Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran masuk dalam kategori pola pembelajarana nomor 3, dimana menempatkan media sebagai komponen sistem pembelajaran menjadi setara dengan komponen lainnya. Pola pembelajaran yang dibuat dan diberdayakan melalui aplikasi Quizizz adalah pola multimedia interaktif. Aplikasi Quizizz memiliki kelebihan-kelebihan yang dapat dengan mudah di manfaatkan selain media pembelajaran, juga bahan evaluasi pembelajaran, sebagai contoh, terdapat data dan perhitungan statistik kinerja peserta didik, yang hasilnya bisa menggambarkan sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi, nantinya menjadi bahan ukur evaluasi pembelajaran secara keseluruhan. Sehingga, memberikan warna baru terhadap olah evaluasi guru dan pola pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa-siswi.

Terdapat berbagai macam fitur lain yang tersediadalam aplikasi Quizizz, yang bisa dimanfaatkan menjadi salah satu sarana Guru dalam memberikan tugas atau pekerjaan rumah. Disamping mengerjakan tugas, siswa bisa merasakan pembelajaran yang tidak terlalu berat dalam memikirkan jawaban, karena dalam aplikasi Quizizz memiliki tampilan segar dan kaya akan hal-hal yang menyenangkan. Sebuah permainan memang tidak akan lepas denga unsur kreatif, inovatif, petualangan, dan menyenangkan, yang kemudian bisa menumbuhkan motivasi positif keinginan belajar dari setiap siswa. Sehingga, dapat mewujudkan cita-cita dan tujuan pendidikan secara konkret dan rata.

Menurut peneltian Salsabila et al (2020) Menyatakan bahwasannya penggunaan Quizizz sangat mudah. Kuis interaktif ini memiliki hingga 4-5 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar. Bisa juga ditambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai keinginan anda. Bila kuis sudah jadi, dapat dibagikan kepada siswa dengan menggunakan kode 6 digit yang dihasilkan. Quizizz dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang barlangsung. Bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif sejak awal (Noor, 2020).

Penilaian Pembelajaran IPA melalui Aplikasi Quizizz

Salah satu cara untuk mengukur keberhasilan pembelajaran adalah melalui penilaian pembelajaran. Penilaian pembelajaran ini merupakan satu kesatuan yang tidak bisa dipisahkan dari sebuah kegiatan pembelajaran. Dalam standar proses (Permendikbud No. 22 Tahun 2016) disebutkan bahwa kegiatan guru dalam pengelolaan pembelajaran meliputi perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, dan penilaian hasil pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut di atas, maka alasan perlunya penilaian pembelajaran dapat disebutkan: 1) Untuk mengukur keberhasilan pembelajaran yang dikelola guru; 2) Untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran; 3) Untuk memberikan umpan balik bagi siswa dan guru; 4) Untuk evaluasi diri guru dan sekolah dalam mengelola pembelajaran.

Fokus peneliti dalam penggunaan aplikasi Quizizz ini adalah sebagai media penilaian. Penggunaan Quizizz sebagai media penilaian sangat mudah. Kuis interaktif ini memiliki hingga 4-5 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar. Bisa juga ditambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai keinginan. Bila kuis sudah jadi, dapat dibagikan kepada siswa dengan menggunakan kode 6 digit yang dihasilkan. Quizizz dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Kelebihan dari aplikasi ini antara lain:

- a) Bagi Guru/Pendidik, memudahkan dalam membuat soal dan bisa diedit kapan saja.
- b) Ketika siswa menjawab soal atau kuis dengan benar, setelah itu akan muncul berapa poin yang didapatkan dalam satu soal, juga mendapatkan ranking atau peringkat berapa dalam menjawab kuis tersebut.
- c) Bilamana siswa menjawab kuis tersebut salah, maka akan muncul jawaban yang benar, guna koreksi mandiri bagi siswa.
- d) Ketika telah dinyatakan selesai mengerjakan kuis, pada sesi akhir atau penutup, sebelumnya akan di tampilkan review question guna mencermati kembali jawaban yang telah dipilih.

Berdasarkan penelitian Rahmawati et al (2022) Menyatakan terdapat berbagai macam fitur lain yang tersedia dalam aplikasi Quizizz, yang bisa dimanfaatkan menjadi salah satu sarana Guru dalam memberikan tugas atau pekerjaan rumah. Disamping mengerjakan tugas, siswa bisa merasakan pembelajaran yang tidak terlalu berat dalam memikirkan jawaban, karena dalam aplikasi Quizizz memiliki tampilan segar dan kaya akan hal-hal yang

menyenangkan. Sebuah permainan memang tidak akan lepas dengan unsur kreatif, inovatif, petualangan, dan menyenangkan, yang kemudian bisa menumbuhkan motivasi positif keinginan belajar dari setiap siswa. Sehingga, dapat mewujudkan cita-cita dan tujuan pendidikan secara konkret dan rata. Astini menjelaskan dengan pemanfaatan teknologi informasi ini merupakan inovasi pendidikan untuk menjawab tantangan yang sedang terjadi untuk menjadikan sumber belajar yang lebih variatif (Astini, 2020).

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa terdapat respon yang positif atas penggunaan quizizz dalam proses pembelajaran. Tanpa disadari quizizz membuat siswa belajar sambil bermain sehingga siswa merasa senang dan lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan. Pemahaman dari peserta didik, Quizizz merupakan media pembelajaran yang menarik dengan menyuguhkan suasana belajar yang baru, memudahkan peserta didik dalam memahami sebuah materi belajar, dan memiliki berbagai macam kemudahan yang membuat motivasi belajar siswa menjadi meningkat. Adapun beberapa fitur yang ditawarkan adalah fitur timer atau waktu yang cepat dalam menjawab, emoticon atau gambar respon saat peserta didik mengerjakan soal dan menerima jawaban, adanya fitur trophy bagi peserta didik yang menjawab pertanyaan dengan tepat, dan juga sistem peringkat yang membuat suasana perlombaan dalam mengerjakan soal (Sitorus & Santoso, 2022).

Sistem ranking yang ditampilkan sesuai mengerjakan akan membuat suasana kompetisi yang membuat peserta didik dapat termotivasi untuk menjadi yang terbaik. Hal tersebut dapat mendorong peserta didik untuk dapat saling termotivasi dalam memperoleh posisi terbaik di kelasnya. Peserta didik akan berebut dalam menjawab dengan cepat dan tepat, walaupun terkadang ada kendala dalam jaringan internet karena Quizizz membutuhkan jaringan internet yang stabil untuk menyelesaikan tahap demi tahap, namun demikian kendala ini tidak menurunkan semangat peserta didik untuk dapat menjadi yang terbaik di kelasnya. Secara tidak langsung hal ini juga mendorong partisipasi aktif dari semua peserta didik untuk memberikan kontribusi dalam pembelajaran. Siswa dalam posisi santai akan tetapi tetap smart dalam pengerjaan quizizz. Dengan prinsip kecerdikan dalam pengisian, maka bisa diyakini akan menimbulkan sikap ulet pada siswa (Noor, 2020)

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian "Pemanfaatan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Biologi Di SMA Negeri 15 Pekanbaru" dapat disusun sebagai berikut:

1. Pemanfaatan Quizizz dalam penilaian pembelajaran pada mata pelajaran Biologi di SMA Negeri 15 Pekanbaru memberikan hasil yang positif. Ditemukan bahwa penggunaan platform tersebut meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan memperkuat pemahaman konsep-konsep Biologi.
2. Penerapan Quizizz dalam penilaian pembelajaran memberikan variasi baru dalam metode evaluasi, yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Melalui format yang interaktif dan kompetitif, siswa cenderung lebih termotivasi untuk berpartisipasi dan belajar dengan lebih aktif.
3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz mampu memfasilitasi proses penilaian yang lebih efisien bagi guru. Dengan fitur-fitur yang memungkinkan pembuatan soal secara otomatis dan pelacakan hasil secara langsung, guru dapat memperoleh informasi real-time mengenai pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.
4. Selain meningkatkan efektivitas dalam penilaian, penggunaan Quizizz juga dapat mengurangi beban kerja guru dalam menyusun dan mengoreksi soal secara manual. Hal ini memungkinkan guru untuk lebih fokus pada pembimbingan dan pengajaran langsung kepada siswa.
5. Meskipun memiliki banyak keunggulan, penggunaan Quizizz dalam penilaian pembelajaran juga menimbulkan beberapa tantangan, seperti pemahaman teknologi yang heterogen di antara siswa dan ketersediaan akses internet yang konsisten. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang komprehensif dalam penerapannya untuk memastikan bahwa semua siswa dapat merasakan manfaatnya secara merata.

Dengan demikian, kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan Quizizz dalam penilaian pembelajaran mata pelajaran Biologi di SMA Negeri 15 Pekanbaru dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta efisiensi pengelolaan proses evaluasi oleh guru (Aini, 2019).

Saran

1. Pengembangan Materi: Perluas penelitian untuk memasukkan analisis lebih mendalam tentang bagaimana materi pelajaran Biologi disampaikan melalui Quizizz, termasuk keefektifan berbagai jenis konten dan gaya pertanyaan dalam meningkatkan pemahaman siswa.

2. Pengukuran Dampak Jangka Panjang: Melakukan penelitian lanjutan untuk mengevaluasi dampak jangka panjang dari penggunaan Quizizz dalam pembelajaran Biologi, termasuk pengaruhnya terhadap kinerja siswa dalam ujian standar dan pemahaman konsep dalam jangka waktu yang lebih panjang.
3. Pelatihan Guru: Memberikan pelatihan tambahan kepada guru tentang penggunaan efektif dari platform Quizizz, termasuk cara mengintegrasikan platform ini ke dalam kurikulum, strategi pengajaran yang sesuai, dan pemanfaatan data hasil evaluasi untuk meningkatkan pembelajaran.
4. Penelitian Komparatif: Melakukan penelitian perbandingan antara penggunaan Quizizz dengan metode penilaian tradisional lainnya untuk lebih memahami keunggulan relatif dan area di mana Quizizz mungkin tidak sesuai.
5. Partisipasi Siswa: Meningkatkan partisipasi siswa dengan memperhatikan preferensi dan kebutuhan mereka terkait penggunaan teknologi dalam pembelajaran, serta memberikan ruang bagi umpan balik siswa untuk terus memperbaiki pengalaman belajar dengan Quizizz.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Y. I. (2019). (PENTING) Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, 2(25), 1–6.
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2012). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 552–560. <https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.3109>
- Noor, S. (2020). Penggunaan Quizizz dalam penilaian pembelajaran pada materi ruang lingkup Biologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1–7.
- Nurlatifah, A., Usman, A., & Hidayati, N. (2023). Penerapan Quiziz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik pada Mata Pelajaran Biologi di SMA Negeri 1 Bondowoso. *Jurnal Biologi*, 1(4), 1–6. <https://doi.org/10.47134/biology.v1i4.1989>
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29. <https://doi.org/10.33541/jdp.v12i1.1028>
- Rahmawati, D. N., Nisa, A. F., Astuti, D., Fajariyani, F., & Suliyanti, S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2(1), 55–66.

<https://doi.org/10.35878/guru.v2i1.335>

Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi/JIITUJ*, 4(2), 163–173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>

Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), 81–88. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88>