

## PENERAPAN APLIKASI *QUIZIZZ* TERHADAP HASIL PEMBELAJARAN TEKS CERAMAH PADA SISWA SMK KELAS XI

Deli Siti Maulida<sup>1</sup>, Wikanengsih<sup>2</sup>, Heri Isnaini<sup>3</sup>

<sup>1-3</sup>IKIP Siliwangi

<sup>1</sup>delisitimaulida@studentikipsiliwangi.ac.id, <sup>2</sup>wikanengsih@ikipsiliwangi.ac.id,

<sup>3</sup>heriisnaini@ikipsiliwangi.ac.id

### **Abstract**

The use of technology in the world of education is an effort to encourage renewal so that there is compatibility between the development of the times, learning and students' interests. One of the ICT-based applications used in learning is the quiziz application, which is used as a medium for learning evaluation tools. The purpose of this study was to describe the results of students' responses to the use of the quiziz application on the learning outcomes of class XI Vocational High School students in lecture text material. This study used descriptive qualitative method. The subject taking technique used was purposive sampling, which was taken randomly while the instrument used was a questionnaire. Based on the results of the research that has been done, it is known that the average percentage of effectiveness is 83% in the very good category. Thus it can be concluded that the use of the quiziz application in learning lecture texts can increase student motivation, provide a new atmosphere in the implementation of exams, besides that the design and features in the application are fun so as to attract students' attention.

**Keywords:** Quiziz application, Lecture text, Learning evaluation

### **Abstrak**

Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan merupakan upaya untuk mendorong pembaharuan agar adanya kesesuaian antara perkembangan zaman, pembelajaran dan minat siswa. Sehingga dalam dunia pendidikan juga memanfaatkan teknologi sebagai media atau alat penunjang proses pembelajaran. Salah satu aplikasi yang berbasis ICT yang dimanfaatkan dalam pembelajaran yaitu aplikasi quiziz, yang dijadikan media untuk alat evaluasi pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan hasil respons siswa terhadap penerapan aplikasi *quiziz* terhadap hasil belajar siswa SMK kelas XI pada materi teks ceramah. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Teknik pengambilan subjek yang digunakan adalah *purposive sampling*, yang diambil secara acak sedangkan instrumen yang digunakan yaitu angket/kuesioner. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diketahui hasil rata-rata presentase keefektifan sebesar 83% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *quiziz* dalam pembelajaran teks ceramah dapat meningkatkan motivasi siswa, memberikan suasana baru dalam pelaksanaan ujian, selain itu juga desain dan fitur dalam aplikasi tersebut menyenangkan sehingga menarik perhatian peserta didik.

**Kata Kunci:** Aplikasi quiziz, Teks ceramah, Evaluasi pembelajaran

### **PENDAHULUAN**

Seiring dengan perkembangan zaman teknologi juga ikut berkembang pesat. Teknologi merupakan salah satu sarana yang berkembang pesat di dunia dengan adanya teknologi kehidupan dapat lebih mudah dan praktis menurut KBBI teknologi merupakan metode ilmiah untuk mencapai tujuan praktis. Seiring berjalannya waktu teknologi terus mengalami

pembaruan salah satu pembaruannya yaitu pada bidang pendidikan yang awal mulanya pembelajaran dilakukan secara konvensional, namun setelah berkembang pesatnya teknologi, pembelajaran dilakukan dengan digital salah satunya yaitu proses evaluasi pembelajaran yang memanfaatkan media teknologi atau IPTEK. Menurut Rohmawati & Mariono (2020) pemahaman IPTEK di era digital dalam bidang teknologi ini sangat dibutuhkan untuk beradaptasi dengan dunia pendidikan dan baik dalam penyampaian materi maupun kegiatan belajar mengajar.

Pembelajaran adalah iktikar pengajar atau pembimbing dengan tujuan yang sama antara peserta didik dan guru untuk mengarahkan perubahan kepada peserta didik melalui faktor – faktor pendukungnya Isnaini, (2019). Sedangkan menurut Wikanengsih, (2019) pembelajaran merupakan segala tindakan yang dirancang oleh guru untuk menunjang proses belajar siswa. Berdasarkan pendapat – pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang mengupayakan suatu perkembangan terhadap siswa. proses pembelajaran terdapat kegiatan untuk menilai atau mengevaluasi hasil pembelajaran tersebut.

Proses evaluasi dalam melakukan pembelajaran dengan mengerjakan tes adalah sebagian tcara menilai hasil belajar siswa, Asria dkk, (2021). Menurut Ismayani & Yesi (2022) Penilaian memiliki kedudukan yang strategis dalam usaha menaikkan mutu pembelajaran serta lulusan pendidikan kepada setiap jenjang sekolah salah satu komponen pembelajaran yang paling penting adalah hasil belajar siswa. Sejalan dengan pendapat diatas Asria dkk (2021) mengungkapkan bahwa penilaian merupakan langkah akhir dalam proses belajar yang tujuannya untuk mengevaluasi hasil belajar siswa serta menentukan tingkat pemahaman materi yang diajarkan. Sedangkan menurut Rostikawati, dkk (2023) evaluasi pembelajaran merupakan peran yang sangat penting untuk mengukur dan menilai ketercapaian proses pembelajaran yang ditandai dengan tercapainya tujuan pembelajaran. Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa proses evaluasi pembelajaran yaitu penilaian dalam pembelajaran untuk mengukur hasil proses pembelajaran siswa baik dala aspek pengetahuan sikap mapun keterampilan.

Semakin canggihnya teknologi dalam pembelajaran di era digital 4.0 ini semakin banyak pula yang memanfaatkannya untuk menunjang kehidupan salah satu contohnya yaitu teknologi dalam dunia pendidikan. penggunaan teknologi atau ICT dalam dunia pendidikan membuat proses belajar efisien, efektif dan menarik. Kartiwi dan Rostikawati (2022). Maka dari itu di

dunia pendidikan juga memanfaatkan gawai sebagai media atau alat penunjang proses pembelajaran. Salah satu aplikasi yang berbasis ICT untuk alat evaluasi yang sering digunakan dan telah banyak yang memanfaatkannya yaitu aplikasi *quiziz*.

Menurut Fauziya dan Mahardika (2022) aplikasi Quizizz adalah salah satu media pembelajaran interaktif yang berbentuk *game* edukasi dan menjadi penunjang berlangsungnya kegiatan pembelajaran seperti melakukan quis, mengukur pemahaman siswa dengan memberi tambahan materi, mengadakan remedial, juga bisa memberikan pekerjaan rumah dan sebagainya. Selain itu aplikasi *quiziz* juga memiliki tampilan yang unik dan menarik dengan berbagai macam fitur yang sangat menyenangkan sehingga para penggunanya tidak merasa bosan Rohmawati dan Mariono (2020). Sejalan dengan itu menurut Supriadi, dkk (2021) Aplikasi *quiziz* adalah media pembelajaran elektronik yang berbentuk permainan gratis, dan dapat diterapkan dalam pembelajaran untuk memberikan motivasi dan merangsang minat belajar siswa. Berdasarkan pendapat-pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa aplikasi *quiziz* merupakan salah satu *website* untuk membuat quis pembelajaran interaktif yang memiliki fitur permainan (*game*) Sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran lebih hidup.

Hal ini telah banyak para peneliti yang membuktikan keefektifan aplikasi *quiziz* dalam pembelajaran salah satunya yaitu penelitian yang sudah dilaksanakan oleh Wahyuillahi, dkk(2021) yaitu “Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Metode Evaluasi dalam Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar pada Muatan PKN Kelas 5 SD” beliau mengungkapkan bahwa aplikasi puiasi sangat efektif dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Terlihat dari hasil penelitian yang dilakukannya memperoleh rata-rata nilai kelas eksperimen lebih meningkat yaitu dengan skor 95,27 dalam kategori sangat baik dibandingkan dengan kelas kontrol yang memiliki rata-rata sebesar 65,75 kategori cukup. Berbeda dengan hasil penelitian di atas Menurut Salam, dkk (2022) dalam karyanya yang berjudul “ Hasil Belajar dan Motivasi Siswa Setelah Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran”. Dalam hal ini Yusuf mengungkapkan bahwa hasil dari penelitian ini mendeskripsikan tentang motivasi dan hasil evaluasi belajar siswa setelah menggunakan aplikasi *quizizz* sebagi alat evaluasi pembelajaran yang menarik dengan persentase 100%, kemudian respons siswa yang menyatakan bahwa aplikasi *quizizz* dapat meningkatkan motivasi belajar dengan persentase 94,4%, sedangkan respons siswa yang menyatakan bahwa aplikasi *quizizz* adalah aplikasi yang terbaik untuk test dengan persentase 83,3%, dan respons siswa yang menyatakan bahwa aplikasi *quiziz* dapat membuat siswa lebih senang dan semangat dalam mengerjakan soal tes dengan persentase 83,3%.

Selain itu menurut Asria dk (2021) dalam karyanya yang berjudul "Analisis Antusiasme Siswa dalam Evaluasi Belajar Menggunakan Platform Quiziz" Mengungkapkan bahwa berdasarkan hasil penelitian tersebut semangat siswa yang terdiri dari respons, perhatian, pemokus, keinginan dan pertanggungjawaban dalam mengaitkan diri dalam proses evaluasi pembelajaran melalui aplikasi *quiziz* termasuk cukup baik dengan persentase 62,38%. Sehingga dapat diartikan bahwa Siswa memiliki antusias yang cukup baik dalam pemakaian aplikasi *quiziz* sebagai alat evaluasi pembelajaran karena siswa merasa lebih antusias karena tampilan yang menarik perhatian siswa, Selain itu adanya papan peringkat yang menunjukkan hasil kinerja siswa menjadikan siswa lebih termotivasi untuk mencapai hasil yang lebih baik.

Sependapat dengan peneliti diatas menurut Paramadhika dan Abadi (2023) penggunaan aplikasi *quizizz* sebagai evaluasi online di kelas IX H SMPN 10 Malang dapat membangkitkan motivasi dan semangat dalam melaksanakan pembelajaran dan ulangan harian. Hal tersebut terbukti dari hasil respons angket yang menyatakan 53,34% siswa lebih semangat belajar menggunakan aplikasi *quizizz* di bandingkan dengan cara manual, sedangkan apabila ditinjau dari segi kognitif, berdasarkan hasil analisis butir soal dan prestasi siswa terhadap pemahaman materi masih di bawah rata - rata yaitu 71,5 sedangkan KKM nya 75. Sedangkan menurut Supartini dan Susanti (2021) dengan karyanya yang berjudul "Implementasi Penggunaan *Quizizz* dalam Evaluasi Pembelajaran online English For Food and Beverage Service" mengatakan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan aplikasi *quizizz* dapat membantu mahasiswa untuk melibatkan antara materi dan soal yang telah dijelaskan juga membangkitkan motivasi belajar mahasiswa. Hal berikut terlihat dari hasil analisis angket mahasiswa yang mendeskripsikan bahwa 78,4% mahasiswa merespons setuju dalam pengimplementasian aplikasi *quizizz* dapat menarik semangat dalam pembelajaran bahasa inggris dan 21,65 % mahasiswa yang merespons cukup setuju.

Materi yang digunakan dalam mengimplementasikan aplikasi *quizizz* yaitu teks ceramah. teks ceramah adalah teks yang berisi penyampaian informasi yang bertujuan untuk memberikan petunjuk atau nasihat kepada pendengar. Hal ini sejalan dengan Sari dkk (2019) yang mengungkapkan bahwa teks ceramah merupakan suatu tindakan mengungkapkan gagasan atau ide dengan kata – kata yang bertujuan untuk memberi pengetahuan atau sesuatu hal kepada khalayak. Berdasarkan hasil studi literatur dan observasi yang telah dilakukann,dapat diketahui bahwa terdapat beberapa kesulitan dalam belajar teks ceramah salah satunya mengalalisis isi,

struktur dan perbedaan teks ceramah. Sehingga pada saat di berikan soal berbasis HOTS, siswa mengalami kesulitan dan tidak aktif.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, maka peneliti memberikan solusi penggunaan media dalam bentuk quis untuk meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa. maka dari itu tujuan dalam penelitian kali ini adalah untuk mendeskripsikan respons siswa terhadap penerapan aplikasi *quiziz* terhadap hasil belajar siswa SMK kelas XI pada materi teks ceramah.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif menurut Sugiyono( 2019) deskriptif kualitatif adalah metode penelitian yang dimanfaatkan untuk meneliti pada keadaan objek yang alamiah. Dengan kata lain deskriptif kualitatif merupakan metode penelitian yang menggunakan data secara kualitatif dan digambarkan dengan kata-kata. Penelitian ini dilakukan di SMK PGRI 3 Cimahi dengan sampel 30 peserta didik. Teknik pengambilan subjek yang digunakan adalah *purposive sampling* yang diambil secara acak. Sedangkan instrumen menggunakan yaitu angket/kuesioner, untuk pengolahan data yang diperoleh dari angket merupakan bentuk skor yang dianalisis menggunakan skala likert.

Adapun rumus yang digunakan untuk memperoleh presentase skor menurut Tiwijayanti & Pramono (2020) yaitu sebagai berikut.

$$P = \frac{\text{jumlah skor siswa}}{\text{skor maksimal/ ideal}} \times 100 \%$$

**Tabel 1.** Konversi Kriteria Interpretasi

No	Tingkat Pencapaian (%)	Kategori
1.	$81 \leq x \leq 100 \%$	Sangat Baik
2.	$61 \leq x \leq 80 \%$	Baik
3.	$41 \leq x \leq 60 \%$	Cukup Baik
4.	$21 \leq x \leq 40 \%$	Kurang Baik

Sumber. (Arikunto, 2013)

## HASIL

Hasil penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan respons peserta didik terhadap penggunaan aplikasi *quiziz* pada pembelajaran teks ceramah. Hasil data dari penelitian ini yaitu hasil kuesioner yang telah disebarakan kepada 30 peserta didik yang berisi 16 pernyataan.

Angket yang digunakan adalah angket tertutup yang terdiri dari 8 pernyataan positif dan 8 pernyataan negatif . Berdasarkan hasil analisis angket siswa yang diperoleh dapat dijelaskan dengan deskripsi data sebagai berikut.

**Tabel 2.** Presentase Skor Hasil Angket

No	Pernyataan	Skor (%)			
		SS	S	TS	STS
1.	Menggunakan aplikasi quizizz siswa dapat memahami materi (+)	20 %	70%	10%	0%
2.	Aplikasi quizizz mempersulit Siswa memahami materi (-)	0%	13%	50%	37%
3.	Siswa merasa semangat menggunakan aplikasi quizizz (+)	47%	47%	7%	0%
4.	Aplikasi quizizz membuat siswa merasa bosan (-)	0%	7%	57%	37%
5.	Menggunakan aplikasi quizizz dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa terkait materi yang di pelajari (+)	47%	53%	0%	0%
6.	Menggunakan aplikasi quizizz tidak dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa (-)	0%	10%	40%	50%
7.	Siswa bersungguh - sungguh mengerjakan soal dengan berbantuan aplikasi quizizz (+)	37%	53%	10%	0%
8.	Menggunakan aplikasi quizizz tidak dapat membuat siswa fokus terhadap soal yang dikerjakan (-)	0	3%	60%	37%
9.	Siswa merasa senang menggunakan aplikasi quizizz karena menambah semangat saya dalam memahami materi yang disampaikan (+)	43%	47%	10%	0%
10.	Menggunakan aplikasi quizizz membuat saya merasa jenuh dalam mengerjakan soal (-)	0%	10%	57%	33%
11.	Siswa merasa percaya diri mengerjakan soal melalui aplikasi kuis quizizz (+)	40%	57%	3%	0%
12.	Menggunakan aplikasi <i>quizizz</i> membuat siswa merasa takut dan cemas terhadap hasil quiz (-)	0%	10%	50%	40%
13.	Aplikasi quizizz efektif digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran (+)	47%	47%	7%	0%
14.	Aplikasi quizizz tidak efektif pada saat digunakan evaluasi pembelajaran (-)	0%	0%	53%	43%
15.	Tampilan aplikasi membuat siswa lebih teraikaik untuk mengerjakan soal (+)	57%	40%	3%	0%
16.	Siswa tidak tertarik menggunakan aplikasi quizizz karena fiturnya yang monoton (-)	0%	13%	43%	43%
<b>Rata – Rata</b>					83%

Hasil perolehan angket diatas adalah hasil respons siswa yang dianalisis menggunakan skor skala likert kemudian hasil responss siswa diberikan skor untuk setiap pernyataan. Lalu setelah

diberikan skor hasil angket dia analisis melalui rumus skor *persentase*. Kemudian setelah menemukan hasil persentaseya dideskripsikan untuk mengetahui tingkat antusiasme siswa dalam proses evaluasi pembelajaran teks ceramah melalui platform *quizziz* dengan menggunakan rumus persentase menurut Tiwijayanti & Pramono (2020). Kemudian berdasarkan hasil perhitungan dalam bentuk persentase diinterpretasikan dengan menggunakan kategori interval menurut Arikunto.

Adapun peritungan analisis data hasil respons siswa secara keseluruhan yaitu sebagai berikut :

$$P = \frac{2003}{2400} \times 100 \% = 83\%$$

Keterangan : jumlah seluruh skor = 2003

: Skor Maksimal (jumlah respons  $\times$  skor tertinggi ) = 2400

Berdasarkan perhitungan diatas maka respons siswa terhadap penerapan aplikasi *quizziz* pada hasil pembelajaran teks ceramah adalah 83% dengan kategori **“Sangat Baik”**.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil peneliatian yang telah dilakukan terdapat hasil skor angket dari 30 responden. dilihat dari perolehan hasil respons siswa pada pernyataan – pernyataan berikut. Berkenaan dengan pernyataan nomor satu dengan kategori positif menunjukkan bahwa respons yang memilih setuju 70%, sangat setuju 20% , tidak setuju 10% lalu yang menjawab sangat tidak setuju tidak terdapat respons. Lalu pada pernyataan nomor dua dengan kategori negatif menunjukkan bahwa 37% menjawab sangat tidak setuju, 50% tidak setuju, 13% setuju, lalu % siwa yang merespons sangat setuju. Hal tersebut menjelaskan bahwa sebagian besar siswa merespons positif bahwa dengan menerapkan aplikasi *quizziz* bisa meningkatkan pemahaman terhadap teks yang telah dipelajari, hal ini sependapat dengan penelitian yang dikemukakan oleh Sodiq, dkk (2021) yang menunjukkan bahwa 87,5% siswa bisa memahami konsep yang diajarkan sesuai dengan tes yang dilakukan.

Selanjutnya berdasarkan pernyataan nomor tiga dengan kategori positif menunjukkan bahwa 47% siswa yang merespons sangat setuju, 47% setuju, 7% tidak setuju, dan tidak terdapat respons pada kategori sangat tidak setuju. Lalu pada pernyataan nomor empat dengan pernyataan negatif menunjukkan bahwa 0% siswa merespons sangat setuju, 7% setuju , 57% tidak setuju dan 37% respons sangat tidak setuju. Berdasarkan hal tersebut bahwa siswa merasa semangat melakukan quiz dengan aplikasi *quizziz*. Hal ini sejalan dengan penelitian Asria, dkk (2021) yang menunjukkan bahwa dengan menggunakan platfrom *quizziz* dapat membuat siswa

merasa semangat dalam melaksanakan quiz karena karakteristik cara bermainnya yang menghibur.

Selanjutnya berdasarkan pernyataan nomor lima dengan pernyataan positif menunjukkan bahwa respons siswa yang memilih setuju sebanyak 53%, sangat setuju 47%, kemudian yang menjawab kategori negatif tidak ada yang merespons. Lalu pada pernyataan nomor enam dengan kategori negatif menerangkan bahwa 0% siswa menjawab sangat setuju, yang menjawab setuju 10%, tidak setuju 40%, dan 50% siswa merespons sangat tidak setuju. Berdasarkan hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan aplikasi *quizizz* rasa ingin tahu siswa meningkat sehingga memicu rasa semangat siswa untuk memahami materi.

Selain itu berdasarkan pernyataan nomor tujuh dengan pernyataan positif menunjukkan bahwa 37% siswa menjawab sangat setuju, 53% setuju, 10% tidak setuju, dan 0% sangat tidak setuju. Kemudian pada pernyataan nomor delapan dengan kategori negatif menyatakan bahwa tidak terdapat respons pada kategori sangat tidak setuju, tidak setuju 60%, 3% setuju, dan 37% sangat tidak setuju. Berdasarkan hal tersebut menjelaskan bahwa dengan menggunakan dengan menggunakan aplikasi *quizizz* rasa ingin tahu dan kesungguhan siswa terhadap quiz semakin meningkat dikarenakan terdapat fitur ranking yang memotivasi siswa untuk berlomba – lomba mendapatkan hasil terbaik.

Selanjutnya berdasarkan pernyataan nomor sembilan dengan kategori positif menunjukkan bahwa yang merespons positif yaitu setuju 47%, dan sangat setuju 43%. Lalu pernyataan negatif yaitu tidak setuju 10% dan tidak terdapat respons yang memilih sangat tidak setuju. Lalu pada pernyataan nomor sepuluh dengan pernyataan negatif menunjukkan bahwa 0% siswa yang memilih sangat setuju, 10% setuju, 57% tidak setuju, kemudian 33% yang memilih sangat tidak setuju. Hal ini memperlihatkan bahwa aplikasi *quizizz* sangat memotivasi siswa dalam pemaakaiannya. hal ini sejalan dengan pendapat asria 2021 yang mengungkapkan bahwa pemanfaatan aplikasi *quizizz* untuk proses penilaian pembelajaran bisa membangun motivasi siswa dalam menyelesaikan soal karena terdapat papan peringkat yang menunjukkan peringkat siswa dan dapat membangun gairah siswa untuk berkopetensi juga memfokuskan dalam mengerjakan soal dengan tepat, cepat dan juga teliti.

Selanjutnya berdasarkan pernyataan nomor sebelas dengan kategori positif menunjukkan bahwa respons siswa yang merespons sangat setuju 40%, setuju 57%, tidak setuju 3% dan siswa yang tidak memilih sangat tidak setuju tidak ada. Lalu pada pernyataan nomor dua belas dengan

pernyataan negatif menunjukkan bahwa 0% siswa yang menjawab sangat setuju, 10% setuju, 50% tidak setuju, dan 40% sangat tidak setuju. Hal ini menerangkan bahwa aplikasi *quizizz* dapat meningkatkan rasa percaya diri diri dalam mengerjakan soal, namun terkadang juga siswa merasa cemas terlebih dahulu sehingga mengurangi konsentrasi siswa.

Selanjutnya berdasarkan pernyataan nomor tiga belas dengan kategori positif menunjukkan bahwa siswa yang merespons sangat setuju 47%, setuju 47%, tidak setuju 7% dan belum terdapat respons yang memilih sangat tidak setuju. Lalu pada pernyataan nomor empat belas dengan pernyataan negatif menunjukkan bahwa 0% siswa yang menanggapi sangat setuju dan setuju, 53% tidak setuju, lalu 43% siswa yang menanggapi sangat tidak setuju. Hal ini membuktikan bahwa penerapan aplikasi *quizizz* pada proses evaluasi belajar sangat efektifitas dibandingkan dengan cara konvensional. Berdasarkan data tersebut sejalan dengan pendapat Fitriyeni dan Kurniawati (2022) yang mengemukakan bahwa mayoritas mahasiswa merasakan keefektifan aplikasi pada saat digunakan penilaian.

Selanjutnya berdasarkan pernyataan nomor lima belas dengan kategori positif menunjukkan bahwa respons siswa yang menjawab sangat setuju 57%, setuju 40%, tidak setuju 3% dan tidak terdapat respons yang memilih sangat tidak setuju. Lalu pada pernyataan nomor empat belas dengan pernyataan negatif menunjukkan bahwa 0% siswa yang merespons sangat setuju, 13% setuju, 43% tidak setuju, kemudian 43% sangat tidak setuju. Hal tersebut menjelaskan bahwa tampilan dan fitur-fitur pada aplikasi *quizizz* sangat menarik perhatian siswa karena suasana memberikan kesan menyenangkan bagi siswa yang melakukan tes. Hal ini Kartiwi dan Rostikawati (2022) mengungkapkan kelebihan dari aplikasi *quizizz* yaitu memiliki tampilan dan fitur yang menarik bisa memberikan hasil kerja siswa secara otomatis, soal yang diacak tidak bisa digunakan untuk menyontek, terdapat waktu pengerjaan sesuai bobot soal sehingga siswa tidak memiliki banyak waktu untuk bertanya kepada teman – temanya.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diperoleh kesimpulan bahwa penerapan aplikasi *quizizz* sangat baik dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran untuk. Hal ini terlihat dari pemahaman, keantusiasan, ketertarikan dan motivasi siswa yang memperoleh hasil rata-rata presentase sebesar 83% dengan kategori sangat baik. Hasil penelitian ini sependapat dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Zuhriyah dan Pratolo (2020) bahwa berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan respons peserta didik terhadap penggunaan aplikasi *quizizz* yaitu aplikasi yang digunakan merupakan alat yang

menarik perhatian, meningkatkan kemampuan membaca, mendorong motivasi dan kepercayaan diri peserta didik. Selain itu menurut Al Mawaddah, dkk (2021).berpendapat bahwa penggunaan aplikasi quizizz bisa mempengaruhi hasil pembelajaran siswa semakin meningkat karena perhatian siswa terpusat sehingga rasa tertariknya meningkat maka dari itu hasil belajar matematika siswa meningkat. Sejalan dengan itu menurut Fitriyeni dan Kurniawati (2022) mengungkapkan bahwa dengan menggunakan aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran ini efektif, terbukti berdasarkan hasil respons siswa yang kebanyakan merespons positif dalam pengaplikasian aplikasi *quizizz* lebih mudah dipahami, menarik perhatian, lebih efektif dibandingkan aplikasi lainnya dan terdapat kendala pada jaringan. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa penerapan aplikasi *quizizz* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta efektif digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa aplikasi *quizizz* pada siswa SMK kelas IX dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta efektif digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran. Hal ini terbukti dari hasil data angket respons siswa yang menunjukkan 83% dengan kategori sangat baik. Penggunaan aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran teks ceramah dapat meningkatkan motivasi siswa, karena banyak kelebihan yang mempengaruhi keaktifan dan keseriusan terhadap pembelajaran, dapat memberikan suasana baru dalam pelaksanaan ujian, selain itu juga desain dan fitur dalam aplikasi tersebut menyenangkan sehingga menarik perhatian peserta didik.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revi. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Asria, Dkk. 2021. "Analisis Antusiasme Siswa Dalam Evaluasi Belajar Menggunakan Platform Quizizz." *journal.ibrahimy.ac.id* 3. <https://journal.ibrahimy.ac.id/index.php/Alifmatika/article/view/1039> (December 12, 2022).
- Asria, Lailatul et al. 2021. "Analisis Antusiasme Siswa Dalam Evaluasi Belajar Menggunakan Platform Quizizz." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika* 3(1): 1–17.
- Fauziya, Diena San, and Reka Yuda Mahardika. 2022. "Pembelajaran Daring Menulis Teks Eksposisi Pada Siswa Kelas VIII Dengan Metode Discovery Learning." *Parole (Jurnal*

*Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 5(November).

- Fitriyeni, and Wahyu Kurniawati. 2022. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Untuk Penilaian Pembelajaran." *Primary : pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11: 915–27.
- Ismayani, M.R, and M.K Yesi. 2022. "Keefektifan Alat Penilaian Membaca Pemahaman Berbantuan Plikasi Tesmoz." *Diglosia* 6.
- Isnaini, Heri. 2019. "Pembelajaran Memahami Karya Sastra Sebagai Bagian Pembelajaran Kritik Sastra Pada Siswa Sekolah Menengah Atas." *Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Majalengka*: 1089–94.
- Kartiwi, Yesi Maylani, and Yeni Rostikawati. 2022. "Pemanfaatan Media Canva Dan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Teks Fabel Peserta Didik SMP." *Semantik* 11(1): 61–70.
- Al Mawaddah, A.W, M.t Amin, and S Hartatik. 2021. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Daring Di Sekolah Dasar." *jurnal Basicedu* 5(5): 3109–16.
- Paramadhika, Aldita Salsabillah, and Machrus Abadi. 2023. "Implementasi Aplikasi Quizizz Sebagai Media Evaluasi Online Pada Pembelajaran Teks Pidato Persuasif Kelas IX SMPN 10 Malang." *Hasta Wiyata* 6(1): 26–37.
- Rohmawati, Silvi, and Andi Mariono. 2020. "Pengembangan Media Audio Materi Pokok Ceramah Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas XI SMKN 1 Jombang." *jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan UNESA* 10(29).
- Rostikawati, Yeni, Alfa Mitri Suhara, and R Mekar Ismayani. 2023. "Strategi Pembelajaran Berbasis Neurosains Berbantuan Aplikasi Wordwall Dalam Menganalisis Dan Merancang Soal HOTS." *Semantik* 12(1): 114–24.
- Salam, MY, A Mudinillah, and A Agustina. 2022. "Aplikasi Quizizz Berpengaruh Atau Tidak Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa." *jurnal Basicedu* 6. <https://www.jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/2467> (December 12, 2022).
- Sari, Lia Kumala, Mohammad Siddik, and Gede Mulawarman Widyatmike. 2019. "Pengembangan Pembelajaran Menulis Teks Ceramah Dengan Model Problem Baed Learning Dipadukan Media Gambar." *Diglosia* 2(1): 59–73.
- Sodiq, M, H Mahfud, and F P Adi. 2021. "Persepsi Guru Dan Peserta Didik Terhadap Penggunaan Aplikasi Berbasis Web " Quizizz " Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar." *Didaktika Dwija Indria* 9.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. ke 2. ed. Sutopo.

Bandung: Alfabeta.

- Supartini, Ni Luh, and Luh Eka Susanti. 2021. "Implementasi Penggunaan Quizizz Dalam Evaluasi Pembelajaran Online English For Food and Beverage Service." *Pedagogi dan Pembelajaran* 4(3): 485–92.
- Supriadi, Nunung, Destyanisa Tazkiyah, and Zuyinatul Isro. 2021. "Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid 19." *jurnal Cakrawala Mandarin* 5(1): 42–51.
- Tiwijayanti, R, and M Pramono. 2020. "Antusiasme Siswa Remaja Terhadap Upaya Pelestarian Budaya Melalui Pengenalan Permainan Olahraga Tradisional Di Suseum Negeri Jawa Timur MPU Tantular." *Jurnal Kesehatan Olahraga* 8(3): 105–10.
- Wahyuillahi, NI, I Nawawi, and P Mahanani. 2021. "Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Metode Evaluasi Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Pada Muatan PKN Kelas V SD." *journal3.um.ac.id* 1.  
<http://journal3.um.ac.id/index.php/fip/article/view/871> (December 12, 2022).
- Wikanengsih, Heri Isnaini, and Yesi Maylani Kartiwi. 2019. "Pembelajaran Teks Anekdote Dengan Menggunakan Media Video Animasi Pada Siswa Kelas X SMK Profita Bandung 2018/2019." *Onoma Pendidikan Bahasa dan Sastra* 5(2): 383–98.
- Zuhriyah, S, and B.W Pratolo. 2020. "Exploring Students' view in The Use Of Quizizz as an Assessment Tool in English as a Foreign Language (Efl) Class." *Universal Journal of Educational* 8.