

# IMPLEMENTASI *QUIZIZZ* SEBAGAI MEDIA ASESMEN PADA MATA PELAJARAN DASAR KEJURUAN DI SMK

Renita Guntoro\*<sup>1)</sup>

1. Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Pascasarjana, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

## Article Info

**Kata Kunci:** Asesmen; Gamifikasi; Literasi Digital; Motivasi; Quizizz;

**Keywords:** Assessment; Gamification; Digital Literacy; Motivation; Quizizz;

## Article history:

Received 10 September 2024

Revised 1 Oktober 2024

Accepted 2 November 2024

Available online 1 December 2024

## DOI :

<https://doi.org/10.29100/jupi.v9i4.6730>

\* Corresponding author.

Renita Guntoro

E-mail address:

[renita.23034@mhs.unesa.ac.id](mailto:renita.23034@mhs.unesa.ac.id)

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan *quizizz* sebagai media asesmen dalam mata pelajaran Dasar Kejuruan Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DK DPIB) di SMK Negeri 2 Bojonegoro. Meskipun beberapa penelitian sebelumnya telah meneliti penggunaan platform digital dalam pendidikan, belum banyak yang secara spesifik mengkaji penerapan gamifikasi seperti *quizizz* dalam konteks pendidikan kejuruan. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan responden sebanyak 30 siswa kelas X. Data dikumpulkan melalui kuesioner dan dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *quizizz* mampu meningkatkan motivasi belajar, mempercepat proses penilaian, serta memberikan umpan balik instan yang lebih objektif dibandingkan metode penilaian tradisional. Fitur-fitur gamifikasi seperti leaderboard dan avatar terbukti berperan penting dalam meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik peserta didik. Namun, variasi keterlibatan peserta didik juga terdeteksi, terutama yang dipengaruhi oleh perbedaan kepribadian (ekstrovert dan introvert) dan tingkat literasi digital. Penelitian ini menekankan pentingnya memperhatikan literasi digital peserta didik dalam implementasi asesmen berbasis teknologi. Secara keseluruhan, *quizizz* terbukti sebagai media asesmen yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, meskipun ada beberapa tantangan terkait akses teknologi.

## ABSTRACT

This study aims to analyze the use of *quizizz* as an assessment tool in the vocational subject of Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DK DPIB) at SMK Negeri 2 Bojonegoro. Although several previous studies have explored the use of digital platforms in education, few have specifically examined the implementation of gamification such as *quizizz* in vocational education. This research employed a qualitative descriptive approach with 30 tenth-grade students as respondents. Data were collected through questionnaires and analyzed descriptively. The results showed that the use of *quizizz* significantly increased student motivation, accelerated the assessment process, and provided more objective real-time feedback compared to traditional assessment methods. Gamification features such as leaderboards and avatars were found to play a key role in enhancing both intrinsic and extrinsic motivation. However, variations in student engagement were observed, particularly influenced by personality differences (extroverted and introverted) and levels of digital literacy. This study highlights the importance of considering students' digital literacy in the implementation of technology-based assessments. Overall, *quizizz* proved to be an effective assessment tool that enhances the quality of learning, although some challenges related to technological access remain.

## I. PENDAHULUAN

**D**DALAM era digital Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah menjadi bagian penting dari dunia pendidikan di era modern. Pendidikan pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) pada tahun 2024 ini sudah menerapkan Kurikulum Merdeka (Kurmer) yang menjadi kurikulum nasional dan sudah dilaksanakan seluruh sekolah di Indonesia. Pelaksanaan pembelajaran dalam penerapan Kurmer ini diselenggarakan dengan cara

belajar yang interaktif, inspiratif, menyenangkan serta berpihak pada peserta didik. Untuk mewujudkan hal tersebut, terutama dalam hal interaksi peserta didik, guru harus mampu menyusun pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk belajar secara mandiri, inovatif dan kolaboratif. Salah satu kegiatan dalam proses pembelajaran adalah kegiatan penilaian hasil belajar dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik untuk ketercapaian kompetensi [1]

Berdasarkan permasalahan yang ada di SMK Negeri 2 Bojonegoro yang di rasakan oleh guru dan peserta didik adalah belum optimalnya pemanfaatan TIK dan platform digital dalam proses pembelajaran terutama dalam tahap penilaian hasil belajar atau Asesmen. Kegiatan asesmen dalam kurmer di laksanakan pada tiap topik/subtopik pembelajaran untuk mengetahui apakah peserta didik dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan pembelajaran (KKTP) yang di rencanakan oleh guru. Sedangkan dalam 1 (satu) kelas jika ada 36 (tiga puluh enam) peserta didik dengan 5 (lima) soal dalam satu subtopik, maka guru harus mengkoreksi sebanyak 180 soal setiap topik/subtopik, dan harus menganalisis soal tersebut yang membutuhkan waktu sangat lama. Pada kenyataannya di lapangan guru hanya menilai peserta didik berdasarkan jawaban tanpa menganalisis soal tersebut dan akan digunakan kembali pada kelas yang lain di jenjang yang sama. Peserta didik pun harus menunggu lama untuk tahu hasil belajar mereka serta tidak diberikan kesempatan untuk membaca kembali hasil jawaban mereka dikarenakan banyak guru memberikan soal berupa lembar soal dalam bentuk kertas dan peserta didik memberikan jawaban pada kertas yang berbeda. Pada saat pembagian hasil penilaian guru tidak membagikan lembar soal tersebut. Disamping itu guru juga akan mengeluarkan banyak biaya jika setiap peserta didik mendapatkan lembar soal tersebut untuk per 1 topik/subtopik.

Meskipun beberapa penelitian sebelumnya telah meneliti penggunaan platform digital dalam pendidikan, belum banyak yang secara spesifik mengkaji bagaimana penerapan platform berbasis gamifikasi seperti Quizizz dapat diimplementasikan dalam penilaian di mata pelajaran kejuruan, terutama pada aspek Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB). Selain itu, sebagian besar penelitian yang ada lebih berfokus pada pendidikan umum dan tidak secara khusus menargetkan peserta didik di sekolah kejuruan yang memiliki kebutuhan pembelajaran yang berbeda, seperti keterampilan teknis yang lebih praktis. Penelitian ini memiliki keunikan dalam mengisi gap tersebut dengan mengkaji secara spesifik bagaimana Quizizz dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik di SMK dalam mata pelajaran yang bersifat teknis. Keunikan penelitian ini terletak pada pendekatan yang diambil, yakni dengan melihat dampak dari fitur-fitur gamifikasi Quizizz, seperti avatar, leaderboard, dan penilaian instan, terhadap motivasi intrinsik dan ekstrinsik peserta didik, sesuatu yang belum banyak dibahas dalam konteks pendidikan kejuruan di Indonesia.

Menyikapi masalah tersebut, perlu adanya pemanfaatan TIK dalam kegiatan asesmen yang inovatif, kreatif, cepat dan memudahkan guru serta peserta didik untuk mengukur hasil belajar terutama di SMK Negeri 2 Bojonegoro. Sehingga dapat menganalisis serta mendapatkan gambaran secara riil dan kompherensif terkasi proses belajar mengajar terutama dalam mata pelajaran Dasar Kejuruan Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DK DPIB). Setelah mendapatkan hasil penilaaian yang cepat, guru juga akan dapat secepatnya menentukan inovasi dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran apa saja untuk meningkatkan kompetensi peserta didik terutama pada kelas X DPIB di SMK Negeri 2 Bojonegoro.

Penggunaan platform berbasis digital untuk asesmen, seperti *Quizizz*, adalah salah satu inovasi penting dalam proses pembelajaran. *Quizizz* adalah alat evaluasi online yang memiliki fitur interaktif dan menarik yang memungkinkan guru melakukan penilaian secara *real-time*. Fitur yang menarik, interaktif dan dapat langsung melihat nilai atau *score*, sangat cocok untuk SMK) yang di dominasi oleh peserta didik berasal yang merupakan Gen Z. Penerapan asesmen menggunakan platform digital memberikan sejumlah keuntungan dibandingkan asesmen tradisional. Menurut studi yang dipublikasikan oleh [2] asesmen berbasis digital meningkatkan keterlibatan peserta didik, meningkatkan motivasi, dan membantu guru memantau perkembangan belajar secara lebih efektif. Hal ini didukung oleh penelitian lain dari [3] yang menunjukkan bahwa platform berbasis gamifikasi seperti *Quizizz* memberikan umpan balik langsung kepada peserta didik, yang penting dalam pembelajaran adaptif.

Seiring dengan perkembangan pendidikan kejuruan, implementasi teknologi asesmen yang interaktif sangat dibutuhkan [4]. Mata pelajaran DK DPIB di SMK Negeri 2 Bojonegoro memerlukan evaluasi yang mendalam terkait kemampuan teknis dan keterampilan analitis peserta didik. Dengan menggunakan *Quizizz*, guru dapat membuat tes berbasis proyek dan simulasi dengan lebih mudah dan dapat menilai secara tepat. Penggunaan *Quizizz* tidak hanya meningkatkan keterlibatan peserta didik, tetapi juga mempermudah guru dalam mempersonalisasi proses evaluasi. Hal ini didukung oleh temuan [5] yang menegaskan bahwa platform digital berbasis gamifikasi seperti *Quizizz* dapat membantu peserta didik mengidentifikasi kelemahan mereka lebih cepat melalui umpan balik otomatis. Teknologi ini memungkinkan guru untuk membuat soal yang bervariasi, termasuk pilihan ganda, isian, dan simulasi interaktif, yang relevan dengan keterampilan teknis peserta didik SMK. Studi lain oleh [6] menekankan bahwa asesmen berbasis TIK memberikan peserta didik kesempatan untuk belajar melalui pengalaman, meningkatkan kemandirian dalam menemukan solusi masalah, serta mengembangkan kemampuan

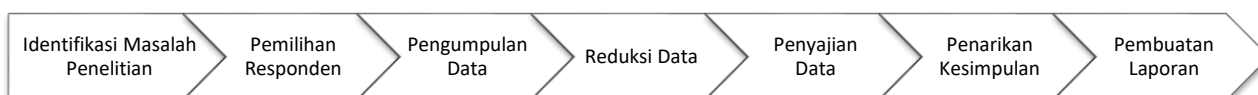
berpikir kritis. Hal ini sangat penting dalam pendidikan kejuruan yang menekankan penerapan praktis di sekolah. *Quizizz*, dengan desain yang menarik dan fitur kompetitif seperti leaderboard, juga mampu meningkatkan motivasi peserta didik. [7] menggarisbawahi pentingnya motivasi intrinsik dan rasa pencapaian yang dirasakan oleh peserta didik saat mereka melihat hasil evaluasi secara langsung. Di SMK, di mana keterampilan praktis dan teknis sangat penting, feedback langsung yang disediakan oleh *Quizizz* mempercepat penguasaan materi [8].

Yang menjadi fokus penelitian ini ada 3 (tiga) aspek, yaitu: (1) proses pembelajaran; (2) sarana dan prasarana; dan (3) tantangan dan kendala yang dihadapi peserta didik. Melalui 3 (tiga) aspek yang di analisis akan diperoleh deskripsi efektifitas asesmen menggunakan aplikasi *Quizizz* yang dilaksanakan, sarana dan prasarana yang digunakan oleh peserta didik, serta tantangan dan kendala yang dihadapi dalam proses asesmen ini. Sehingga hasil penilaian belajar peserta didik dapat langsung diketahui serta guru juga dapat mengkaji kembali alat asesmen dalam hal ini soal yang diberikan selama penilaian.

Berdasarkan hal di atas penelitian dengan judul Implementasi *Quizizz* Sebagai Media Asesmen Pada Mata Pelajaran DK DPIB di SMK sangat mendesak untuk dilakukan untuk mengetahui hasil dari implementasi *Quizizz* di mata pelajaran DK DPIB diharapkan tidak hanya meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik, tetapi juga mengembangkan literasi digital mereka yang sangat penting untuk mempersiapkan peserta didik dalam menghadapi tantangan dunia kerja modern.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Adapun responden yang menjadi populasi pada penelitian ini adalah peserta didik kelas X SMK Negeri 2 Bojonegoro kompetensi keahlian DPIB dengan jumlah responden 30 orang, yang mendapat mata pelajaran DK pada Tahun Pelajaran 2024/2025. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, dengan fokus pada peserta didik yang mengisi instrumen penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah kuesioner dalam bentuk google form [9]. Kuesioner di susun menggunakan Skala Likert dengan rentang nilai 1 hingga 5, di mana peserta didik diminta untuk memberikan penilaian terhadap 5 (lima) pertanyaan dalam penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam proses asesmen [8]. Hasil kuosioner dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif, dengan bobot untuk setiap skala dan rata-rata presentase untuk aaspek yang dinilai. Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif, dengan 4 tahapan kegiatan utama, yaitu: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan [10]



Alur Metode Penelitian

### A. Identifikasi Masalah Penelitian

Menjelaskan latar belakang masalah yang dihadapi dalam penggunaan *Quizizz* di SMK Negeri 2 Bojonegoro Jurusan DPIB.

### B. Pemilihan Responden

Memilih 30 peserta didik kelas X SMK Negeri 2 Bojonegoro.

### C. Pengumpulan Data

Pada tahap ini, peneliti akan mengumpulkan data dari responden, yaitu peserta didik kelas X SMK Negeri 2 Bojonegoro kompetensi keahlian DPIB. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner yang disebar dalam bentuk *Google Form*, yang dirancang untuk menggali pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran DK DPIB. Pengambilan sampel dilakukan dengan *purposive sampling*, yang artinya peneliti memilih responden secara sengaja berdasarkan kriteria tertentu, yaitu peserta didik yang telah mengisi instrumen penelitian.

### D. Reduksi Data

Setelah data dikumpulkan, tahap berikutnya adalah reduksi data. Peneliti akan menyeleksi, memfokuskan, dan menyederhanakan data yang diperoleh dari kuesioner. Proses ini melibatkan pemilihan informasi yang relevan dengan tujuan penelitian, sehingga hanya data yang mendukung tujuan penelitian yang akan dianalisis lebih lanjut.

### C. Penyajian Data

Pada tahap ini, hasil reduksi data akan disajikan dalam bentuk narasi, tabel, atau grafik yang menggambarkan temuan penelitian. Penyajian data bertujuan untuk mempermudah pemahaman dan interpretasi data oleh peneliti maupun pembaca. Penyajian data dapat mencakup aspek-aspek penting yang diidentifikasi dari kuesioner, seperti pemahaman peserta didik terhadap materi DK atau persepsi terhadap penggunaan quizi dalam pembelajaran.

### D. Penarikan Simpulan

Tahap ini adalah penarikan simpulan. Berdasarkan hasil penyajian data, peneliti akan membuat interpretasi dan simpulan mengenai hasil penelitian. Peneliti akan menjawab pertanyaan penelitian atau mencapai tujuan yang telah dirumuskan di awal, seperti bagaimana implementasi *Quizizz* sebagai media asesmen dalam mata pelajaran DK DPIB di SMK.

### E. Pembuatan Laporan

Pada tahap ini hasil penelitian akan disusun dalam sebuah laporan penelitian.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penilaian merupakan proses yang melibatkan pengukuran, pengecekan, penelusuran, dan identifikasi kesenjangan dalam pembelajaran. Menurut [11] penilaian adalah prosedur yang digunakan untuk mengumpulkan informasi guna membuat keputusan terkait peserta didik, kurikulum, program, kebijakan pendidikan, metode, dan alat pendidikan lainnya oleh institusi atau organisasi resmi yang berwenang. Selain itu, [12] menyatakan bahwa penilaian adalah proses penafsiran hasil pengukuran untuk mengevaluasi kualitas suatu fenomena, aspek, gejala, atau program tertentu.

*Quizizz* dipilih sebagai media penilaian dalam penelitian ini karena kemampuannya memudahkan peserta didik menjawab soal kuis dengan lebih interaktif dan memotivasi mereka untuk bersaing dalam menjawab soal dengan benar [13]. *Quizizz* adalah platform pembelajaran digital dan online yang menawarkan beragam fitur menarik. Dikenal sebagai media pembelajaran interaktif, *quizizz* dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik dan menyediakan berbagai fitur yang mudah diakses dalam satu aplikasi [14]

Manfaat dari penggunaan media *quizizz* ini yaitu aplikasi ini merupakan aplikasi yang berbasisi games intruktif yang mana dalam penyajian latihannya dengan menggunakan permanan multipemain dan menjadikan prakter ruang belajar menjadi hidup dan menyenangkan. *Quizizz* juga memiliki fitur permainan sepeti avatar, tema dan hiburan musik dalam proses pembelajarannya. Media ini memiliki berbagai keunggulan, diantaranya: 1) peserta didik dapat mengetahui hasil penilaiannya secara langsung 2) Setiap peserta didik mendapatkan soal yang berbeda sehingga meminimalisir adanya kecurangan 3) peserta didik dapat melihat jawaban yang benar dan yang salah Selain itu manfaat lain dari media *quizizz* yaitu mengaktifkan peserta didik dikelas sehingga kegiatan beajar mengajar terasa tidak membosankan, peserta didik akah merasa bosan jika pendidik melakukan pembelajaran secara teks yang dibacakan oleh pendidik, Hasil penelitian dikelompokkan menjadi 3 bagian utama, yaitu: (1) proses pembelajaran; (2) sarana dan prasarana; dan (3) tantangan dan kendala. Untuk lebih jelasnya diuraikan sebagai berikut.

Hasil respon peserta didik setelah penggunaan *quizizz* dapat dilihat dari tabel 1. berikut.

TABEL I  
 HASIL RESPON PESERTA DIDIK

No	Aspek	Presentase					Rata-rara (%)	Kategori
		5	4	3	2	1		
1.	Saya tidak merasa kesulitan dalam menggunakan aplikasi <b>Quizizz</b>	50%	30%	10%	5%	5%	85%	Sangat Baik
2.	Saya lebih termotivasi dalam mengerjakan soal penilaian ketika menggunakan aplikasi <b>Quizizz</b>	60%	25%	10%	3%	2%	88%	Sangat Baik
3.	Saya lebih cepat menyelesaikan soal dengan menggunakan <b>Quizizz</b> dibandingkan penilaian tradisional	40%	35%	15%	5%	5%	83%	Baik
4.	Saya merasa hasil penilaian menggunakan aplikasi <b>Quizizz</b> mencerminkan kemampuan saya dengan baik	45%	30%	15%	5%	5%	80%	Baik
5.	Saya akan lebih memilih menggunakan <b>Quizizz</b> untuk penilaian di masa mendatang	65%	20%	10%	3%	2%	80%	Sangat Baik

Berdasarkan data yang ditampilkan dalam Tabel I, dapat dilihat bahwa rata-rata tanggapan peserta didik terhadap penggunaan aplikasi *quizizz* dalam proses pembelajaran mencapai 84,8%, dengan kategori yang didominasi oleh penilaian "Sangat Baik" dan "Baik". Secara lebih spesifik, 85% peserta didik menyatakan tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi tersebut, 88% merasa lebih termotivasi saat mengerjakan soal penilaian dengan *quizizz*, dan 88% lagi cenderung memilih menggunakan aplikasi ini untuk penilaian di masa yang akan datang. Selain itu, 83% dari mereka menyebutkan bahwa mereka bisa menyelesaikan soal lebih cepat dengan menggunakan *quizizz* dibandingkan metode penilaian tradisional, sementara 80% merasa hasil penilaian yang diberikan oleh aplikasi ini sudah cukup mencerminkan kemampuan mereka secara objektif. Dari hasil ini, bisa disimpulkan bahwa penerapan aplikasi *quizizz* sebagai media penilaian dalam pembelajaran berjalan dengan baik dan disambut positif oleh peserta didik, terutama dalam hal peningkatan motivasi belajar dan efisiensi waktu pengerjaan soal.

Meskipun peningkatan motivasi ini terlihat dari data angket, analisis lebih mendalam menunjukkan bahwa fitur-fitur gamifikasi pada *quizizz*, seperti avatar, leaderboard, dan umpan balik instan, memberikan dampak signifikan terhadap motivasi intrinsik dan ekstrinsik peserta didik. Menurut [15], fitur avatar dan leaderboard menciptakan elemen kompetisi sehat di antara siswa yang mendorong mereka untuk berusaha lebih keras dalam menyelesaikan soal, sementara umpan balik instan memberikan kepuasan langsung yang mendukung motivasi intrinsik. Elemen-elemen ini juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga peserta didik merasa lebih termotivasi untuk mencapai hasil yang lebih baik dalam penilaian.

Penggunaan *quizizz* sebagai media asesmen tidak hanya mempermudah proses evaluasi, tetapi juga secara signifikan memengaruhi motivasi peserta didik, baik motivasi intrinsik maupun ekstrinsik. Berdasarkan hasil kuesioner, sebanyak 88% peserta didik merasa lebih termotivasi ketika menggunakan *quizizz* dibandingkan metode penilaian tradisional. Fitur-fitur dalam *quizizz*, seperti avatar dan tema yang dapat dipersonalisasi, memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Penelitian sebelumnya [16] menunjukkan bahwa elemen gamifikasi, seperti avatar dan penyesuaian visual, dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa dengan cara meningkatkan keterikatan emosional mereka dengan proses pembelajaran. Selain itu, fitur penilaian instan pada *quizizz* memungkinkan siswa mendapatkan umpan balik langsung setelah menjawab soal. Hal ini memberi mereka kepuasan instan atas pencapaian yang telah diraih, sehingga memperkuat motivasi intrinsik untuk terus belajar. Rasa pencapaian ini mendorong siswa untuk terlibat lebih aktif dalam pembelajaran karena mereka merasakan kepuasan langsung ketika mencapai hasil yang baik. Di sisi lain, fitur-fitur seperti leaderboard dan pemberian poin atau bintang juga memainkan peran penting dalam memicu motivasi ekstrinsik. *Leaderboard* mendorong kompetisi sehat antar siswa dengan menunjukkan peringkat mereka secara langsung selama penilaian. Studi lain [17] menemukan bahwa *leaderboard* dalam lingkungan pembelajaran berbasis gamifikasi mendorong siswa untuk bersaing dan mencapai skor terbaik, yang memicu motivasi ekstrinsik mereka untuk unggul. Penggunaan *leaderboard* ini mendorong siswa untuk bekerja lebih keras, bukan hanya untuk mendapatkan penilaian yang baik, tetapi juga untuk menunjukkan performa yang lebih baik di hadapan teman-teman sekelas mereka. Penghargaan visual berupa poin atau bintang setelah menyelesaikan soal juga memberikan motivasi ekstrinsik tambahan, karena siswa merasa dihargai atas upaya mereka dalam menyelesaikan kuis dengan benar. Kombinasi antara fitur-fitur yang memicu motivasi intrinsik dan ekstrinsik menjadikan *quizizz* sebagai platform yang sangat efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Motivasi intrinsik dihasilkan dari kepuasan langsung dan personalisasi yang ditawarkan oleh *quizizz*, sementara motivasi ekstrinsik lebih dipicu oleh fitur kompetitif seperti *leaderboard* dan pemberian poin.

Sebagai tambahan, terdapat variasi keterlibatan di antara peserta didik yang mungkin dipengaruhi oleh tipe kepribadian atau tingkat literasi digital. Siswa yang lebih ekstrovert cenderung merespons lebih positif terhadap fitur *leaderboard* dan avatar yang bersifat kompetitif, sementara siswa introvert lebih menghargai fitur-fitur yang lebih individual, seperti umpan balik instan tanpa tekanan kompetisi. Tingkat literasi digital juga mempengaruhi kenyamanan siswa dalam menggunakan *quizizz*. Peserta didik dengan literasi digital yang lebih tinggi tampak lebih cepat beradaptasi dengan platform, sementara 10% peserta didik yang melaporkan kesulitan kemungkinan memiliki keterbatasan dalam akses teknologi atau keterampilan digital yang lebih rendah. Ini menunjukkan bahwa meskipun platform digital seperti *quizizz* efektif dalam meningkatkan motivasi, guru perlu memperhatikan variasi keterlibatan peserta didik berdasarkan kemampuan literasi digital dan kepribadian mereka untuk memastikan pengalaman belajar yang lebih optimal bagi semua siswa. Karena kemampuan literasi digital peserta didik juga mempengaruhi seberapa nyaman mereka menggunakan *quizizz*. Peserta didik dengan literasi digital yang lebih tinggi tampak lebih mudah beradaptasi dengan platform dan memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia dengan lebih baik, sementara beberapa peserta didik melaporkan kesulitan, kemungkinan disebabkan oleh keterbatasan dalam akses teknologi

atau keterampilan digital yang kurang memadai. Hal ini mengindikasikan bahwa literasi digital memainkan peran penting dalam memastikan efektivitas penggunaan platform digital seperti *quizizz* dalam proses penilaian. Guru diharapkan dapat memperhatikan variasi keterlibatan ini dengan menyesuaikan pendekatan pembelajaran berdasarkan kebutuhan individual peserta didik, baik dari sisi kepribadian maupun tingkat literasi digital mereka.

Berikut data hasil respon peserta didik terhadap ketersediaan sarana dan prasarana pendukung asesmen dalam penggunaan *quizizz* pada tabel 2.

TABEL II  
 HASIL RESPON TERHADAP KETERSEDIAAN SARANA DAN PRASARANA

No	Aspek	Presentase					Rata-rara (%)	Kategori
		5	4	3	2	1		
1.	Memiliki perangkat (komputer/laptop/smartphone) yang memadai untuk mengerjakan Asesmen menggunakan Aplikasi <i>Quizizz</i>	60%	30%	5%	3%	2%	91%	Sangat Baik
2.	Memiliki jaringan internet yang mendukung untuk mengakses dan mengerjakan soal di aplikasi <i>Quizizz</i>	55%	35%	5%	3%	2%	89%	Sangat Baik
3.	Memiliki akses daya listrik yang stabil saat mengerjakan <i>Quizizz</i>	65%	25%	5%	3%	2%	92%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil yang tercantum di Tabel II, tanggapan rata-rata peserta didik mengenai ketersediaan sarana dan prasarana untuk mengerjakan asesmen menggunakan aplikasi *quizizz* menunjukkan hasil yang sangat positif. Pada aspek ketersediaan perangkat, 90% peserta didik menyatakan bahwa mereka memiliki perangkat yang cukup memadai, dengan rata-rata skor sebesar 91%, yang termasuk kategori Sangat Baik. Selain itu, sebanyak 90% peserta didik merasa jaringan internet yang mereka miliki mendukung untuk mengakses dan menyelesaikan soal asesmen, dengan nilai rata-rata sebesar 89%, yang juga termasuk kategori Sangat Baik. Pada aspek terakhir, terkait akses daya listrik, 90% peserta didik menyatakan bahwa akses listrik mereka stabil, dengan rata-rata penilaian sebesar 92%, yang dikategorikan sebagai Sangat Baik. Dengan demikian, rata-rata keseluruhan dari ketiga aspek ini mencapai 90,67%, yang menunjukkan bahwa sarana dan prasarana untuk mendukung asesmen dengan aplikasi *quizizz* dinilai sangat memadai oleh peserta didik.

Penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan aplikasi *quizizz* sebagai media asesmen berbasis TIK pada mata pelajaran Dasar Kejuruan di SMK memberikan dampak yang sangat positif. Berdasarkan data yang diperoleh, sebagian besar peserta didik merasa perangkat, jaringan internet, dan akses listrik yang digunakan untuk mengerjakan asesmen sangat memadai, sehingga proses pembelajaran berjalan lancar. Fitur-fitur gamifikasi yang terdapat dalam aplikasi, seperti avatar dan penilaian langsung, terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik, menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Selain itu, hasil penilaian yang diberikan secara instan memungkinkan peserta didik memahami kekuatan dan kelemahan mereka secara cepat, sehingga guru dapat segera menyesuaikan metode pengajaran dengan kondisi peserta didik secara *real-time*, seperti yang terlihat dari respons positif dalam tabel hasil respon peserta didik.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa *quizizz* tidak hanya meningkatkan keterlibatan peserta didik tetapi juga memperbaiki proses pembelajaran secara keseluruhan. Sebagaimana diuraikan bahwa [18] *quizizz* memenuhi prinsip-prinsip penilaian seperti validitas, kepraktisan, reliabilitas, dan autentisitas. *Quizizz* memungkinkan peserta didik untuk menyelesaikan soal secara interaktif, dengan tantangan yang diadaptasi sesuai dengan kemampuan mereka. Penggunaan *Quizizz* sebagai bagian dari *blended learning* juga memastikan penilaian yang lebih akurat dan menyenangkan.

Penelitian lain yang dilakukan [19] menekankan pentingnya keunggulan *quizizz* dalam menyediakan hasil yang konsisten, sementara penelitian lain [20] menjelaskan bahwa fitur hiburan seperti musik dan avatar membuat peserta didik lebih termotivasi. [21] Ditambahkan lagi, bahwa *quizizz* membantu mengurangi kebosanan di kelas, menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menyenangkan. Selain itu, *Quizizz* memungkinkan peserta didik untuk memahami jawaban yang benar secara langsung setelah menyelesaikan kuis, meningkatkan efektivitas pembelajaran secara signifikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 85% peserta didik tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan *quizizz*, sementara 88% menyatakan lebih termotivasi untuk mengerjakan soal dengan platform ini. Selain itu, 83% peserta didik merasa lebih cepat menyelesaikan soal dibandingkan metode penilaian tradisional. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *quizizz* meningkatkan retensi materi dan motivasi peserta didik dalam belajar. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *quizizz* meningkatkan retensi materi dan motivasi peserta didik dalam belajar, yang sejalan dengan temuan [22] bahwa platform berbasis gamifikasi dapat

meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Namun, tantangan terkait akses internet dan perangkat tetap menjadi kendala, dengan 10% peserta didik melaporkan masalah ini. Kendala teknis ini mungkin disebabkan oleh kondisi ekonomi dan akses teknologi yang terbatas di beberapa daerah, yang juga didukung oleh penelitian sebelumnya [23]. Kendala ini menunjukkan pentingnya peningkatan infrastruktur teknologi di sekolah, terutama untuk mendukung penerapan asesmen digital secara optimal. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa *quizizz* dapat meningkatkan kualitas asesmen dan motivasi peserta didik, meskipun perlu ada perhatian lebih pada penyediaan sarana dan prasarana yang memadai. Meskipun aplikasi *quizizz* secara umum mendapatkan tanggapan positif dari mayoritas peserta didik, penting untuk mencermati variasi keterlibatan di antara peserta. Misalnya, bagaimana tanggapan peserta didik yang lebih *introvert* dibandingkan yang *ekstrovert* terhadap fitur gamifikasi? Atau, apakah ada perbedaan motivasi berdasarkan usia atau kemampuan teknologi? Peserta didik yang lebih *ekstrovert* mungkin merespons lebih positif terhadap fitur-fitur gamifikasi seperti leaderboard atau elemen kompetisi, sementara peserta didik *introvert* mungkin lebih menghargai fitur personalisasi yang memungkinkan mereka belajar dalam lingkungan yang lebih individual.

Literasi digital juga menjadi faktor penting dalam efektivitas penggunaan *quizizz*. Tingkat literasi digital peserta didik mungkin memiliki dampak yang signifikan terhadap kemudahan mereka dalam menggunakan platform ini. Meskipun mayoritas peserta didik merasa nyaman menggunakan *quizizz*, terdapat 10% peserta yang mengalami kesulitan dalam mengakses platform, yang mungkin disebabkan oleh rendahnya keterampilan teknologi atau literasi digital yang belum merata di antara peserta didik. Menyoroti keterkaitan antara literasi digital dan kemudahan penggunaan platform ini dapat membuka jalan untuk penelitian lebih lanjut. Guru mungkin perlu mempertimbangkan penilaian awal kemampuan literasi digital peserta didik untuk merancang pelatihan atau pendampingan, sehingga aplikasi seperti *quizizz* dapat digunakan secara lebih efektif oleh semua peserta didik.

Hasil penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian sebelumnya. Sebagai contoh, sebuah penelitian yang [24] menyimpulkan bahwa *quizizz* mampu meningkatkan keterlibatan siswa melalui penggunaan fitur gamifikasi. Penelitian lain [25] juga menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran berbasis TIK dapat membantu meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Namun, penelitian ini juga mengungkapkan tantangan terkait akses teknologi, dengan 10% peserta didik melaporkan kesulitan dalam mengakses *quizizz*. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun banyak penelitian sebelumnya yang menyoroti manfaat gamifikasi, penelitian ini memperdalam pemahaman tentang bagaimana variasi keterlibatan peserta didik berdasarkan kepribadian dan kemampuan teknologi juga memainkan peran penting.

Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa *quizizz* dapat meningkatkan kualitas asesmen dan motivasi peserta didik, meskipun perlu ada perhatian lebih pada penyediaan sarana dan prasarana yang memadai.

#### IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di mata pelajaran DK DPIB di SMKN 2 Bojonegoro, dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan aplikasi *quizizz* mendapatkan tanggapan yang sangat positif dari peserta didik. Sebagian besar peserta didik merasa aplikasi ini mudah digunakan dan mampu meningkatkan motivasi mereka dalam mengikuti penilaian. Hal ini menunjukkan bahwa *quizizz* dapat menjadi sarana yang efektif untuk evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran dasar kejuruan, dengan berbagai fitur yang memungkinkan peserta didik menyelesaikan soal lebih cepat dan menjadikan proses penilaian lebih menarik. Namun, terdapat beberapa kendala, seperti keterbatasan akses internet dan perangkat teknologi, yang perlu diperhatikan untuk memastikan penggunaan aplikasi ini dapat berjalan lebih optimal di masa depan. Penelitian ini berhasil mencapai tujuan dengan menunjukkan bahwa *quizizz* merupakan alat yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan penilaian di SMK.

Secara keseluruhan, aplikasi *quizizz* terbukti mampu menjadi alat yang efisien dan diminati oleh peserta didik di SMKN 2 Bojonegoro, khususnya dalam mata pelajaran DK DPIB. Ke depan, sekolah dan pemangku kepentingan perlu mempertimbangkan peningkatan infrastruktur teknologi, termasuk akses internet dan perangkat, serta pelatihan untuk guru dalam memaksimalkan penggunaan teknologi ini. Namun, penting untuk dicatat bahwa variasi keterlibatan peserta didik muncul berdasarkan perbedaan kepribadian dan tingkat literasi digital. Peserta didik yang lebih *ekstrovert* cenderung merespons lebih baik terhadap fitur kompetitif seperti leaderboard, sementara siswa *introvert* lebih mengapresiasi fitur-fitur seperti umpan balik instan. Selain itu, kemampuan literasi digital mempengaruhi kenyamanan peserta didik dalam menggunakan platform ini. Peserta didik dengan keterampilan digital yang lebih rendah mungkin membutuhkan lebih banyak dukungan dalam beradaptasi. Oleh karena itu, di masa depan, penting bagi guru untuk mempertimbangkan perbedaan-perbedaan ini dalam merancang pendekatan pembelajaran yang lebih inklusif.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Muchson, Munzil, N. C. E. Setiawan, meyga E. F. Sari, S. Novitasari, and D. A. Rokhim, "Program Pembinaan Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Guru Kimia MA/SMA Pada MGMP Kimia Kabupaten Mojokerto Berbasis IoT," *Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 5, no. 3, p. 13, Mar. 2021, doi: 10.20956/pa.v5i3.12017.
- [2] S. M. Ismail, D. R. Rahul, I. Patra, and E. Rezvani, "Formative vs. summative assessment: impacts on academic motivation, attitude toward learning, test anxiety, and self-regulation skill," *Language Testing in Asia*, vol. 12, no. 1, Dec. 2022, doi: 10.1186/s40468-022-00191-4.
- [3] C. I. Muntean, "Raising engagement in e-learning through gamification," in *International Conference on Virtual Learning ICVL 2011*, Romania: Cybernetics and Statistics, Babes-Bolyai University, 2011. Accessed: Sep. 21, 2024. [Online]. Available: [https://www.academia.edu/36387149/Raising\\_engagement\\_in\\_e\\_learning\\_through\\_gamification](https://www.academia.edu/36387149/Raising_engagement_in_e_learning_through_gamification)
- [4] A. Baltyanova *et al.*, "Pedagogical Conditions for the Training of Future Teachers Based on Digital Educational Technologies," *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, vol. 18, no. 18, pp. 121–137, 2023, doi: 10.3991/ijet.v18i18.43209.
- [5] B. Anuyahong and N. Pucharoen, "Exploring the Effectiveness of Mobile Learning Technologies in Enhancing Student Engagement and Learning Outcomes," *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, vol. 18, no. 18, pp. 50–63, 2023, doi: 10.3991/ijet.v18i18.40445.
- [6] A. Jurāne-Brēmāne, "Digital Assessment in Technology-Enriched Education: Thematic Review," May 01, 2023, *MDPI*. doi: 10.3390/educsci13050522.
- [7] M. Jiménez-Sánchez and N. Gargallo-Camarillas, "Gamification and Students' Motivation: Using Quizizz in the English as a Foreign Language (EFL) Classroom," *Acta Marisiensis. Philologia*, vol. 2, no. 1, pp. 1–13, Sep. 2020, doi: 10.2478/amph-2022-0035.
- [8] S. Adlan Hakim, G. Wirawan, R. Setyowati, H. Toda, and S. Singkawang, "The Effect of Using the Quizizz Application on the Learning Outcomes of the Cognitive Domain of Grade V Elementary School Students on the Animal Respiratory System," vol. 6, no. 2, pp. 127–135, 2023.
- [9] M. Wulandari, A. Elisabeth, S. Saputra, and W. Chantika, "Efektivitas Penggunaan Google Form Sebagai Media Penilaian Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK," *JUITIK*, vol. 2, no. 3, 2022, [Online]. Available: <http://journal.sinov.id/index.php/juitik/indexHalamanUTAMAJurnal:https://journal.sinov.id/index.php>
- [10] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, vol. 2–5. Bandung: ALFABETA, 2023.
- [11] B. I. Sappaile, T. Pristiwaluyo, and Itha, *Hasil Belajar dari Perspektif Dukungan Orangtua dan Minat Belajar Siswa*. Gowa: Global Research and Consulting Institute (Global-RCI), 2021.
- [12] S. W. Nasution, "Assesment Kurikulum Merdeka Belajar Di Sekolah Dasar," Dec. 2021, doi: 10.34007/ppd.v1i1.181.
- [13] Y. P. Saputro and M. Lestari, "Evaluasi Penggunaan Quizizz Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik," *Journal of Informatics and Vocational Education (JOIVE)*, vol. 5, no. 2, p. 7578, Jul. 2022, doi: <https://doi.org/10.20961/joive.v5i2.68074>.
- [14] A. Wassalwa and F. R. Ardillah, "The Effectiveness of Game Quizizz Using Learning Media On Students' Outcomes," *Almannah Wassalwa et al JOEY*, vol. 1, no. 2, pp. 10–17, 2022.
- [15] J. Koivisto and J. Hamari, "The rise of motivational information systems: A review of gamification research," *Int J Inf Manage*, vol. 45, pp. 191–210, 2019, doi: <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2018.10.013>.
- [16] M. Jiménez-Sánchez and N. Gargallo-Camarillas, "Gamification and Students' Motivation: Using Quizizz in the English as a Foreign Language (EFL) Classroom," *Acta Marisiensis. Philologia*, vol. 2, no. 1, pp. 1–13, Sep. 2020, doi: 10.2478/amph-2022-0035.
- [17] Z. Zainuddin, M. Shujahat, H. Haruna, and S. K. W. Chu, "The role of gamified e-quizzes on student learning and engagement: An interactive gamification solution for a formative assessment system," *Comput Educ*, vol. 145, p. 103729, Feb. 2020, doi: 10.1016/J.COMPEDU.2019.103729.
- [18] D. Orhan Göksün and G. Gürsoy, "Comparing success and engagement in gamified learning experiences via Kahoot and Quizizz," *Comput Educ*, vol. 135, pp. 15–29, Jul. 2019, doi: 10.1016/j.compedu.2019.02.015.
- [19] A. Munawir and N. P. Hasbi, "The Effect Of Using Quizizz To EFL Students' Engagement And Learning Outcome," *English Review: Journal of English Education*, vol. 10, no. 1, pp. 297–308, Dec. 2021, doi: 10.25134/erjee.v10i1.5412.
- [20] Z. Zainuddin, M. Shujahat, H. Haruna, and S. K. W. Chu, "The role of gamified e-quizzes on student learning and engagement: An interactive gamification solution for a formative assessment system," *Comput Educ*, vol. 145, Feb. 2020, doi: 10.1016/j.compedu.2019.103729.
- [21] A. Rinaldy Malik and dan Sri Sumarni, "Pengaruh Strategi Pembelajaran Mobile Learning Dan Gaya Belajar Visual Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Siswa SMA Negeri 1 MAROS," vol. 11, no. 1, p. 194, 2020.
- [22] A. Wulandari, A. Setyo, and B. Lestari, "Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui Game Quizizz pada Materi Statistika," 2023. doi: <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.11894>.
- [23] M. Ulfa, Y. Yusrizal, I. Huda, and S. Ilyas, "Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Dengan Konstruktivisme Radikal Terhadap Berpikir Kritis Peserta Didik," *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, vol. 8, no. 1, pp. 109–113, Jan. 2022, doi: 10.29303/jppipa.v8i1.906.
- [24] R. Smiderle, S. J. Rigo, L. B. Marques, J. A. Peçanha de Miranda Coelho, and P. A. Jaques, "The impact of gamification on students' learning, engagement and behavior based on their personality traits," *Smart Learning Environments*, vol. 7, no. 1, p. 3, 2020, doi: 10.1186/s40561-019-0098-x.
- [25] C. Muntean, "Raising engagement in e-learning through gamification," *Proc. 6th International Conference on Virtual Learning ICVL*, Jan. 2011.