

PEMANFAATAN APLIKASI QUIZIZZ DALAM SISTEM INFORMASI ASESMEN SUMATIF DI SMPN 1 AMALI KABUPATEN BONE

¹Eka Sulistiawati, ²Muljono Damopolii, ³Mardhiah Hasan

^{1,2,3}Pascasarjana, Manajemen Pendidikan Islam, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar
Jl. Sultan Alauddin No.63, Romangpolong, Kec, Sumba Opu, Kabupaten Gowa, Sulawesi
Selatan, Indonesia

e-mail: ¹ekasulistiawati1105@gmail.com ²muljono.damopolii@uin-alauddin.ac.id ³mardhiah@uin-alauddin.co.id

ABSTRACT

The purpose of the mini research is to find out the utilization of the quiz application in managing the summative assessment information system, researchers use qualitative methodology by observing and describing the object under study in the field specifically and in detail. Data collection researchers use observation, interview, and documentation methods. Important findings from the research show that the quizizz application is an application that makes it easy for educators to check student performance results, facilitate archiving of lesson questions and student work effectively, quickly and the results are accurate. The quizizz application is still detected using a new application, so teachers are required to adjust to new features and improve their abilities. Meanwhile, the implementation of summative assessments manually is not very effective because some students are less careful in working on the questions given due to the monotonous appearance of the questions and paper, as well as the process of educators checking student answer sheets which takes a long time to check one by one so that the process of inputting their scores can be hampered. In conclusion, the utilization of the quiz application is in accordance with applicable regulations and the implementation of summative assessment needs to be improved with interesting implementation methods and media.

Kata Kunci: *Application Quizizz, System Information, Asesmen Sumatif*

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran pada generasi alfa dan generasi Z (*digital natives*) memiliki perbedaan minat dan antusias siswa dalam menuntut ilmu. Teknologi sudah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan individu setiap saat. (Yana & Adam, 2019) Hal ini menjadikan seorang individu terbiasa dengan keberadaan dan perkembangan teknologi sehingga mereka mudah jenuh dan bosan dalam membaca ataupun belajar. Kesuksesan dalam proses pembelajaran dapat dinilai dari pemahaman konsep, penguasaan materi dan prestasi belajar peserta didik dengan peningkatan pemahaman materi yang tinggi serta menerapkan model dan metode pembelajaran. Selain itu, faktor penentu keberhasilan pembelajaran adalah ketepatan dan penerapan model dan metode proses pembelajaran yang diperoleh.

Quizizz adalah aplikasi diagnostic sumatif yang menyajikan tes pilihan ganda, dirancang oleh dua guru asal India, Bernama Ankit dan Deepak, pada tahun 2015. Awalnya dikembangkan untuk mengajar matematika di sekolah Bangalore, India. Aplikasi ini sekarang digunakan secara luas oleh jutaan guru dan siswa di lebih dari 100 negara. Quizizz menghadirkan sistem permainan edukatif yang memungkinkan aktivitas multipemain secara simultan, mengubah latihan kelas menjadi pengalaman yang menyenangkan. Melalui quizizz, siswa dapat menerapkan pengetahuan yang mereka pelajari di kelas dengan mengulang materi pada perangkat elektronik mereka sendiri. (Zhao, 2020)

Sistem Informasi adalah hal yang sangat penting dimanfaatkan dari ruang kelas seperti menggunakan komputer dan proyektor data. Sumber daya tersebut mendahului penggunaan perangkat teknologi yang lebih canggih seperti *tablet*, ponsel, serta aplikasi lainnya. Kombinasi metodologi aktif (siswa menjadi pusat perhatian dan interaksi praktis dilakukan didalam kelas) dan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi digital (TIK) bisa saja memunculkan pelajaran hibrida yaitu perpaduan pelaksanaan kegiatan didaktik dengan menggunakan sumber di tempat dan online. (Junior, 2020) Sistem informasi diterapkan dalam kelas sangat beragam sesuai dengan perencanaan dan kreativitas guru, misalnya dengan melakukan *forum online*, melakukan simulasi, atau dengan melakukan latihan, tugas kompetensi melalui lingkungan *virtual*. (Junior, 2020) Selain itu, system informasi dapat digunakan tidak hanya untuk pengajaran dan pembelajaran tetapi juga untuk memandu penilaian untuk proses pembelajaran. (Bornando. SF, 2018) menyatakan bahwa “mengevaluasi berarti mengikuti perkembangan siswa dan mengidentifikasi masalah serta menyediakan elemen – elemen agar siswa dapat memecahkan masalah sendiri”.

Proses pebelajaran bukan hanya di bahas dalam undang – undang saja, yang berkaitan dengan metode pembelajaran juga dibahas dalam ayat - ayat al- Qur’an agar siswa tetap memiliki motivasi untuk terus berproses menuntut ilmu. Kewajiban tentang belajar Firman Allah QS. Al- Nahl (16):125

أَدْخِلْ آلَ سَيِّدِي رَبِّكَ بِالْكَفِّ وَالْمُؤَظَّةِ الْوَسْنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالْحَسَنِ ۗ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَا تَصِفُونَ
هُوَ أَعْلَمُ بِمَا تَصِفُونَ

Artinya Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan Pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik tuhanmu, dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dan yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk. (Umar Muhammad a; - Taunmy al - Syaibani, 1979)

Khusus QS. *Al-Nahl* (16):125 berkaitan tentang kewajiban belajar dan memperhatikan metode pembelajaran. Dalam ayat ini Allah SWT memberikan kewajiban kepada Nabi Muhammad saw dan ummatnya untuk belajar dan mengajar dengan menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan. (Wakka, 2020) Aplikasi *quizizz* memiliki metode yang tepat untuk mencapai tujuan

pendidikan, sehingga sekolah dapat memanfaatkan aplikasi *quizizz* dalam pelaksanaan *assessment sumatif* agar siswa lebih termotivasi dan antusias dalam mengerjakan soal dengan memanfaatkan kemajuan *system informasi* yang berkembang saat ini.

Guru menggunakan beberapa cara inovatif untuk mengevaluasi pengetahuan yang diperoleh siswa dan tingkat pemahamannya terhadap *blog*, peta pikiran, buku digital, aplikasi, dan beberapa perangkat yang digunakan dan diterima dengan baik dalam konteks pendidikan. Terkait teknologi *mobile* guru dapat menggunakan perangkat ponsel pintar (kamera digital, perekam audio dan video) untuk menghasilkan konten untuk menghasilkan karya. Selain itu, guru memiliki beberapa strategi dalam menilai pencapaian siswa. Ada beberapa aplikasi yang didesain khusus untuk menyesuaikan tujuan evaluasi. Misalnya aplikasi kuis adalah cara yang praktis dan dinamis untuk membuktikan pengetahuan siswa. (Junior, 2020) Pernyataan pilihan ganda atau dikotomis, misalnya tipe benar dan salah digunakan dalam jenis tes. Biasanya kuis diberikan di akhir kelas (atau selama proses latihan), untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa.

Penggunaan kuis sering dikaitkan dengan *game digital* edukasi, karena sebagian menggunakan mekanisme gamifikasi seperti penggunaan poin, peringkat, hadiah, lencana, penghargaan dan lainnya. Penelitian (Allan. L, 2015) Mengidentifikasi “Kaum muda lebih dominan menggunakan ponsel pintar dan internet, kehadiran yang intens di jejaring sosial mampu menarik minat pada konten *virtual* dan kritik terhadap “terbelakang” karakter sekolah dan guru”.

Hasil observasi yang diamati oleh peneliti di SMPN 1 Amali didapatkan beberapa peserta didik lebih tertarik mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan sistem informasi dalam kehidupan sehari – hari yaitu bermain *game* dan tertarik dengan hal yang baru dan tidak monoton sehingga ketika belajar dengan metode yang monoton mereka mudah jenuh sehingga pendidik di SMPN 1 Amali menggunakan aplikasi *quizizz* saat pertengahan atau di akhir proses pembelajaran agar siswa tetap aktif di dalam kelas dan proses pengimputan penilaiannya otomatis, Namun proses pelaksanaan asesmen sumatif peserta didik masih menggunakan metode manual yaitu ujian dengan kertas sehingga siswa mudah jenuh saat ujian dan beberapa pendidik dalam proses pengimputan asesmen sering tertukar atau salah penulisan nilai. Untuk mempermudah pengimputan asesmen dan meningkatkan ketertarikan individu untuk belajar dan membaca soal dengan teliti diperlukan media yang relevan, dengan menggunakan aplikasi *quiziz* dalam pelaksanaan penilaian sumatif diharapkan proses pengimputan asesmen bisa optimal dan permasalahan yang bisa dirumuskan yaitu penggunaan dan pemanfaatan aplikasi *quizizz*, kualitas pelaksanaan *assessment sumatif*. Selanjutnya pada rumusan di atas, peneliti memaparkan rumusan masalah pada pertanyaan penelitian yaitu : (1) Bagaimana penggunaan aplikasi *quizizz* di SMPN 1 Amali ? (2) Bagaimana pelaksanaan *assessment sumatif* di SMPN 1 Amali ? (3) Bagaimana pemanfaatan aplikasi *quizizz* dalam *system informasi assessment sumatif* di SMPN 1 Amali?

METODE

Jenis penelitian digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan sumber data primer di dapatkan dari berbagai analisis literatur yang berkaitan dengan pokok pembahasan dengan menggunakan teknik pengambilan data *study pustaka*. (John w, 2021) Peneliti melakukan pengamatan secara langsung kepada tenaga pendidik, tenaga kependidikan, dan peserta didik diolah menggunakan penelitian kualitatif domain agar bisa mendapatkan gambaran secara umum dan keseluruhan dengan melibatkan seluruh alat indra untuk mengamati seluruh objek yang berkaitan dengan pemanfaatan aplikasi quizizz dalam sistem informasi asesmen sumatif di SMPN 1 Amali kabupaten Bone, peneliti juga melakukan pengumpulan data wawancara dengan berinteraksi dengan sumber informasi yaitu tenaga pendidik, tenaga kependidikan, dan peserta didik dengan menggunakan komunikasi secara langsung, serta di dukung oleh data dokumentasi sebagai pengumpulan data informasi dalam bentuk dokumen, arsip yang berkaitan dengan objek yang diteliti di SMN 1 Amali kabupaten Bone. Adapun pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan sosiologis dan psikologi saat berinteraksi dengan responden dalam penelitian. Adapun analisis data yang dilakukan dengan tahapan: reduksi data, menyelesaikan penyeleksian data yang dihimpun berdasarkan topik penelitian: penyajian data, menampilkan data yang berkaitan dengan permasalahan; dan verifikasi untuk melakukan koreksi dengan narasumber dan jurnal yang relevan.

HASIL DAN PEMBAHASAN***Aplikasi Quizizz di SMPN 1 Amali Kabupaten Bone***

Aplikasi Quizizz adalah platform pembelajaran berbasis daring yang didesain untuk membuat kuis interaktif dan menyenangkan bagi siswa yang bisa diakses melalui komputer dan ponsel pintar. Strategi pembelajaran yang efektif dalam mengevaluasi siswa tanpa menghilangkan esensi ujian, tetapi juga mendorong partisipasi aktif siswa. (Noor, 2020) Dalam konteks lembaga pendidikan, Quizizz menawarkan fitur menarik termasuk penggunaan musik dan avatar untuk mendukung proses pembelajaran. (Nurul Hidayah, Salsa Ulya Hambali, 2020) Hal ini sesuai dengan data yang diperoleh pada saat wawancara mendalam dengan ibu tasma sebagai pendidik di SMPN 1 Amali kabupaten Bone,

“Penggunaan aplikasi quizizz ini sudah diterapkan oleh sepuluh pendidik di pertengahan dan di akhir proses pembelajaran meskipun demikian, ada tiga guru yang lebih tua pernah menghadapi tantangan dalam mengoperasikan aplikasi ini, memerlukan penyesuaian yang lebih lama. Disisi lain, generasi milenial yang terbiasa dengan teknologi dapat menjadi sumber daya berharga bagi rekan kerja dalam mengadopsi teknologi ini”

Seperti yang dikatakan oleh salah satu narasumber dari beberapa narasumber yang pernah diwawancarai memberikan pendapat yang sama. Dari beberapa pendidik yang berhasil peneliti wawancarai mereka mendukung kegiatan proses pembelajaran di kelas dengan perkembangan teknologi

“Penerapan revolusi pendidikan sudah menyediakan sarana belajar yang mendukung proses pembelajaran siswa dengan mengikuti perkembangan sistem informasi secara bertahap, dengan menggunakan aplikasi quizizz di sekolah ini merupakan bagian upaya untuk memperkaya proses pembelajaran dengan media yang kreatif dan menarik sesuai arahan dari dinas pendidikan. Aplikasi ini tidak hanya memberikan penilaian yang efisien terhadap pemahaman siswa terhadap materi, tetapi memungkinkan guru untuk memberikan perhatian khusus kepada siswa yang membutuhkan bantuan lebih lanjut. Dengan adanya skor otomatis, guru dapat dengan tepat mengidentifikasi dan mengatasi tantangan dalam pembelajaran siswa”

Quizizz adalah platform web yang menyediakan kuis yang mudah digunakan oleh pendidik dan peserta didik karena memberikan umpan balik secara langsung terhadap jawaban yang benar dan salah. Selain itu, peringkat siswa dapat dilihat secara real-time, memberikan motivasi untuk berkompetensi. Hasil evaluasi mudah diunduh dalam format *Micrisift Excel* dan dapat dikirimkan melalui email siswa. Quizizz juga mempermudah pengajaran dalam memberikan evaluasi terhadap siswa dan memberikan lebih banyak waktu untuk mengembangkan kreativitas dalam penggunaan teknologi, hal ini sangat penting. Dengan penggunaan quizizz yang merangsang komponen visual dan verbal, platform ini menjadi media pembelajaran yang efektif. (Nurul Hidayah, Salsa Ulya Hambali, 2020) Penggunaan sistem informasi di lembaga pendidikan bukan hal yang baru lagi. Oleh karena itu penggunaan beberapa fitur platform digital yang bisa meminimalisir tenaga pendidik dengan efektif.

“Saya sebagai pendidik, membenarkan manfaat dari fitur platform digital seperti aplikasi quizizz. Saya sering menghadapi keterbatasan waktu, terutama dalam memberikan umpan balik dan menginput nilai siswa yang memerlukan analisis pekerjaan serta penyelesaian administrasi. Dengan menggunakan aplikasi quizizz saya dapat mengurangi waktu yang dibutuhkan untuk mengelola nilai siswa, sehingga saya memiliki waktu yang dibutuhkan untuk berdiskusi, memberikan umpan balik kepada siswa, dan menangani administrasi seperti pemberkasan PMM tanpa gangguan. Hal ini memungkinkan proses pengimputan nilai harian menjadi efektif dan efisien.”

Berdasarkan hasil penelitian yang ditemukan bahwa teori pemanfaatan aplikasi quizizz di SMPN 1 Amali kabupaten bone sudah diterapkan dengan baik tidak hanya memberikan solusi efisiensi dalam penilaian pemahaman siswa, tetapi juga mendukung transformasi pendidikan menuju penggunaan teknologi yang lebih baik dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan arahan dinas pendidikan untuk memanfaatkan teknologi guna meningkatkan kualitas pembelajaran, sesuai dengan prinsip-prinsip pemanfaatan teknologi dalam pendidikan untuk mencapai hasil pembelajaran yang bermanfaat bagi semua pihak.

Sistem Informasi Asesmen Sumatif di SMPN 1 Amali Kabupaten Bone

Sistem informasi asesmen adalah platform atau sistem yang digunakan untuk mengelola proses asesmen secara menyeluruh, mencakup perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan hasil asesmen. Penilaian pembelajaran penting karena setiap individu memiliki karakteristik dan cara belajar yang berbeda. Desain perencanaan meliputi penyusunan tes berdasarkan persiapan standar pengujian sesuai analisis siswa serta pemilihan media yang sesuai. Hasil asesmen dievaluasi dalam bentuk angka atau skor, yang mencerminkan pencapaian siswa setelah menyelesaikan tugas pembelajaran. Nilai ini digunakan untuk mengukur penguasaan materi oleh siswa. Hasil belajarnya mencakup pengalaman yang diperoleh siswa dalam berbagai ranah seperti kognitif, afektif, dan psikomotorik. (Salsabila et al., 2020) Menurut tenaga pendidik bapak suryadi di SMPN 1 Amali mengatakan bahwa:

“Hasil ujian siswa menjadi tolak ukur bagi guru dalam mengevaluasi kemajuan siswa dalam periode tertentu. Hal ini memungkinkan guru untuk mengidentifikasi perkembangan atau kemunduran siswa serta menemukan titik-titik pembelajaran yang belum dipahami. Sebelum pelaksanaan asesmen sumatif, semua guru, tenaga pendidik, dan kepala sekolah melakukan pertemuan untuk merancang asesmen sesuai dengan aturan yang berlaku dan menetapkan jadwal yang sesuai dengan kesepakatan dan kebutuhan pelajaran”

Asesmen adalah proses penting dalam mengukur dan menilai karakteristik siswa melalui pengukuran, penilaian, dan tes. Alat utama yang digunakan dalam pengukuran termasuk alat ukur seperti meter dan penilaian subyektif yang bersifat relatif. Dalam konteks pembelajaran, guru melakukan pengukuran terhadap hasil belajar siswa yang pada awalnya berupa skor mentah tanpa makna kualitatif, kecuali dibandingkan dengan standar atau patokan tertentu. Evaluasi merupakan langkah untuk menafsirkan hasil pengukuran dengan membandingkannya dengan kriteria yang telah ditetapkan, seperti peningkatan pengetahuan rata-rata kemampuan peserta didik. Tes berperan sebagai instrumen penting untuk mengevaluasi pencapaian siswa dalam pembelajaran. Tes memberikan gambaran yang jelas tentang sejauh mana pemahaman materi dan pencapaian siswa. Hal ini sesuai dengan data yang diperoleh pada saat wawancara mendalam dengan bapak fadly sebagai pendidik di SMPN 1 Amali kabupaten Bone,

“Penggunaan sistem informasi manual masih dilaksanakan di SMPN 1 Amali termasuk pembuatan soal, dan pengelolaan hasil penilaian. Namun, pengoreksian dan penilaian hasil siswa masih dilakukan secara manual, yang memakan waktu. Proses pengoreksian hasil ujian siswa harus dilakukan dengan teliti karena sering terjadi kesalahan pengiptuan baik nilai atau sistem penulisannya.”

Seperti yang dikatakan oleh salah satu narasumber dari beberapa narasumber yang pernah diwawancarai memberikan pendapat yang sama. Dari beberapa peserta didik yang berhasil peneliti wawancarai mereka tidak mendukung proses sistem informasi asesmen sumatif manual yaitu ujian

dengan kertas dengan teks yang panjang dan tidak menarik. Menurut peserta didik M,S,D, dan R mengatakan bahwa:

“Saya merasa ujian dengan kertas dan teks panjang membuat saya cepat bosan dan sulit berkonsentrasi. Saya lebih suka jika ada variasi soal atau menggunakan teknologi untuk membuat proses belajar lebih menarik. Saya sering kesulitan memahami soal ujian yang panjang dan harus di jawab dengan tulisan. Saya merasa proses tersebut kurang efisien dan tidak efektif untuk menilai pemahaman saya secara menyeluruh. Saya lebih menyukai ujian bisa dilakukan secara online atau menggunakan media interaktif. Ini membantu saya untuk lebih fokus dan memahami materi dengan lebih baik.”

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa sistem informasi asesmen sumatif di SMPN 1 Amali meskipun teori menegaskan pentingnya penilaian pembelajaran, desain perencanaan yang tepat, evaluasi hasil, dan pengembangan pembelajaran secara menyeluruh, sistem informasi asesmen masih belum optimal. Hal ini disebabkan keterbatasan dalam penggunaan sistem informasi yang masih dilakukan secara manual. Beberapa peserta didik menyatakan ketidakdukungan terhadap proses asesmen sumatif manual yang melibatkan ujian dengan kertas dan teks panjang. Mereka menganggap metode ini kurang menarik, tidak efisien dan kurang sesuai dengan prestasi belajar mereka. Untuk meningkatkan efisiensi dan akurasi dalam pengelolaan proses asesmen siswa, disarankan agar SMPN 1 Amali mempertimbangkan untuk mengadopsi atau meningkatkan penggunaan sistem informasi asesmen yang lebih terintegrasi dan mendukung. Hal ini dapat membantu dalam meminimalisir kesalahan, meningkatkan efisiensi waktu, serta lebih mendekati preferensi belajar siswa saat melakukan asesmen.

Keterbatasan proses manual dalam pengelolaan asesmen sumatif cenderung memakan waktu lebih lama dibandingkan dengan sistem yang terkomputerisasi. Ini dapat menghambat pendidik fokus pada kegiatan mengajar dan memberikan umpan balik. Tanpa sistem informasi asesmen yang terintegrasi dan mendukung, sekolah mungkin kesulitan mengadopsi praktik terbaik dalam penilaian dan pengembangan pembelajaran. Ini dapat memperlambat upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan secara keseluruhan.

Dengan mengadopsi penggunaan sistem informasi asesmen yang lebih moderen dan terintegrasi, SMPN 1 Amali dapat mengatasi tantangan ini untuk meningkatkan efisiensi, akurasi, dan keterlibatan siswa dalam proses asesmen mereka.

Pemandaatan Aplikasi Quizizz dalam Sistem Informasi Asesmen Sumatif di SMPN 1 Amali Kbaupaten Bone

Manfaat aplikasi quizizz dalam meningkatkan proses pembelajaran meliputi beberapa aspek penting untuk mempermudah pembuatan soal plikasi quizizz memberikan kemudahan bagi pendidik dalam membuat soal dengan antarmuka yang user-friendly, Memberikan umpan balik langsung, siswa dapat langsung mengetahui hasil point atau pekerjaannya setelah menyelesaikan

setiap soal. Selain itu, mereka juga akan mendapatkan peringkat secara otomatis setelah menjawab kuis. Siswa bisa melakukan koreksi mandiri jika jawaban siswa tidak tepat, quizizz secara otomatis menampilkan jawaban yang benar, membantu siswa untuk melakukan koreksi mandiri, melakukan review jawaban setelah seluruh kuis selesai, aplikasi ini menampilkan review untuk memeriksa yang dipilih, membantu siswa untuk merefleksikan pemahaman mereka, serta pengacakan soal quizizz mengacak soal secara otomatis sehingga setiap siswa mendapatkan kuis berbeda, mengurangi kemungkinan kecurangan dalam proses evaluasi. (Salsabila et al., 2020)

Dengan fitur-fitur yang disediakan, quizizz tidak hanya memudahkan pendidik dalam mengelola pembelajaran dan evaluasi, tetapi juga memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan adaptif bagi siswa. Hal ini sesuai dengan data yang diperoleh pada saat wawancara mendalam dengan bapak fadly sebagai pendidik di SMPN 1 Amali kabupaten Bone

“Pemanfaatan aplikasi quizizz memudahkan kami dalam membuat soal sesuai kurikulum dan kebutuhan pembelajaran. Ini mencakup kemampuan untuk menyesuaikan tingkat kesulitan, jenis soal, dan topik yang dibahas. Membantu meminimalisir penggunaan waktu dalam asesmen sumatif kuis yang dibuat dapat dijadikan live dan solo di kelas asesmen simulasi berlangsung, meningkatkan interaktivitas dan responsivitas dalam proses pembelajaran. Aplikasi quizizz memiliki kelengkapan yang mendukung proses pembelajaran diberbagai mata pelajaran, memberikan fleksibilitas dan dukungan dalam mencapai kesuksesan dalam pembelajaran.”

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dapat disimpulkan bahwa sistem informasi asesmen sumatif di SMPN 1 Amali kabupaten Bone bisa memanfaatkan aplikasi quizizz yang tidak hanya memudahkan pengelolaan pembelajaran dan evaluasi oleh pendidik, tetapi juga meningkatkan interaktivitas dalam proses pembelajaran di kelas dapat berkontribusi positif dalam meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran serta evaluasi siswa.

Dari permasalahan yang ada peneliti menawarkan sebuah solusi yaitu memanfaatkan aplikasi quizizz yang bisa digunakan untuk membantu pelaksanaan sistem informasi asesmen sumatif di SMPN 1 Amali kabupaten Bone.

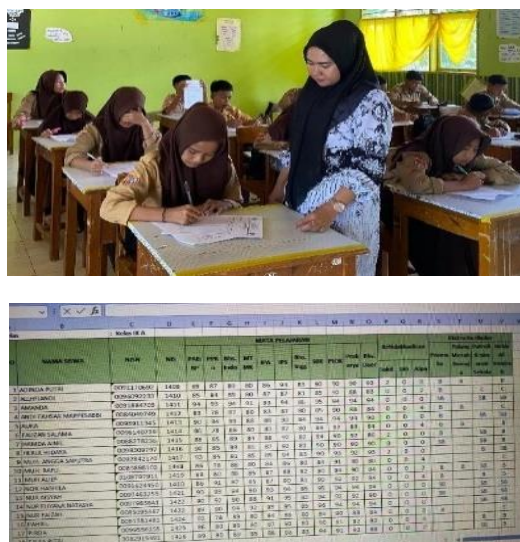
Dengan memastikan konten kuis sesuai dengan kurikulum, membuat soal yang komprehensif untuk setiap mata pelajaran, dan menggunakan teknologi di sekolah mendukung aplikasi ini termasuk akses internet yang stabil dan perangkat yang memadai bagi siswa dan guru. serta memberikan pelatihan kepada guru tentang cara terbaik menggunakan quizizz dalam konteks asesmen sumatif. Dengan mengikuti beberapa langkah ini, pemanfaatan quizizz dalam sistem informasi asesmen sumatif di SMPN 1 Amali dapat meningkatkan efisiensi proses pengajaran dan pembelajaran serta memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan terukur bagi siswa.

Aplikasi quizizz ini bisa diakses dengan menggunakan smartphone dengan memasukkan email siswa agar bisa login dalam aplikasi. Tampilan aplikasi untuk pendidik dan siswa memiliki

perbedaan, karena guru bisa memantau keseluruhan peserta didalam laptop dan hasil pekerjaan siswa secara langsung. Pihak peserta didik juga mendapatkan tampilan avatar atau media yang menarik dan umpan balik dari hasil pekerjaannya.



Gambar 1. Penggunaan Aplikasi Quizizz



Gambar 2. Sistem informasi Asesmen Sumatif manual

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Penggunaan aplikasi quizizz sebagai platfrom pembelajaran berbasis daring yang dirancang untuk membuat kuis interaktif dan menyenangkan siswa. Guru-guru di SMPN 1 Amali telah mulai menerapkan aplikasi quizizz dalam proses pembelajaran. Penggunaan aplikasi quizizz di pertengahan atau akhir proses pembelajaran efektif membantu menjaga keterlibatan siswa dan mempercepat proses pengimputan nilai.

2. Proses pelaksanaan asesmen sumatif di SMPN 1 Amali masih dilakukan secara manual dengan ujian menggunakan kertas, yang dapat membuat siswa mudah jenuh dan sering terjadi kesalahan pengimputan penilaian.
3. Pemanfaatan aplikasi quizizz dalam sistem informasi asesmen sumatif dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran serta evaluasi siswa. Dengan memastikan konten kuis sesuai dengan kurikulum, membuat soal kepada guru, aplikasi quizizz dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa di SMPN 1 Amali kabupaten Bone

Saran

Berdasarkan sumber data yang dihimpun berdasarkan topik penelitian: penyajian data, menampilkan data yang berkaitan dengan permasalahan; dan verifikasi untuk melakukan koreksi dengan narasumber dan jurnal yang relevan yang disajikan dalam jurnal, beberapa saran penelitian yang bisa diajukan untuk pengembangan lebih lanjut yaitu:

1. Melakukan studi komperatif yaitu perbandingan antara pengguna aplikasi quizizz dengan metode penilaian tradisional untuk mengukur efektivitas dan efisiensi masing-masing pendekatan dalam proses pembelajaran dan evaluasi
2. Melaksanakan studi implementasi aplikasi quizizz di berbagai sekolah dengan karakteristik yang berbeda untuk mengevaluasi tantangan dan keberhasilan dalam mengadopsi teknologi.
3. Mengembangkan program pelatihan yang lebih terstruktur dan komperhensif bagi pendidik untuk memaksimalkan pemanfaatan fitur-fitur quizizz dalam proses pembelajaran dan evaluasi

DAFTAR PUSTAKA

- Allan. L. (2015). *Escola.com: como as novas tecnologias estanto transformando a educacao na pratico* (Sao Paulo (ed.)).
- Bornando. SF. (2018). Kecintaan Terhadap Game. *In Prosiding Kongres Introductional de Teknologi Na Educacao, 16*, 1–15.
- John w, C. (2021). *Research Desigh Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan campuran*. Pustaka Pelajar.
- Junior, J. B. B. (2020). Assessment for Learning with Mobile Apps: Exploring the Potential of Quizizz in the Educational Context. *International Journal of Development Research, 10*(01), 33366–33371. <https://quizizz.com/about>
- Noor, S. (2020). Penggunaan Quizizz dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMAN 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikah Hayati, 6.1*, 1–7.
- Nurul Hidayah, Salsa Ulya Hambali, T. F. Mi. (2020). Pemanfaatan Media Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Cerita Rakyat Kelas X. *Prosiding Samasta, 2014*, 1–6.

- 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*, 4(2), 163–172. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Umar Muhammad a; - Taumiy al - Syaibani. (1979). *Falsafah Pendidikan Islam, Terj. Hasan Langgulung*.
- Wakka, A. (2020). Petunjuk Al-Qur'an Tentang Belajar Dan Pembelajaran. *Education and Learning Journal*, 1(1), 82. <https://doi.org/10.33096/eljour.v1i1.43>
- Yana, D., & Adam, A. (2019). Efektivitas Penggunaan Platform Lms Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Dimensi*, 8(1), 1–12. <https://doi.org/10.33373/dms.v8i1.1816>
- Zhao, F. (2020). Menggunakan Kuis untuk Mengintegrasikan Aktivitas Multiplayer yang Menyenangkan di Kelas Akuntansi. *Jurnal Internasional Pendidikan Tinggi*, 8 (1), 37–43. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.5430/ijhe.v8np37>.