



Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti

p-ISSN 2355-5106 || e-ISSN 2620-6641

<http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jil>



PENGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ UNTUK MENGUKUR ASPEK KOGNITIF SISWA SD PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA

Sri Wahyuni¹⁾, Nurur Rubingah²⁾, Nur Hakiky³⁾, Andri Wicaksono⁴⁾, Yulia Maftuhah Hidayati⁵⁾, Anatri Dessty⁶⁾

^{1,2,3,4,5,6)}Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Surakarta

¹⁾g200220011@student.ums.ac.id, ²⁾g200220016@student.ums.ac.id,

³⁾g200220014@student.ums.ac.id, ⁴⁾g200220010@student.ums.ac.id, ⁵⁾ymh284@ums.ac.id, ⁶⁾ad121@ums.ac.id

Histori artikel

Received:
4 Juni 2023

Accepted:
16 November 2023

Published:
18 November 2023

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan quizizz dalam pengukuran pemahaman murid dalam aspek kognitif tingkat sekolah dasar pada mata pelajaran matematika. Penelitian ini di terapkan pada siswa kelas 4 sejumlah 6 Peserta didik, 1 Guru Kelas, 1 Kepala Sekolah di SD Negeri 3 Nanggulan, Kecamatan Cawas, Kabupaten Klaten sebagai subjeknya. Metode penelitian dengan pendekatan fenomenologi dan termasuk dalam penelitian kualitatif. Untuk menguji keabsahan data dilakukan uji triangulasi menggunakan uji triangulasi teknik dan uji triangulasi sumber. Hasil penelitian guru memanfaatkan quizizz untuk mengukur aspek kognitif murid dalam mata pelajaran matematika. Hasil dari penelitian ini ditemukannya kebaruan fitur-fitur dalam quizizz dibandingkan penelitian-penelitian sebelumnya. Fitur yang dapat digunakan untuk mengukur aspek kognitif mata pelajaran matematika adalah *live quiz* dan *paper mode* dan bentuk soal yang bisa digunakan adalah *multiple choice*.

Kata Kunci: kognitif, matematika, quizizz

*Corresponding author: Sri Wahyuni (g200220011@student.ums.ac.id)

Abstract. This research aims to describe the application of Quizizz to measure the cognitive aspects of elementary school level students in mathematics subjects. The subjects of this research were 6 students in class 4, 1 class teacher, 1 principal at SD Negeri 3 Nanggulan, Cawas District, Klaten Regency. This research method used qualitative research with a phenomenological approach. To test the validity of the data, a triangulation test was carried out using a technical triangulation test and a source triangulation test. The results of the research were that teachers used Quizizz to measure students' cognitive aspects in mathematics subjects. The results of this research found new features in Quizizz compared to previous studies. Features that can be used to measure cognitive aspects of mathematics subjects are live *quiz* and paper *mode* and the form of questions that can be used is multiple *choice*.

Keywords : cognitive, mathematics, quizizz

Latar Belakang

Pesatnya kemajuan teknologi informasi ini seperti dua mata pisau dimana jika kemajuan pada bidang teknologi informasi dan komunikasi dapat diterapkan dengan bijaksana maka akan bermanfaat dan menguntungkan, namun sebaliknya jika tidak dimanfaatkan dengan baik maka kecanggihan teknologi informasi ini akan menjadi boomerang untuk penggunanya. Era revolusi industri 4.0 yang mengutamakan pada kecanggihan IPTEK (Ilmu pengetahuan dan teknologi) kini telah menembus ke berbagai bidang, tak terkecuali salah satunya yaitu bidang pendidikan (M. Ahmadi, 2020). Sektor Pendidikan sangat penting menerapkan kecanggihan teknologi pada proses pembelajaran yang bisa dimanfaatkan sebagai penunjang pembelajaran yang efektif. Pelayanan Pendidikan yang semula dilakukan dengan manual, kini semua bisa lebih terbantu dengan adanya teknologi yang canggih sehingga memudahkan segala pekerjaan dan urusan dalam sektor pendidikan. (Mulyati & Evendi, 2020) Kemajuan teknologi membawa banyak manfaat dan kemudahan sehingga berpengaruh pada kemajuan dan perkembangan pendidikan khususnya pada proses pembelajaran yang berdampak *output* pembelajaran (Fitriadi, 2013). Pengaruh baik dalam pemanfaatan teknologi berdasarkan berbagai kemajuan fitur dapat mendukung pengetahuan, pemahaman dan ketrampilan pada peserta didik dalam mendapatkan kompetensi yang hendak dituju. Menurut (Wilda Maghfiroh & Kirom, 2019) di masa digitalisasi seperti sekarang ini, Kegiatan belajar mengajar di kelas selalu terhubung dengan adanya perangkat atau media teknologi karena kegiatan pengajar dan peserta didik selalu memanfaatkan media IT (teknologi Informatika) dan jaringan internet pada kegiatan sekolah. Kebutuhan ini akan menjadi daya dukung agar terciptanya pembelajaran yang menyenangkan dan menarik sehingga memudahkan bagi guru maupun peserta didik. Hal ini senada dengan (F. Ahmadi, 2017) saat kegiatan pembelajara guru dapat menambahkan permainan atau ice breaking agar menumbuhkan peran aktif peserta didik yang dapat membantu meningkatkan perkembangan kognitif.

Perkembangan kognitif merupakan bagian dari keseluruhan aspek perkembangan

murid yang berhubungan dengan pengetahuan, serta serangkaian proses psikologis terkait satu dengan yang lainnya seperti gaya belajar murid dan cara murid memahami lingkungan di sekitar baik di sekolah maupun dilingkungan Masyarakat (Dwika Hidayati, 2021). Aspek kognitif juga masuk dalam pembentukan kepribadian mental yang meliputi kemudahan dalam memahami materi atau menghafal, kemampuan berpikir kritis, mensintesis, mengaplikasi pengetahuan baru, menganalisis masalah, dan kemampuan mengevaluasi, dimana instrumen pengukurannya dilakukan melalui tes (lin Nurbudiyani, 2013). Pada kemajuan teknologi alat tes yang digunakan untuk mengukur aspek kognitif peserta didik diusahakan menggunakan alat yang efektif dan efisien dengan basis IT, digunakannya aplikasi yang mendukung pembelajaran adalah Quizizz (Ahmad, 2021). Game Quizizz adalah merupakan aplikasi edu game yang dikembangkan dalam dunia pendidikan yang dapat dimanfaatkan guru sehingga dapat diterapkan pada murid yang dikemas semenarik mungkin (Sanga & Purba, n.d., 2019). Quizizz dapat dijadikan sebagai stimulus dalam meningkatkan motivasi belajar murid saat pembelajaran karena dengan adanya tingkat kecepatan dan ketepatan dalam menjawab dapat diketahui bersama di layar sehingga mereka dapat berlomba-lomba dalam mengerjakan tugas sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya. Instruktur atau pengajar dapat mengawasi jalannya pengerjaan Quizizz serta dapat hasilnya ketika kuis selesai sehingga dapat digunakan dalam mengevaluasi kinerja murid dalam pembelajaran sebelumnya yang menggunakan kertas dan sekarang menerapkan game Quizizz dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar murid (Mulyati & Evendi, 2020). Aplikasi Quizizz dapat digunakan sebagai monitoring ketercapaian pemahaman murid terhadap pokok bahasan yang sedang diajarkan oleh guru. Dalam proses penilaiannya aplikasi ini sangat mudah dan cepat sehingga layak menjadi aplikasi pembelajaran yang mendukung revolusi pembelajaran era digital. Dengan adanya aplikasi ini akan meningkatkan motivasi dan minat peserta didik untuk belajar dan memahami materi khususnya materi yang dirasa sulit dan rumit oleh peserta didik (Susiaty, n.d, 2018). Mayoritas mata pelajaran yang paling dihindari oleh peserta didik adalah mata pelajaran matematika.

Pembelajaran matematika bagian dari ilmu yang melibatkan pola pikir logis yang dapat membangun serta mengembangkan pemikiran murid dalam menjalani kehidupan setiap harinya (Tiara & Patmaningrum, 2021). Dalam pelaksanaan pengajaran matematika diharapkan murid mampu menumbuhkan motivasi dan keterampilan cara berpikir kritis, logis dan sistematis dalam menyelesaikan persoalan yang dihadapi dalam lingkungan sekolah maupun Masyarakat. Meski pada kenyataan matematika sudah dianggap sebagai pelajaran yang berhubungan dengan hitung menghitung dan dirasa sangat sulit oleh banyak murid-murid karena karakteristik matematika yang dari awal menjadi ilmu pasti dan berkesinambungan satu dengan yang lainnya. (Wiryanto, 2020). Berdasarkan hasil observasi

pada murid kelas 4 SD Negeri 3 Nanggulan, Cawas, Klaten terlihat masih kurangnya motivasi dan minat belajar pada pelajaran matematika, selain itu pelajaran matematika ini sering kali dihindari peserta didik karena sifatnya yang abstrak, dan sukar dipahami sehingga hasil evaluasi pembelajaran pada aspek kognitif pada pelajaran matematika ini kurang memuaskan. Data yang berasal dari hasil wawancara dengan pengajar matematika kelas 4 SD Negeri 3 Nanggulan, Cawas, Klaten menunjukkan bahwa guru membutuhkan inovasi pembelajaran yang unik, baru rilis serta menarik agar murid termotivasi saat belajar matematika dengan menyenangkan dan memudahkan untuk guru pada proses penilaian pada aspek kognitif yang berbasis teknologi informasi. (Amany, 2020) dalam penelitiannya yang berjudul "Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Pelajaran Matematika" menunjukkan hasil ulangan atau penilaian harian bisa dilaksanakan dengan memanfaatkan edu gamei Quizizz dengan mengoptimalkan penggunaan fitur Quizizz dengan pengaturan Live Quiz. Penilaian pembelajaran melalui Quizizz mampu membantu pengajar dalam melaksanakan penilaian secara detail, obyektif dan lebih mudah. Seirama dengan yang dilaksanakan (Mulyati & Evendi, 2020) dengan judul "Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara" menjelaskan bahwa pemanfaat Quizizz dalam pembelajaran matematika mampu meningkatkan hasil belajar sebesar 78 %. Sejalan dengan (Hidayati, 2021) yang berjudul "Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa" menyimpulkan bahwa perkembangan kognitif murid pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 3 meningkat dengan memanfaatkan edu game Quizizz secara daring dan sangat efektif.

Berdasarkan kajian penelitian yang terdahulu, penggunaan edu game Quizizz secara optimal cukup efektif pada proses pembelajaran maupun pada akhir pembelajaran mampu meningkatkan prestasi belajar dan perkembangan kognitif. Selain itu evaluasi pembelajaran aspek kognitif yang menggunakan aplikasi Quizizz ini mempermudah pengajar saat melaksanakan evaluasi pembelajaran dengan objektif, cermat dan teliti. Sehingga diperlukan pemanfaatan kecanggihan teknologi yang dapat menerapkan pembelajaran matematika yang menyenangkan serta memudahkan dalam mengevaluasi pembelajaran matematika pada aspek kognitif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan aplikasi Quizizz dalam kegiatan belajar mengajar yang mampu dimanfaatkan sebagai sarana yang memudahkan guru untuk mengetahui ketercapaian murid dalam pemahaman materi dan menyenangkan murid pada proses pembelajaran matematika. Karena penggunaan media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan untuk membangkitkan minat dan kegiatan pembelajaran akan mempengaruhi prestasi belajar murid dalam mengajar matematika.

Metode

Penelitian ini termasuk penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Subyek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas 4 SD Negeri 3 Nanggulan, Cawas, Klaten yang berjumlah 6 murid, materi bangun datar pada mata pelajaran Matematika. Pengumpulan data dalam penelitian ini antara lain : 1) Metode observasi, mengamati penggunaan quizizz dalam evaluasi yang dilaksanakan oleh peneliti selama pembelajaran berlangsung, 2) Dokumentasi, dilakukan dengan mengkaji dokumen dalam bentuk tertulis berupa hasil penilaian aspek kognitif, dan gambar berupa hasil tangkapan layar dari aplikasi quizizz yang dapat dijadikan acuan dalam memperkuat data yang didapat saat observasi, 3) Wawancara, dilaksanakan kepada guru kelas sebagai pengampu sekaligus pelaksana pembelajaran yang menggunakan quizizz dalam mengukur aspek kognitif murid, murid dijadikan sebagai subyek penelitian, dan kepala sekolah sebagai pemimpin dan pengambil kebijakan di tingkat sekolah. Penelitian ini menggunakan analisis data yang bersifat diskriptif yang lebih mengutamakan proses daripada hasil, membatasi pokok bahasan dan indikator atau kriteria dalam menganalisis keabsahan data, sehingga hasil penelitian di terima kedua pihak antara peneliti dan subyek peneliti. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data dengan urutan-urutan antara lain mengumpulkan informasi dan merangkai secara sistematis informasi yang di dapatkan dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi. Kemudian peneliti mereduksi data, penyajian data, mengambil kesimpulan serta memverifikasi kesimpulan.

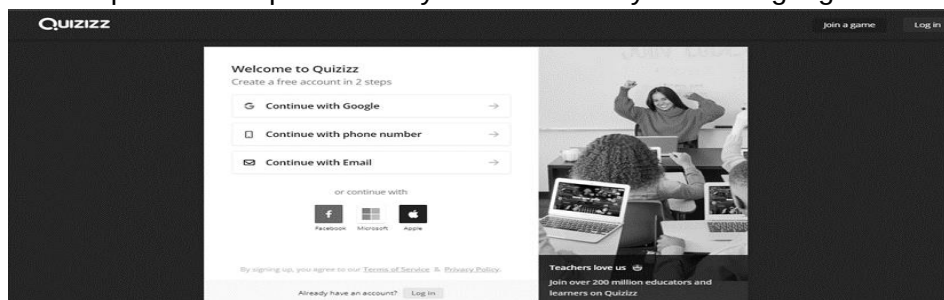
Hasil dan Pembahasan

Edu game Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis permainan yang menyediakan aktivitas banyak pemain dan menjadikan kelas interaktif serta menyenangkan (Mulyani, 2020). Quizizz sangat mendukung sebagai alat evaluasi untuk mengukur aspek kognitif pada murid, termasuk dalam mata pelajaran Matematika (Narassati et al., 2021). Materi bangun datar adalah pokok bahasan yang kontekstual dengan kehidupan anak-anak sehari-hari. Quizizz pada penelitian ini digunakan sebagai alat evaluasi materi bangun datar pada mata pelajaran Matematika. Penelitian ini dilaksanakan pada akhir pembelajaran karena penggunaan quizizz digunakan sebagai alat ukur pemahaman murid yang berhubungan dengan pokok bahasan yang diajarkan guru. Quizizz menjadi pilihan media evaluasi untuk mengukur aspek kognitif peserta didik yang menarik karena berbasis game pembelajaran yang mudah dioperasikan oleh peserta didik dan menyenangkan (Kurnia et al., 2011). Fitur-fitur yang ada sangat mendukung quizizz sebagai alat penilaian pembelajaran. Berdasarkan wawancara dan hasil observasi di lapangan, penggunaan quizizz dalam evaluasi pembelajaran tidak menemui banyak kesulitan karena peserta didik sudah terbiasa menggunakan perangkat IT berupa laptop. Hal ini dikarenakan sekolah memberikan

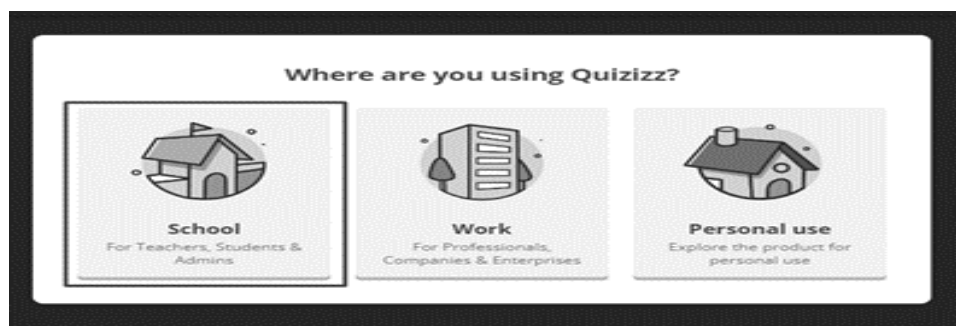
ekstrakurikuler Teknologi Informasi dan Komputer (TIK) yang wajib diikuti oleh siswa-siswi dari kelas 3 - 6. Seluruh peserta didik yang memiliki akun belajar id telah bergabung ke dalam *google classroom* masing-masing kelas. Untuk melaksanakan evaluasi menggunakan quizizz, peserta didik login ke dalam *google classroom* dan mengikuti link quizizz yang telah dikirim oleh guru ke dalam forum *google classroom*. Tahapan yang dilakukan guru dalam menggunakan quizizz sebagai media evaluasi untuk mengukur aspek kognitif meliputi: 1) pembuatan akun quizizz, 2) pembuatan kuis dan tes, dan 3) penilaian ketercapaian aspek kognitif.

1. Pembuatan Akun Quizizz

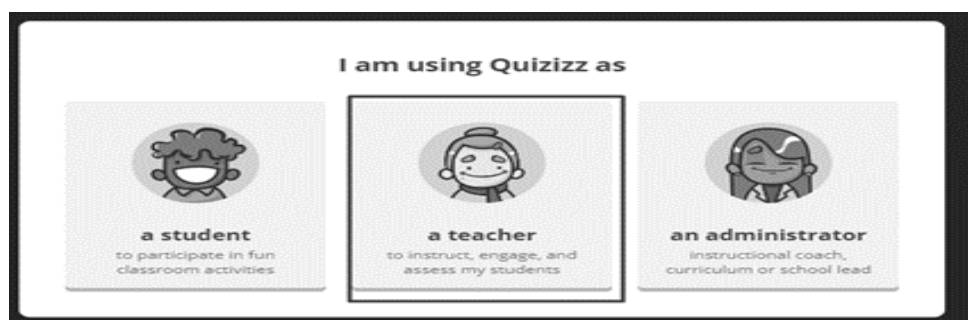
- a. Untuk menggunakan Quizizz sebagai media evaluasi, guru perlu sign up terlebih dahulu pada laman www.quizizz.com. Ada 3 pilihan untuk sign up yang dapat dipilih guru, yaitu menggunakan akun google, menggunakan nomor telepon, atau dengan email. Quizizz juga menawarkan sign up menggunakan akun media sosial facebook, akun microsoft, maupun ios (apple) (Putri & Dwijayanti, 2020)
- b. Guru dapat memilih pemakaian yaitu di sekolah yakni sebagai guru



Gambar 1. Tampilan awal www.quizizz.com



Gambar 2. Pilihan pemakai



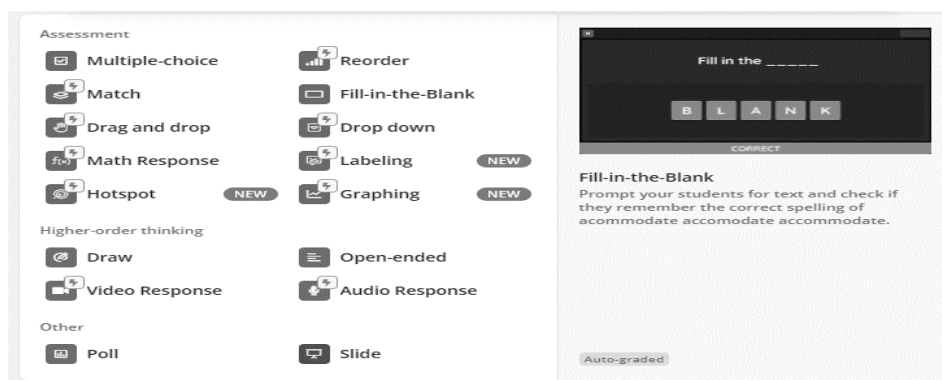
Gambar 3. Pilihan peran

2. Pembuatan Kuis dan Tes

Untuk mulai membuat kuis atau tes, prosedur yang perlu dilaksanakan adalah sebagai berikut:

- a. Klik buat
- b. Menuliskan nama kuis, contoh: Bangun Datar Kelas 4.
- c. Memilih pokok bahasan atau mapel, lalu klik next.
- d. Memilih tipe kuis.

Banyak pilihan tipe kuis yang tersedia, secara umum ada tiga jenis kuis, yaitu assessment, higher order thinking, dan other. Dalam assessment, ada beberapa pilihan jenis kuis yang tersedia, antara lain: 1) multiple choice atau pilihan ganda. Dalam jenis kuis ini, guru dapat memberikan soal dengan beberapa opsi jawaban sesuai kebutuhan. 2) Match atau menjodohkan. 3) Drag and drop atau seret dan lepas. 4) Fill in the Blank yaitu pertanyaan isian. 5) Reorder atau mengurutkan. 6) Drop down atau jatuhkan. 7) Math response. 8) Labeling. 9) Hotspot. 10) Graphing. Dalam Higher-order-thinking, ada beberapa pilihan jenis kuis, yaitu draw, open-ended, video response, serta audio response. Sedangkan pada menu other, terdapat pilihan poll dan slides.

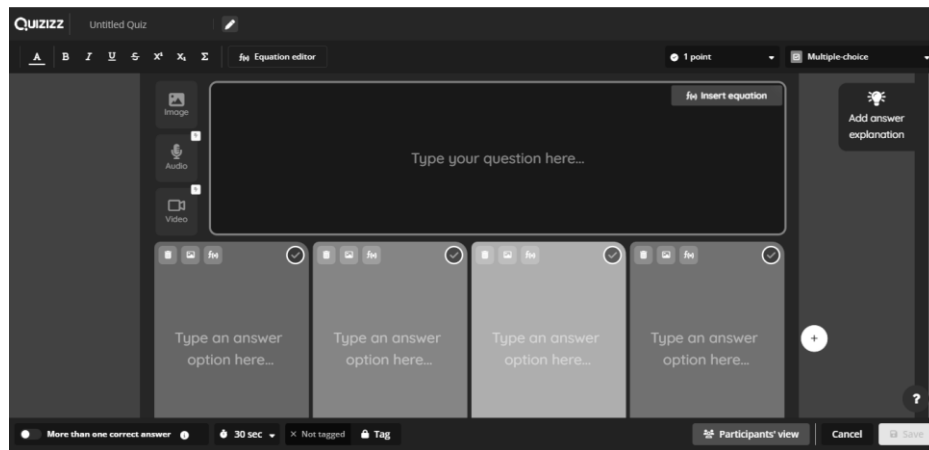


Gambar 4. Pilihan jenis quiz

- e. Menuliskan pertanyaan

Setelah memilih jenis kuis, akan tampil template penulisan soal sesuai jenis kuis yang dipilih, sehingga guru dapat menuliskan soal pada ruang yang tersedia. Dalam penulisan soal ini dapat disematkan pula media berupa gambar, audio, maupun video.

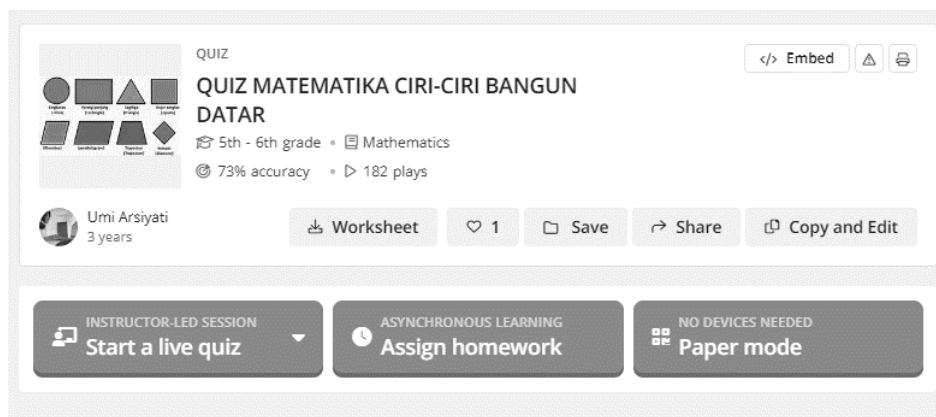
- f. Menuliskan pilihan jawaban yang selain berupa ketikan huruf-huruf, dapat pula diisi dengan gambar.
- g. Mengatur waktu sesuai tingkat kesulitan soal
- h. Menyimpan hasil kemudian klik save

Gambar 5. Tampilan template quiz *multiple choice*

- i. Menyusun soal-soal kemudian disesuaikan dengan langkah sebelumnya.
- j. Ketika seluruh pertanyaan selesai disusun klik selesai/done
- k. mengatur tipe penerapan kuis.

Terdapat tiga pilihan tipe penerapan kuis, yaitu 1) live quiz, yaitu pengerjaan kuis pada waktu itu secara bersama-sama menggunakan perangkat masing-masing, 2) assign homework, yaitu memberikan rentang waktu pengerjaan bagi peserta didik, dan 3) paper mode, yaitu kuis berbasis kertas di mana peserta didik memainkan kuis di kelas tanpa menggunakan perangkat smartphone.

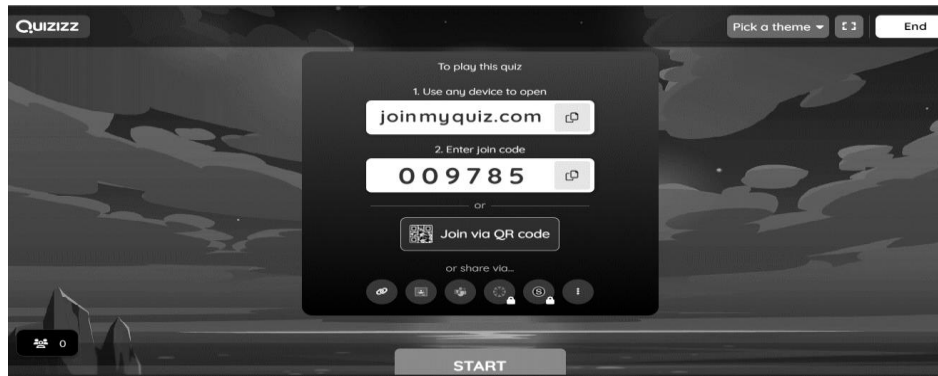
I. Pilih mode ujian



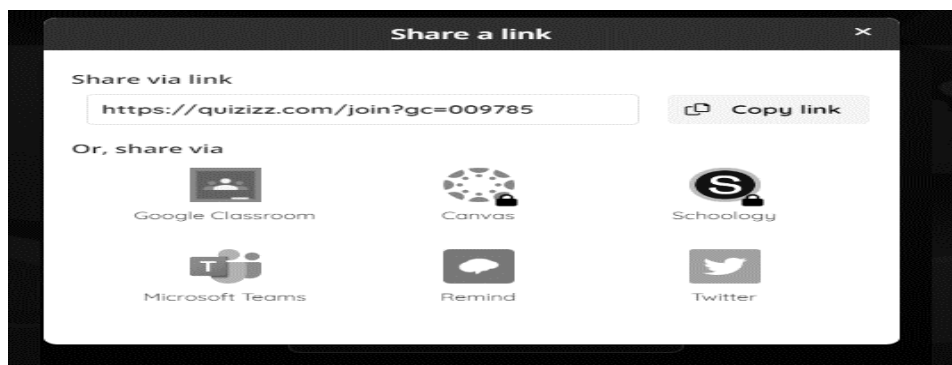
Gambar 6. Pilihan mode ujian

- m. Klik next setelah pengaturan lanjutan sesuai kebutuhan guru
- n. Share code atau link quizizz kepada peserta didik

Terdapat beberapa pilihan untuk membagikan kuis kepada peserta didik, yaitu: 1) melalui link website yang bisa dibuka di perangkat mana saja, 2) dengan kode, 3) join via QR code, 4) dibagikan melalui beberapa pilihan lain yaitu: google classroom, canvas, schoology, microsoft teams, remind, atau twitter.



Gambar 7. Tampilan kode quiz yang siap dibagikan



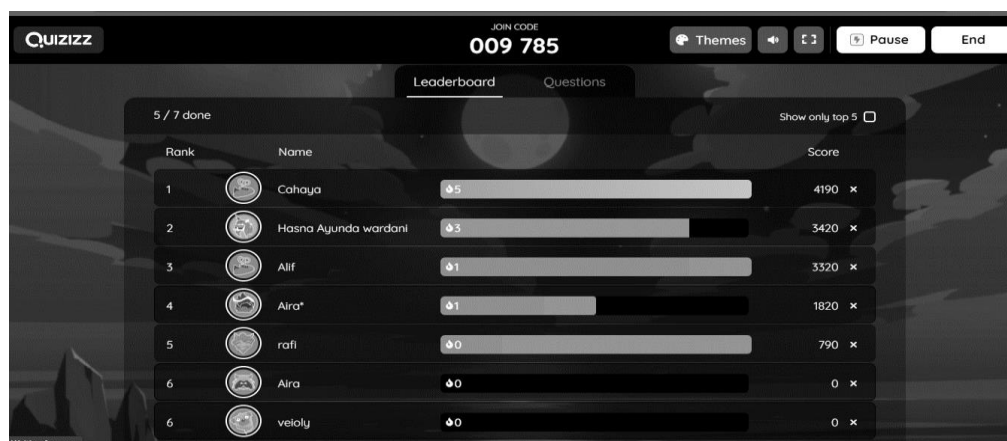
Gambar 8. Pilihan membagikan link

o. Klik mulai apabila seluruh peserta didik telah join dalam kuis tersebut.

3. Penilaian Ketercapaian Aspek Kognitif

Setelah peserta didik selesai mengerjakan quiz, guru dapat menganalisis hasilnya melalui langkah sebagai berikut:

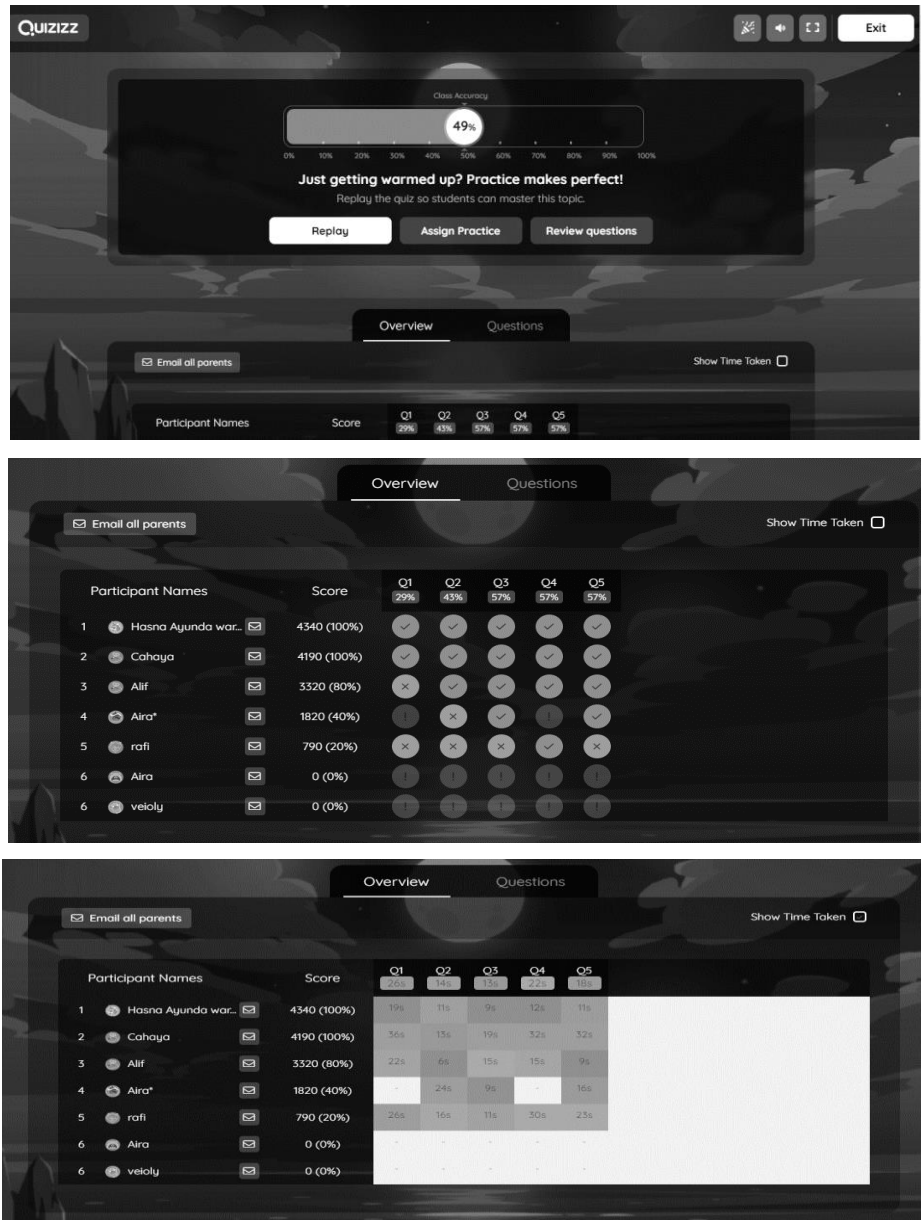
- masuk ke fitur reports agar dapat melihat score pekerjaan peserta didik.
- Menentukan tipe kuis yang hendak di lihat.
- Pengajar mampu menganalisis ketepatan jawaban peserta didik secara keseluruhan



Gambar 9. Hasil pekerjaan peserta didik



Gambar 10. Perolehan peringkat



Gambar 11. Analisis butir soal

Dari hasil tersebut dapat diketahui peserta didik yang memperoleh peringkat tertinggi serta analisis butir soalnya. Nama peserta didik yang termasuk dalam peringkat 3 besar akan ditampilkan dalam layer Ketika kuis selesai. Setelah itu, guru dapat meninjau pertanyaan-pertanyaan untuk menganalisis butir soal yang dapat ditampilkan dalam mode benar dan salah. Nomor soal yang di jawab salah akan di tandai dengan tanda centang ($\surd$), sedangkan nomor soal yang di jawab salah akan ditandai dengan tanda silang (X). Guru juga dapat meninjau masing-masing soal dengan pilihan *review questions* yang tersedia. Dari hasil analisis tersebut, guru dapat mengetahui ketercapaian kognitif peserta didik pada masing-masing indikator soal. Selain itu, guru juga dapat mengukur tingkat kesulitan soal berdasarkan hasil analisis tersebut. Dalam penilaian aspek kognitif menggunakan aplikasi quizizz ini, waktu yang diperlukan adalah 1 menit untuk masing-masing soal. Pembimbingan dari guru masih sangat diperlukan karena beberapa peserta didik mengalami kendala berupa jaringan, serta adanya tampilan-tampilan yang baru bagi peserta didik seperti *power up*. *Power up* merupakan fitur yang dirancang untuk menumbuhkan semangat dalam keterlibatan dan partisipasi dari murid yang diaktifkan secara default dalam mode kuis langsung, tim, dan pekerjaan rumah.

Pembahasan

Dalam penelitian ini di temukan penggunaan media quiziz dalam pembelajaran matematika sangat efektif dan efisien serta mampu meningkatkan perkembangan peserta didik. Seirama dengan penelitian (Dwika Hidayati, 2021) yang menyatakan quiziz secara daring cukup efektif dalam meningkatkan perkembangan kognitif siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 3. Penelitian ini juga di temukan bahwa penilaian dengan quiziz memudahkan guru dalam mengetahui hasil dan kemampuan yang di peroleh peserta didik. Hal tersebut senada dengan yang di jelaskan (Amany, 2020) yang menyatakan bahwa hasil pelaksanaan ujian atau penilaian harian dengan penggunaan fitur Quizizz termasuk Live Quiz mampu membantu guru dalam menyelesaikan penilaian mendetail dengan lebih mudah. Sejalan dengan (Hidayati dan Amany, 2021) dimana *Quizizz* merupakan media penilaian dengan penampilan yang menarik, menantang dan menyenangkan memiliki beberapa pembaharuan fitur yang lebih memudahkan Guru untuk melakukan penilaian siswa pada aspek kognitif. Beberapa pembaharuan dalam fitur *Quizizz* adalah bentuk soal dan mode pelaksanaan. Dalam bentuk soal di dalam Quizizz terdapat berbagai variasi pilihan yang menarik. Dimana bentuk soal kuis yang didesain sangat beragam dan tentunya menarik, karena terdapat penjelasan yang cukup detail pada setiap tanya jawab sehingga memudahkan siswa dalam mengingat materi yang telah diajarkan. Hal ini seirama (Tazkiyah & Isro, 2021) yang menjelaskan bahwa kuis yang di rancang dengan beragam dan menarik

memudahkan murid dalam memahami pokok bahasan yang sedang di pelajari. Adapun bentuk soal dalam Quizizz yang ditemukan dalam penelitian ini seperti 1) *multiple choice* atau pilihan ganda. Dalam jenis kuis ini, guru dapat memberikan soal dengan beberapa opsi jawaban sesuai kebutuhan. 2) *Match* atau menjodohkan. 3) *Drag and drop* atau seret dan lepas. 4) *Fill in the Blank* yaitu pertanyaan isian. 5) *Reorder* atau mengurutkan. 6) *Drop down* atau jatuhkan. 7) *Math response*. 8) *Labeling*. 9) *Hotspot*. 10) *Graphing*. Penjelasan ini seirama dengan (Putri, 2020) yang mengemukakan banyak tipe soal dalam quiziz yang dapat disajikan seperti pilihan ganda, menjodohkan, rubik dan sebagainya yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif peserta didik. Sedangkan dalam pelaksanaan dapat dilakukan pengaturan waktu pengerjaan sesuai dengan yang dibutuhkan. Pengaturan waktu tersebut bertujuan supaya peserta didik dapat mengerjakan dan menyelesaikan ujian tepat waktu, sehingga dapat meningkatkan kedisiplinan dan meminimalisir kecurangan karena kuis dilaksanakan secara bersamaan dengan waktu yang terbatas. Penjelasan ini seirama dengan (Sitorus & Santoso, 2022) yang menjelaskan aplikasi quiziz dapat di setting pengaturan waktu sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tidak terikat oleh ruang dan waktu.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian disimpulkan bahwa Quizizz dapat digunakan untuk mengukur kognitif peserta didik dengan penambahan fitur *live quiz* dan *paper mode* sangat efektif dan meningkatkan motivasi belajar. Terbukti dengan adanya berbagai fitur dan pembaruan dalam penggunaan Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran Matematika dapat menghilangkan kesan bahwa dalam pembelajaran matematika tidak selalu membuat ketakutan pada peserta didik, namun penggunaan Quizizz membuat peserta didik lebih tertarik, karena penampilannya menarik dan penggunaannya sangat mudah.

Daftar Pustaka

- Ahmad, H. , L. A. , & A. Y. A. (2021).). *Media quizizz sebagai aplikasi assessment pembelajaran*. Nas Media Pustaka.
- Ahmadi, F. (2017). *Guru SD di era digital: pendekatan, media, inovasi*. CV:Pilar Nusantara.
- Ahmadi, M. (2020).). Dampak perkembangan new media pada pola komunikasi masyarakat. *Alamtara: Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 4(2), 26–37.
- Amany, A. (2020). Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Pelajaran Matematika Artikel info Abstrak. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 2(2), 48–57.
- Azzahra, M. D., & Pramudiani, P. (2022a). Pengaruh Quizizz sebagai Media Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3203–3213. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1604>

- Dwika Hidayati, I. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 251–257.
- Fauqa Muamalah, R., Adi Putra, D., Nanda Faradita, M., Muhammadiyah Surabaya, U., Raya Sutorejo No, J., Sutorejo, D., Mulyorejo, K., Sby, K., & Timur, J. (2023a). Penerapan Aplikasi Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Journal on Education*, 05(03), 7084–7095.
- Fitriadi, H. (2013). Integrasi teknologi informasi komunikasi dalam pendidikan: potensi manfaat, masyarakat berbasis pengetahuan, pendidikan nilai, strategi implementasi dan pengembangan profesional. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 21(3).
- Hidayati, I. D. , & A. A. (2021). Efektivitas media pembelajaran aplikasi quizizz secara daring terhadap perkembangan kognitif siswa. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 251–257.
- lin Nurbudiyani. (2013). Pelaksanaan pengukuran ranah kognitif, afektif dan psikomotor pada Mata Pelajaran IPS Kelas II SD Muhammadiyah Palangkaraya. *Pedagogik Jurnal Pendidikan*, 2, 14–20.
- Kurnia, L., Haryati, S., & Linda, R. (2011). Pengembangan Instrumen Evaluasi Higher Order Thinking Skills Menggunakan Quizizz Pada Materi Termokimia untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 10(1), 176–190.
- Lestari, D. (2022). Pemanfaatan Quizizz Untuk Ptm Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Inovasi Karya Guru*, 2(1). DOI:[10.51878/teacher.v2i1.1111](https://doi.org/10.51878/teacher.v2i1.1111)
- Lestari, S., Zifa, M., Fatimah, S.,(2022). Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Game Quizizz Pada Siswa Kelas III SD Negeri 1 Panunggalan Semester Genap Tahun 2020/2021. In *Educatif: Journal of Education Research* (Vol. 4, Issue 1).
- Lusiani, L. (2020). Penggunaan Aplikasi Online Quizizz dalam Menganalisis Hasil Tes Kognitif Siswa pada Materi Energi. *Science, and Physics Education Journal (SPEJ)*, 4(1), 15–23. <https://doi.org/10.31539/spej.v4i1.1637>
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020).). Pembelajaran matematika melalui media game quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64–73.
- Narassati, N., Saleh, R., & Arthur, R. (2021).). Pengembangan alat evaluasi berbasis hots menggunakan aplikasi quizizz pada mata pelajaran mekanika teknik dalam pembelajaran jarak jauh. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 3(2), 169–180.
- Putri Endah Nugrahani, K., Purbosari, P., Profesi Guru Prajabatan, P., & Veteran Bangun Nusantara, U. (n.d.). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Media Quizizz*.
- Putri, N. W., & Dwijayanti, R. (2020). Pengembangan alat evaluasi bantuan aplikasi “quizizz” pada mata pelajaran marketing kelas X jurusan BDP di SMK Negeri 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 8(3), 985–991.
- Putri, R. H., & Wardani, N. S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Melalui Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Daring Siswa Kelas Iv Sd. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 26(1), 2021.
- Sanga, L., & Purba, L. (n.d.). *Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I*.

- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis game pada masa pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), 81–88.
- Sudihartono.(2020). Penerapan Quizizz Dalam Pelaksanaan Penilaian Pengetahuan Peserta Diklat Di Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Daerah Provinsi Sumatera Selatan. *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian LPPM UM METRO*, 5(1).
- Susiaty, U. D. , & O. D. (n.d.). Desain aplikasi media pembelajaran untuk membantu pemahaman siswa tentang konsep geometri. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 3(1).
- Tazkiyah, D., & Isro, Z. (2021). Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 2(2), 42–51.
- Tiana, A., Damai, A., Krissandi, S., & Sarwi, M. (2021a). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Game Quizizz Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(6).
- Wilda Maghfiroh, N., & Kirom, A. (2019). Pengaruh Penerapan Media Edmodo Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Di Smk Anwarul Maliki Sukorejo Pasuruan. *Jurnal Mu'allim*, 1.