

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai penerapan aplikasi Quizizz dalam pelaksanaan evaluasi belajar maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran matematika di SDN 20 Kota Bengkulu telah dilaksanakan melalui tiga tahapan utama.
 - a. perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, guru menyiapkan perangkat pembelajaran, menyusun soal sesuai kompetensi dasar, serta mengunggah soal ke dalam platform Quizizz.
 - b. pelaksanaan, Quizizz digunakan sebagai media evaluasi harian, latihan soal, maupun persiapan sebelum penilaian seperti PH, PTS, dan PAS.
 - c. evaluasi, guru memanfaatkan fitur laporan dan analisis data pada Quizizz untuk melihat hasil belajar siswa secara otomatis, objektif, dan real-time sehingga mempermudah proses penilaian.
2. Sedangkan Kendala pembelajaran dan kendala siswa juga menjadi faktor yang mempengaruhi efektivitas penggunaan Quizizz.
 - a. kendala teknis masih sering terjadi, seperti jaringan internet yang tidak stabil serta keterbatasan perangkat yang digunakan siswa sehingga menghambat kelancaran saat mengerjakan soal melalui aplikasi Quizizz.
 - b. kendala pembelajaran berkaitan dengan penyesuaian metode evaluasi berbasis digital dengan materi pembelajaran. Tidak semua materi matematika mudah disajikan dalam bentuk soal

pada aplikasi Quizizz sehingga guru perlu menyesuaikan bentuk soal agar tetap sesuai dengan tujuan pembelajaran.

- c. kendala dari siswa terlihat dari perbedaan kemampuan siswa dalam menggunakan perangkat digital. Beberapa siswa masih memerlukan bimbingan dalam mengoperasikan aplikasi Quizizz, sehingga proses evaluasi terkadang memerlukan waktu lebih lama.
- d. kendala dari guru meliputi kesiapan dan keterampilan guru dalam membuat serta mengelola soal pada aplikasi Quizizz. Guru perlu memahami fitur-fitur yang tersedia agar evaluasi dapat berjalan secara optimal.
- e. kendala lingkungan sarana dan prasarana juga menjadi faktor yang mempengaruhi penerapan Quizizz. Ketersediaan jaringan internet, perangkat seperti smartphone atau komputer, serta fasilitas pendukung lainnya sangat menentukan kelancaran pelaksanaan evaluasi berbasis aplikasi.
- f. kendala evaluatif berkaitan dengan proses penilaian dan tindak lanjut hasil evaluasi. Meskipun Quizizz menyediakan laporan hasil secara otomatis, guru tetap perlu melakukan analisis lebih lanjut untuk mengetahui pemahaman siswa secara mendalam dan menentukan langkah perbaikan pembelajaran selanjutnya.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Quizizz efektif digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran matematika di SDN 20 Kota Bengkulu, karena mampu meningkatkan motivasi belajar dan mempermudah proses penilaian guru. Namun, untuk mencapai hasil yang lebih optimal, diperlukan dukungan sarana dan prasarana yang memadai, peningkatan literasi digital guru dan siswa, serta pengelolaan pembelajaran yang tepat agar penggunaan

Quizizz tidak hanya berorientasi pada permainan, tetapi tetap berfokus pada pencapaian kompetensi pembelajaran.

B. Saran

- a. Untuk Guru:** Guru disarankan untuk terus memanfaatkan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran matematika serta mengembangkan variasi soal yang lebih menantang agar kemampuan berpikir siswa semakin meningkat. Guru juga perlu memaksimalkan fitur analisis hasil untuk tindak lanjut pembelajaran seperti remedial dan pengayaan.
- b. Untuk Sekolah:** Sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan aplikasi Quizizz dengan menyediakan fasilitas pendukung seperti jaringan internet yang stabil dan perangkat pembelajaran digital. Selain itu, sekolah perlu mend g peningkatan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran.
- c. Saran untuk Penelitian Selanjutnya:** Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji pengaruh penggunaan Quizizz terhadap peningkatan hasil belajar matematika dengan metode yang berbeda, serta memperluas objek penelitian pada jenjang kelas atau mata pelajaran lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Amany, A. (2020). *Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Pelajaran Matematika*. 2(2).
- Amini, A., Khasanah, I., Saraswati, M., & Nuriyani, R. (2023). *Upaya Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Quizizz di SMP Negeri 1 Pemulutan*. 12(3), 1258–1268.
- Aminullah. (2021). Kajian faktor kendala sistem pembelajaran e-learning. *Ganec Swara*, 15(2), 1100–1106.
- Ardiansyah, M. (2022). Efektivitas penggunaan platform Quizizz dalam meningkatkan minat dan pemahaman konsep matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 63.
- Arikunto, S. (2021). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asria, L., Sari, D. R., Ngaini, S. A., Muyasaroh, U., & Rahmawati, F. (2021). Analisis antusiasme siswa dalam evaluasi belajar menggunakan platform Quizizz. *Alifmatika: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 3(1), 1–17.
- Asria, L., Putrie, D. R., Tidar, U., & Tengah, J. (2021). Matematika Persepsi Mahasiswa Pendidikan Matematika Terhadap Penggunaan Platform Quizizz sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Berbasis Online Mathematics Education Students' Perceptions of the Use of the Q. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan*, 2(1), 34–43.
- Clara Erindha Chris Gayuarsita, S. Y. (2023). penerapan pembelajaran berbasis aplikasi quizizz untuk meningkatkan kemandirian dan prestasi belajar. *Dan, Kemandirian Belajar, Prestasi*, 13(2), 385–397.
- Dawis, A. M., Meylani, Y., Heryana, N., Alfathoni, M. A. M., Sriwahyuni, E., Ristiyana, R., Januarsi, Y., Wiratmo, P. A., Dasman, S., Mulyani, S., Agit, A., Shoffa, S., & Baali, Y. (2023). *Pengantar Metodologi Penelitian*.
- Desi Nursyifa Ramdhani, Syifa Dilla Khansa, & Prihantini Prihantini. (2023). Penggunaan Media Quizizz Untuk Mengetahui Peningkatan Pemahaman Materi Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *Guruku: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2(1), 17–22. <https://doi.org/10.59061/guruku.v2i1.548>

- Dewi safitri, Hasia marto, S. nuralan. (2025). Metode Evaluasi Aplikasi Quizizz. *Jurnal Teknologi Pendidikan Matematika*, 4, 37–43.
- Dhawan, S. (2020). Online learning: A panacea in the time of COVID-19 crisis. *Journal of Educational Technology Systems*, 49(1), 5–22. <https://doi.org/10.1177/0047239520934018>
- Efendi, sri mulyani & haniv. (2020). *Konsep Media Pembelajaran Quizizz*.
- Enders, N., Gaschler, R., & Kubik, V. (2020). Online quizzes with closed questions in formal assessment: How elaborate feedback can promote learning. *Learning. Psychology Learning & Teaching*, 91–106.
- Fadhillah, M. A. (2023). *Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas 5 SD Negeri 32 Rejang Lebong*. 1–122.
- Guntara, D. (2020). penggunaan aplikasi quizizz pada pembelajaran matematika. In *Asuransi Dan Ketentuan-Ketentuan Hukum Yang Mengaturinya: Vol. 1 (No 1)*.
- Irwansyah, I. P., & Informartion, T. (2022). Students' perceptions of the usequizizz as an online learning media for biology. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 15(1), 147–158.
- Karimuddin, A., Jannah, M., Hasda, S., Fadila, Z., Taqwin, Masita, Ardiawan, K. N., & Sari, M. E. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. <http://penerbitzaini.com>
- M. Husnullail Risnita M. Syahrani Jailani, A. (2024). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Trigulasi Sumber. *Journal Genta Mulia*, 15(2), 1–9. <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm>
- Maufiroh, Y., Afifulloh, M., & Safi'i, I. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Di Smp Wahid Hasyim Malang. *VICRATINA: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(3), 53–61.
- Maulana, M., R. (2023). *Pengaruh penggunaan aplikasi quizziz dalam pembelajaran matematika terhadap hasil belajar siswa skripsi*.
- Mega, R. S., & Andriani, D. (2022). Pemanfaatan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran berbasis digital. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi*, 5(2), 45–53.

- Mita, R. (2015). Wawancara Sebuah Interaksi Komunikasi Dalam Penelitian Kualitatif. In *Jurnal Ilmu Budaya* (Vol. 11, Issue 2, pp. 71–79).
- Nasution, A. F., Sibarani, L. A., Sibarani, W. S., & Ali, Y. (2024). *Cemara Journal*. 4092(Iii).
- Ni Wayan Switrayni, I Gede Adhitya Wisnu Wardhana, Irwansyah, Q. A., & Salwa, Zata Yumni Awanis, F. M. (2023). Pelatihan pembuatan kuis interaktif dengan aplikasi quizizz dalam pembelajaran matematika. *Journal.Unram*, 4(1), 116–132.
- Rahiem, M. D. H. (2020). Technological barriers and challenges in the use of ICT during emergency remote learning. *Universal Journal of Educational Research*, 6124–6133.
- Rahmawati, I., & Fitriani, L. (2021). Efektivitas penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 100–108.
- Safitri, R. R. & Eko M. (2025). game-based learning media : effort to increase self- regulated learning and critical thinking Abstrak A . Introduction The development of science and technology demands that education systems equip students with essential twenty-first-century skills to en. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 9(3), 1231–1258. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v9i3.2021>
- Salma, N. D., Mastoah, I., Guru, P., Ibtidaiyah, M., Negri, U., & Maulana, S. (2025). *Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Interaktif*. 9, 9898–9901.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran di tengah pandemi. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163–172.
- Sari, C. N. (2022). *implementasi media pembelajaran quizizz di kelas iv sdit wahdatul ummah metro*.
- Sari, D. D., & Rahman, F. (2025). *Quantum vs . PQ4R : A Comparative Study of Reading Strategy Effectiveness*. 8(3), 455–465.
- Setiawan, A., & Mulyadi, D. (2021). E-learning sebagai media pembelajaran berbasis teknologi informasi di era digital. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 5(1), 45–52.

- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Supriadi. (2023). Praktikalitas dan efektivitas media pembelajaran berbantuan Quizizz. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*.
- Syeptiani, S. (2023). Analisis penggunaan aplikasi Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran mata kuliah matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*.
- Taufik, A., Studi, P., Matematika, P., & Makassar, U. P. (2022). *IMPLEMENTASI PENGGUNAAN QUIZIZZ DALAM*. 3(September), 32–42.
- Ulya, Z. (2024). penerapan teori konstruktivisme menurut jean piaget dan teori neuroscience dalam pendidikan. *Review Articul*, 12–23.
- Utama, A. F., Yul,) -F A, Selviani, D., Dehasen, U., Prodi, B., & Komputer, P. (2024). pengaruh media pembelajaran berbasis quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas x pplg smkn 4 kota bengkulu Affiliation. *Computer and Informatics Education Review-CIER*, 2024(1), 18–24.
- Wahyudi, M. E. (2020). Implementasi Perpres Nomor 87 Tahun 2017 Tentang Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Di SMPN 4 Kediri. *Etheses*, 23.
- Wiesenthal, D. L., Hennessy, D. A., Totten, B., Vazquez, J., Adquisiciones, L. E. Y. D. E., Vigente, T., Frampton, P., Azar, S., Jacobson, S., Perrelli, T. J., Washington, B. L. L. P., No, Ars, P. R. D. a T. a W., Kibbe, L., Golbère, B., Nystrom, J., Tobey, R., Conner, P., King, C., ... Chraif, M. (2023). Pengembangan alat permainan edukatif (APE). *Accident Analysis and Prevention*, 183(2), 153–164.
- Yanti, W. T., & Fauzan, A. (2021). Desain Pembelajaran Berbasis Mathematical Cognition Topik Mengenal Bilangan untuk Siswa Lamban Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6367–6377. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1728>
- Yulan. (2022). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lahat Skripsi*. 8.
- Zaeni, A. (2022). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Evaluasi Pembelajaran Matematika pada Siswa Sekolah Dasar*. 5(1).

Zamidar, N. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Negeri 4 Banda Aceh. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 6(2), 1–21.

