



IMPLEMENTASI UJIAN ONLINE BERBASIS GAMIFIKASI MENGGUNAKAN QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN

Desmin Tuwohingide¹, Stendy Budi Hartono Sakur², Miske Silangen³, Noldy Sinsu⁴

^{1,2,3,4} Prodi Sistem Informasi, Jurusan Teknologi Informatika, Politeknik Negeri Nusa Utara

desmin.tuwohingide@gmail.com

Abstract

The integration of digital technology into the learning process aims to establish an educational system that is more efficient, flexible, and responsive to contemporary demands. Within this digital landscape, online examinations represent a practical alternative that offers numerous advantages over conventional assessment methods. For educators, online assessments facilitate more structured and efficient test development, enable the use of randomized question features to reduce academic dishonesty, support automated grading, and provide real-time feedback. Moreover, the implementation of online evaluation methods can be enhanced through gamification to create more engaging learning experiences. Quizizz, a game-based educational platform, brings multiplayer interaction into the classroom and offers enjoyable, interactive learning activities. Its features—including avatars, themes, memes, and music—contribute to a more appealing assessment environment. SMA Petra Sawang Jauh has faced challenges in adopting gamified online examinations, particularly due to limited teacher proficiency in using Quizizz. To address this issue, the community service team conducted mentoring sessions aimed at strengthening teachers' competencies. Evaluation results indicate that participating teachers successfully created Quizizz accounts and demonstrated the ability to design and manage online assessments aligned with their respective subjects. Furthermore, the teachers showed measurable improvement in their capacity to utilize and implement gamified online examinations through the Quizizz platform. With the improvement of teachers' abilities and understanding at SMA Petra Sawang Jauh, the implementation of learning evaluations using Quizizz can be effectively applied in the school. This approach enables the evaluation process to become more transparent, efficient, and effective.

Keywords: Quizizz, Game-based Educational Platform, Online Assesment

Abstrak

Penerapan teknologi digital dalam pembelajaran bertujuan untuk menciptakan sistem pendidikan yang lebih efisien, fleksibel, dan adaptif terhadap kebutuhan zaman. Dalam konteks digital, ujian online menjadi solusi praktis yang menawarkan berbagai keunggulan dibandingkan sistem konvensional. Dari sisi tenaga pendidik, ujian online memungkinkan persiapan soal yang lebih terstruktur dan efisien, penerapan fitur acak soal untuk meminimalisir kecurangan, proses koreksi otomatis, hingga perolehan hasil secara real-time. Penerapan metode evaluasi atau ujian online secara daring juga dapat dibuat menarik dan menyenangkan dengan pendekatan gamifikasi. Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game yang membawa aktivitas mutli pemain ke ruang kelas dan menyediakan latihan interaktif dan menyenangkan. Quizizz memiliki karakteristik permainan edukasi dengan fitur avatar, tema, meme dan musik untuk menghibur dalam proses pembelajaran. SMA Petra Sawang Jauh memiliki kendala dalam implementasi ujian online berbasis gamifikasi yaitu sumber daya manusia dalam hal ini guru yang belum familiar dengan quizizz. Sehingga pada kegiatan pengabdian ini, tim pelaksana melakukan kegiatan pendampingan dalam peningkatan kemampuan guru. Berdasarkan hasil evaluasi kegiatan, guru-guru peserta pendampingan telah memiliki akun quizizz dan mampu mengelolah ujian online sesuai dengan mata pelajaran yang diampuh. Guru-guru juga telah mengalami peningkatan kemampuan dalam pemanfaatan dan implementasi ujian online berbasis gamifikasi menggunakan quizizz. Dengan

meningkatnya kemampuan dan pemahaman guru di SMA Petra Sawang Jauh sehingga evaluasi pembelajaran menggunakan quizizz dapat diterapkan di Sekolah agar proses evaluasi pembelajaran menjadi transaparan, efisien dan efektif.

Kata kunci: Quizizz, Platform berbasis gamifikasi, Ujian Online

History Artikel

Received: 17-11-2025;

Accepted: 05-12-2025;

Published: 17-12-2025

1. PENDAHULUAN

Transformasi digital dalam dunia pendidikan semakin berkembang pesat seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Digitalisasi pembelajaran menjadi salah satu strategi penting dalam upaya meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, baik di tingkat dasar, menengah, hingga perguruan tinggi. Penerapan teknologi digital dalam pembelajaran bertujuan untuk menciptakan sistem pendidikan yang lebih efisien, fleksibel, dan adaptif terhadap kebutuhan zaman. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 15 [1] menyebutkan bahwa pembelajaran jarak jauh adalah pendidikan yang peserta didiknya terpisah dari pendidik dan menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi komunikasi, informasi, dan media lainnya. Hal ini menjadi dasar penting bagi optimalisasi sistem pembelajaran berbasis digital. Bahkan berdasarkan hasil penelitian [2] penggunaan media pembelajaran online memberikan pengaruh terhadap hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan penggunaan media pembelajaran offline.

Salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran digital adalah sistem evaluasi atau ujian. Evaluasi berfungsi untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik dan menjadi alat refleksi bagi pendidik dalam merancang strategi pembelajaran selanjutnya [3]. Dalam konteks digital, ujian online menjadi solusi praktis yang menawarkan berbagai keunggulan dibandingkan sistem konvensional. Dari sisi tenaga pendidik, ujian online memungkinkan persiapan soal yang lebih terstruktur dan efisien, penerapan fitur acak soal untuk meminimalisir kecurangan, proses koreksi otomatis, hingga perolehan hasil secara real-time. Bagi peserta didik, ujian online memberikan kemudahan dalam akses, transparansi hasil, serta fleksibilitas waktu dan tempat [3] [4]. Media pembelajaran digital menawarkan fitur interaktif yang mendorong siswa menjadi lebih aktif sehingga meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar[5].

Penerapan metode evaluasi atau ujian online secara daring selain fleksibel juga memiliki kelebihan yaitu penerapannya lebih murah dari ujian konvensional dan bisa mengakomodir jumlah peserta yang lebih banyak[6]. Penerapan ujian online juga dapat dibuat menarik dan menyenangkan dengan pendekatan gamifikasi. Pendekatan gamifikasi memungkinkan penambahan elemen-elemen permainan yang lebih interaktif selama proses ujian seperti penambahan poin untuk siswa yang menjawab lebih cepat, memperoleh lencana, medali atau tropi ketika menjawab soal dengan benar secara berturut-turut atau dengan memunculkan papan peringkat (leaderboard) selama ujian berlangsung[7]. Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan menyediakan latihan interaktif dan menyenangkan. Quizizz memiliki karakteristik permainan edukasi dengan fitur avatar, tema, meme dan musik untuk menghibur dalam proses pembelajaran. Quizizz juga memungkinkan peserta didik untuk saling bersaing dan memotivasi untuk belajar. Peserta didik yang mengikuti ujian menggunakan quizizz dapat melihat langsung peringkat atau hasil ujian setelah selesai mengikuti ujian. Pendidik atau instruktur dapat memantau jalannya ujian yang diikuti oleh peserta didik secara online dan dapat mengunduh laporan ketika ujian selesai dilaksanakan. Laporan ujian dapat digunakan untuk mengevaluasi hasil ujian peserta didik [8].

Penjelasan diatas juga diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Yasmin [9] dimana penggunaan quizizz sebagai media evaluasi berbasis gamifikasi terbukti sangat efektif digunakan sehingga 68,8% peserta memperoleh nilai pada rentang 81-100 dan tidak ada peserta yang memperoleh

nilai dibawah 60. Selain itu 86,9% pengguna sangat setuju bahwa penggunaan quizizz sangat efektif sebagai media evaluasi.

Penerapan evaluasi belajar/ ujian online berbasis gamifikasi ini pada sekolah SMA Petra Sawang Jauh memiliki kendala yaitu sumber daya manusia dalam hal ini guru yang belum familiar dengan *tools* atau platform yang menyediakan fitur ujian online berbasis gamifikasi. Sehingga pada kegiatan pengabdian ini, tim pelaksana melakukan kegiatan pendampingan dalam peningkatan kemampuan guru di Sekolah Menengah Pertama Petra Sawang Jauh, Kabupaten Kepulauan Sangihe, Sulawesi Utara dalam pemanfaatan quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran berbasis gamifikasi.

2. METODE

Pelaksanaan kegiatan pengabdian menggunakan metode Participatory Rural Appraisal (PRA). Metode ini merupakan pendekatan dengan melibatkan peserta untuk turut berparisipasi dalam setiap tahapan pelaksanaan kegiatan [10][11]. Menurut[12] metode PRA dapat dibagi menjadi tiga tahapan yaitu Persiapan, Pelaksanaan dan Refleksi atau Diskusi. Pada tahapan persiapan, tim melakukan persiapan dan pertemuan dengan mitra untuk penyamaan persepsi mengenai tujuan pelaksanaan kegiatan, jadwal pelaksanaan serta mengkaji kebutuhan mitra agar tim dapat mempersiapkan materi yang sesuai kebutuhan mitra. Pada tahapan ini juga, tim mempersiapkan pre-test dan post-test yang berisi pertanyaan tentang pengetahuan peserta mengenai platform berbasis gamifikasi akun quizizz, penggunaan quizizz, fitur-fitur quizizz, evaluasi pembelajaran, dll.

Pada tahapan pelaksanaan, dilakukan pre-test untuk mengetahui pengetahuan awal peserta kegiatan kemudian dilanjutkan dengan pemaparan materi quizizz dan pelatihan ketrampilan penggunaan quizizz dengan metode demonstrasi. Metode demonstrasi dipilih karena berdasarkan hasil penelitian bahwa metode demonstrasi meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif. Hal inilah yang dapat meningkatkan minat belajar, kemampuan belajar dan hasil belajar [13], [14], [15]Melalui metode demonstrasi, guru diajak untuk dapat menggunakan quizizz mengikuti arahan narasumber sehingga guru memiliki pengalaman pribadi dalam menggunakan quizizz. Guru juga diajak untuk eksplorasi semua fitur quizizz untuk mengetahui manfaatnya. Selanjutnya peserta dibagi dalam tim untuk melakukan simulasi ujian online dengan skema uji coba setiap guru bergantian mengadakan ujian online sesuai dengan mata pelajaran yang di ampuh kemudian membagikan link dan code ujian ke guru lain yang berperan sebagai siswa. Ini dilakukan agar guru dapat mengetahui perbedaan tampilan atau antarmuka pengguna sebagai guru dan sebagai siswa. Tahapan pelaksanaan ditutup dengan post test.

Pada tahapan refleksi, tim mengolah hasil pre-test dan post-test dan melakukan evaluasi terhadap hasilnya. Tim juga melakukan evaluasi secara menyeluruh terkait pelaksanaan kegiatan pengabdian mulai dari feedback mitra, ketercapaian kegiatan dan rencana tindak lanjut.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

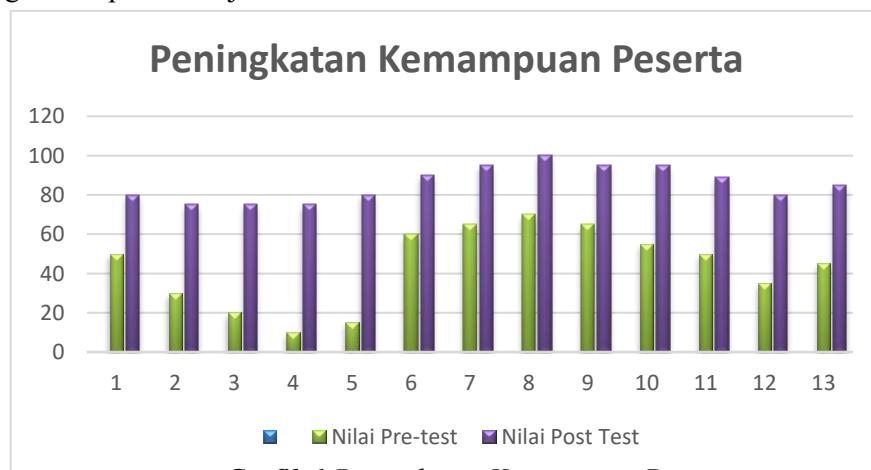
Berdasarkan data yang kami kumpulkan selama pelaksanaan kegiatan maka didapatkan data awal dan kondisi akhir peserta seperti yang disajikan pada tabel 1, dimana dari 13 org peserta, 3 orang sudah pernah mendengar dan mengetahui quizizz sebelumnya dari teman sejawat dan dari media sosial namun semua peserta belum memiliki akun quizizz dan belum pernah menggunakan quizizz sebelumnya.

Tabel 1. Pengetahuan Peserta Tentang Quizizz

Jumlah Peserta	Sebelum Kegiatan		Sesudah Kegiatan
	Peserta Tahu Quizizz	Peserta Memiliki Akun Quizizz	

13 Org Guru	3 Org Guru	Tidak ada	13 Org guru
-------------	------------	-----------	-------------

Seperti yang disajikan pada tabel 1, salah satu output kegiatan yang dilakukan adalah semua peserta kegiatan memiliki akun quizizz. Adapun berdasarkan simulasi yang dilakukan peserta per kelompok dapat disimpulkan bahwa semua peserta mampu mengelolah akun dalam pembuatan soal ujian, merencanakan dan menjalankan kuis/ujian online serta memahami hasil atau rekapan ujian online yang disediakan oleh quizizz. Peserta guru juga telah memahami apa saja elemen-elemen gamifikasi yang tersedia pada quizizz serta pengaruhnya terhadap hasil ujian atau evaluasi seperti contoh dua peserta didik mencapai tingkat akurasi (jumlah jawaban benar) yang setara namun salah satu akan mendapat poin lebih tinggi sesuai dengan kecepatan menjawab.



Grafik 1 Peningkatan Kemampuan Peserta

Berdasarkan hasil pre-test dan post-test yang dilakukan juga dapat dilihat bahwa peserta kegiatan mengalami peningkatan pengetahuan dan ketrampilan dalam penggunaan dan pemanfaatan quizizz. Pada grafik 1 terlihat bahwa semua peserta mengalami peningkatan kemampuan yang signifikan. Selain peningkatan kemampuan guru dalam memanfaatkan quizizz sebagai media evaluasi, guru juga menjadi sangat antusias dalam menyelenggarakan ujian online karena fitur gamifikasi yang menyenangkan. Selain itu transparansi perolehan nilai siswa yang dapat di tampilkan melalui fitur leaderboard juga menjadi salah satu fitur yang memacu siswa untuk dapat belajar dan mempersiapkan diri dengan baik sebelum mengikuti ujian online.



Gambar 1 Pelaksanaan Kegiatan

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pengabdian ini telah tercapai dengan mengacu pada hal-hal berikut:

1. Seluruh peserta guru telah memiliki akun quizizz dan dapat mengelolah kuis melalui quizizz

2. Terjadi peningkatan kemampuan yang signifikan bagi peserta kegiatan
3. Tim dan mitra sepakat untuk membuat akun quizizz khusus sekolah dan sekolah akan menugaskan seorang guru menjadi admin atau pengelolah agar pelaksanaan ujian online dapat dilaksanakan secara terpadu dengan memanfaatkan fitur share kuis dengan guru mata pelajaran untuk membuat soal ujian.
4. Tim memiliki tanggungjawab untuk mendampingi admin atau pengelolah quizizz sekolah agar pelaksanaan ujian online terpadu bisa dilaksanakan di SMA Petra Sawang Jauh.

PENGGUNAAN TEKNOLOGI BERBASIS KECERDASAN BUATAN (AI)

Para penulis dengan ini menyatakan bahwa tidak ada penggunaan alat kecerdasan buatan (AI) yang digunakan dalam penulisan atau pengeditan manuskrip, dan tidak ada gambar yang dimanipulasi menggunakan AI.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Presiden Republik Indonesia, “Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional,” 2023.
- [2] N. Arnesi and dan K. Abdul Hamid, “Penggunaan Media Pembelajaran Online-Offline dan Komunikasi Interpersonal Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris,” *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, vol. 2, no. 1, pp. 2407–7488, 2015.
- [3] Enda Mastuti, “Pemanfaatan Teknologi Dalam Menyusun Evaluasi Hasil Belajar: Kelebihan dan Kelemahan ‘Tes Online’ Untuk Mengukur Hasil Belajar Mahasiswa,” vol. 7, 2016.
- [4] A. Abidah, H. N. Hidaayatullaah, R. M. Simamora, D. Fehabutar, and L. Mutakinati, “Pemanfaatan Computer Assisted Test Sebagai Alternatif Ujian Akhir Perkuliahan di Era Pandemi,” *Studies in Philosophy of Science and Education*, vol. 1, no. 1, pp. 38–49, Apr. 2020, doi: 10.46627/sipose.v1i1.9.
- [5] Sutarto, Y. Hendrilia, L. Judijanto, Muhammad Arsyad, and Nana Citrawati Lestari, “Comparative Analysis of Digital and Conventional Learning Media: The Impact on the Student Learning Outcomes,” *The Future of Education Journal*, vol. 4, p. Page, 2025, [Online]. Available: <https://journal.tofedu.or.id/index.php/journal/index>
- [6] A. Rahman Patta, H. Eko B, and I. Suhardi, “Kajian Perbandingan Hasil Nilai Pengujian Berbasis Kertas dan Berbasis Komputer Sebagai Indikator Mengukur Kesiapan Peserta Tes Menghadapi Ujian Berbasis Komputer,” *Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer*, vol. 3, no. 3, Sep. 2020.
- [7] J. Pendidikan, G. Mi, S. Roif Ubaidillah, E. Efendi, M. A. Rais, and A. Mukti, “Pengembangan Google Classroom Berbasis Gamifikasi Sebagai Evaluasi Pembelajaran di Sekolah Dasara,” *AKSELERASI : Jurnal Pendidikan Guru MI*, vol. 6, no. 1, pp. 78–87, Jun. 2025.
- [8] L. Sanga and L. Purba, “Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I,” *JDP*, vol. 12, Apr. 2019.
- [9] L. Yasmin, M. A. Mulyadi, P. Anggriani, K. F. Pasaribu, C. Azmi, and D. R. Girsang, “Gamifikasi Dalam Teori: Efektivitas Quizziz Pada Pembelajaran Evaluasi Hasil Belajar,” *Menara Ilmu: Jurnal Penelitian dan Kajian Ilmiah*, vol. 19, Jul. 2025.
- [10] Marsuki, Fazryani Mazita Torano, and Hidayah, “Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence (AI) Bagi Guru Penjas,” *COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 5, no. 2, Oct. 2025.
- [11] H. C. M Sapioper et al., “Pelatihan Penggunaan Mendeley Reference Manager Bagi Mahasiswa Akhir di Kota Jayapura,” *Community Development Journal*, vol. 4, pp. 8007–8011, 2023.

- [12] T. Mardiana and A. Wiyat Purnanto, “Google Form Sebagai Alternatif Pembuatan Latihan Soal Evaluasi,” The 6th University Research Colloquium, 2017.
- [13] Rizal Muhammin, Arisul Ulumuddin, and Suyoto Suyoto, “Penerapan Metode Demonstrasi Pada Pembelajaran Menulis Teks Eksplanasi Peserta Didik Kelas VIII SMPN 31 Semarang Tahun Ajaran 2023/ 2024,” Simpati, vol. 1, no. 4, pp. 193–200, Oct. 2023, doi: 10.59024/simpati.v1i4.474.
- [14] Suparji, “Improving Social Science Learning Ability Using Demonstration Methods for Grade VI Students of Public Elementary School 014 Rambah Hilir,” Indonesian Journal Of Basic Education, no. 6, pp. 91–103, 2023, doi: 10.56313/ijobe.v6i1.688.
- [15] Ami Pujiastuti, Asep Eka Nugraha, and Nurul Apsari, “Penerapan Metode Demonstrasi Pada Pembelajaran IPA Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa di Kelas V SD Negeri 28 Kelakik,” Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar, vol. 1, Sep. 2023.