

**STUDI DESKRIPTIF: EVALUASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
DISEKOLAH DASAR MELALUI APLIKASI QUIZIZZ**

Titin Sunaryati¹, Nijma Adzkiya Ramadhani², Dania Isnaeni Zahrah³, Reinald

Fahrezzi⁴

^{1,2,3,4}Universitas Pelita Bangsa

Email: titinsunaryati@pelitabangsa.ac.id¹, nijmaadzkiya22@gmail.com²,
daniaisnaini06@gmail.com³, reinaldfahrezzi@gmail.com⁴

Abstrak: Pembelajaran pendidikan Pancasila di sekolah dasar merupakan hal yang sangat penting dalam membentuk karakter dan nilai-nilai positif pada siswa. Namun, evaluasi pembelajaran tersebut seringkali terbatas pada tes tertulis yang kurang interaktif dan kurang menarik bagi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pembelajaran pendidikan Pancasila di sekolah dasar melalui penggunaan aplikasi Quizizz. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif yang dilakukan untuk mengetahui gambaran tentang evaluasi pembelajaran melalui aplikasi quizizz. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz secara signifikan meningkatkan partisipasi siswa dalam evaluasi pembelajaran pendidikan Pancasila. Kesimpulannya, penggunaan aplikasi Quizizz dalam evaluasi pembelajaran pendidikan Pancasila di sekolah dasar bisa menjadi alternatif yang efektif dan menarik. Ini dapat meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila secara keseluruhan. Penelitian ini memberikan pandangan baru tentang pemanfaatan teknologi dalam konteks pembelajaran pendidikan Pancasila dan dapat menjadi landasan untuk pengembangan metode evaluasi yang lebih inovatif dan menarik di masa depan.

Kata Kunci: Evaluasi Pembelajaran, Pendidikan Pancasila, Aplikasi Quizizz.

Abstract: Learning Pancasila education in elementary schools is very important in forming character and positive values in students. However, learning evaluation is often limited to written tests which are less interactive and less interesting for students. This research aims to evaluate Pancasila education learning in elementary schools through the use of the Quizizz application. The research method used was descriptive which was carried out to find out an overview of learning evaluation through the Quizizz application. The results of this research show that the use of the Quizizz application significantly increases student participation in evaluating Pancasila education learning. In conclusion, using the Quizizz application in evaluating Pancasila education learning in elementary schools can be an effective and interesting alternative. This can increase student participation and understanding of Pancasila values as a whole. This research provides a new view on the use of technology in the context of Pancasila education learning and can be a basis for developing more innovative and interesting

evaluation methods in the future.

Keywords: *Learning Evaluation, Pancasila Education, Quizizz Application.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan sebuah proses penambahan ilmu, wawasan, serta keterampilan dengan rangkaian kegiatan yang akan dilakukan secara terencana dan sadar guna merubah kearah yang lebih baik. Namun saat ini, pembelajaran lebih dominan dilaksanakan dengan metode ceramah sehingga peserta didik kurang aktif pada proses pembelajaran. Hal ini selaras dengan apa yang dikemukakan oleh Pembelajaran menurut (Dra. Tutik Rachmawati, 2015) mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan proses belajar yang dilaksanakan secara tatap muka oleh pendidik dan peserta didik, agar peserta didik mendapatkan ilmu dan pengetahuan dari seorang pendidik. Maka untuk memberikan pembelajaran yang lebih aktif, pendidik dapat menerapkan metode pembelajaran yang relevan.

Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan moralitas generasi muda Indonesia. Di tengah perubahan dinamika pendidikan, terutama dengan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran, evaluasi pembelajaran menjadi aspek yang krusial untuk memastikan efektivitas pengajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Salah satu pendekatan yang menarik adalah menggunakan platform digital, seperti aplikasi Quizizz, untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi.

Dalam konteks ini, penelitian deskriptif tentang evaluasi pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar melalui aplikasi Quizizz menjadi relevan untuk menjelajahi efektivitas, tantangan, dan manfaat dari penggunaan teknologi dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila.

Sejak diperkenalkannya Kurikulum 2013, pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar telah menjadi fokus utama dalam upaya memperkuat fondasi moral dan nilai-nilai kewarganegaraan pada generasi muda. Namun, tantangan dalam mengukur pemahaman siswa terhadap materi tersebut tetap ada, terutama dalam menemukan metode evaluasi yang sesuai dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat.

Aplikasi Quizizz menawarkan solusi yang menarik dengan menyajikan format kuis interaktif yang dapat diakses secara daring. Melalui penggunaan aplikasi ini, guru dapat mengukur pemahaman siswa secara cepat dan menyeluruh, sambil memperkaya pengalaman pembelajaran dengan elemen-elemen permainan.

Dalam kerangka ini, penelitian deskriptif bertujuan untuk menggali keefektifan dan potensi aplikasi Quizizz sebagai alat evaluasi dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan yang berharga bagi para pendidik dalam meningkatkan metode evaluasi dan pembelajaran yang lebih dinamis dan relevan dengan perkembangan zaman.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan suatu bentuk metode penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan suatu fenomena- fenomena yang ada, baik fenomena alamiah maupun fenomena buatan manusia yang mencakup aktivitas, karakteristik, perubahan, hubungan, kesamaan, dan perbedaan antar kegiatan (Sukmadinata, 2005). Metode penelitian merupakan rencana penelitian yang disusun sedemikian rupa, sehingga peneliti dapat memperoleh jawaban terhadap pertanyaan penelitian (Setiadi, 2013). Penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriptif dengan cara mencari informasi berkaitan dengan suatu fenomena yang ada dan dijelaskan dengan mengumpulkan berbagai data sebagai bahan membuat laporan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Perkembangan teknologi dalam bidang iptek sangat mempengaruhi pembelajaran tersebut dapat berjalan secara efektif. Hal tersebut ditunjang oleh peserta didik yang sudah cukup menguasai dalam mengakses dan memanfaatkan jaringan-jaringan tersebut dengan baik. Meskipun begitu guru juga masih merasakan berbagai tantangan seperti fokus peserta didik yang berkurang karena tidak melakukan tatap muka secara langsung.

Dengan begitu, harus adanya sebuah media yang dapat memotivasi peserta didik untuk tetap fokus dan meningkatkan hasil belajarnya di dalam suatu proses pembelajaran. pemanfaatan media berbasis e-learning, menjadi upaya yang dapat dilaksanakan oleh pendidik sebagai sarana untuk melihat perkembangan belajar peserta didiknya selama belajar dari rumah. Adapun media berjenis e-learning yang sering digunakan oleh guru salah satunya Aplikasi Quizizz, dimana merupakan sebuah Aplikasi multiplayer.

Aplikasi ini dapat diakses melalui website yang dapat dilakukan secara bersamaan dengan teman-teman di sekolah sehingga dapat mengetahui ranking yang diperoleh dalam menjawab quiz tersebut. Adapun hasil penugasan tersebut dapat menjadi hasil penilaian yang diambil oleh pendidik, dengan begitu pendidik dapat melihat hasil peningkatan kemampuan

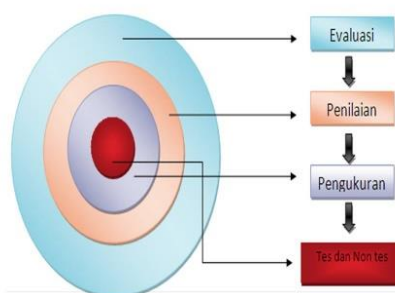
belajar peserta didik melalui ranking saat mengerjakan Quiz tersebut. Penelitian ini ditunjang terdahulu oleh (Hidayat, 2016) dengan judul “Pemanfaatan Media Digital oleh Guru pada Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Pleret Guna Meningkatkan Hasil Belajar PKn Secara Efisien”. Penelitian ini relevan dengan penelitian penulis karena sama-sama digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn. Adapun hasil penelitian skripsi oleh Syaifulloh, dengan judul “Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Quizizz pada Pembelajaran IPS Terpadu Kelas VII di MTS Negeri 7 Malang”. Penelitian ini relevan dengan penelitian penulis karena sama-sama memanfaatkan sebuah aplikasi dalam pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi Quizizz.

Pembahasan

Evaluasi pembelajaran adalah proses yang dilakukan secara teratur untuk membuat keputusan tentang sejauh mana siswa berhasil mencapai tujuan pembelajaran. (Purwanto, 2009) juga membahas evaluasi pendidikan. Ia menyatakan bahwa evaluasi adalah penilaian yang dilakukan terhadap kualitas tertentu dalam lingkungan pendidikan. Evaluasi sangat berkaitan erat dengan keputusan dan kebijakan yang diambil pemerintah Indonesia untuk meningkatkan kualitas pendidikan sangat berkaitan dengan evaluasi.

Bagaimana pendidik dapat mengetahui hasil pembelajaran pada dasarnya adalah topik utama penilaian hasil belajar. Seorang guru harus tahu sejauh mana siswa memahami materi yang diberikan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan tingkat pencapaian kegiatan pembelajaran yang diwakili oleh nilai. Menurut (Kusaeri & Suprananto, 2012) penilaian adalah alih bahasa dari *assessment*, yang merupakan proses atau kegiatan yang sistematis dan berkesinambungan yang mencakup mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasikan informasi untuk membuat kesimpulan tentang karakteristik seseorang atau objek.

Hubungan antara pembelajaran, evaluasi, penilaian dan pengetesan dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1. Hubungan antara Pembelajaran, Evaluasi, Penilaian dan Pengetesan.

Oleh karena itu, penilaian ini adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi dalam upaya mengukur (mengevaluasi) pencapaian hasil belajar siswa. Penilaian harus dilakukan secara efektif, karena informasi ini dikumpulkan melalui berbagai metode penilaian, berbagai alat, dan dari berbagai sumber.

Maka dari itu, meskipun informasi dikumpulkan sebanyak mungkin melalui berbagai upaya, gambaran yang dihasilkan dari kumpulan informasi harus lengkap dan akurat untuk menghasilkan keputusan. Alat dan metode penilaian, serta metode analisis yang sesuai dengan karakteristiknya masing-masing, diperlukan untuk mengumpulkan data tentang pencapaian hasil belajar siswa.

Perangkat Penilaian

Salah satu bagian penting dari pembelajaran di kelas adalah alat penilaian. Perangkat penilaian pembelajaran dapat didefinisikan sebagai dua hal yang saling melengkapi: instrumen penilaian dan prosedur penggunaan. Perangkat penilaian pembelajaran dapat dipahami dua hal yang saling melengkapi sebagai instrumen penilaian dan prosedur penggunaannya. Pertanyaan atau aktivitas tertentu yang digunakan untuk menilai kompetensi dengan menggunakan metode atau teknik penilaian untuk memudahkan proses pengambilan keputusan dikenal sebagai instrumen penilaian. Metode penilaian ini juga berfungsi sebagai pedoman bagi pendidik untuk menilai kompetensi siswa dan guru (Prasetyo, 2017)

Adapun Instrumen penilaian adalah perangkat yang digunakan oleh guru untuk mengumpulkan data, menganalisis pengukuran, dan menerapkan berbagai informasi untuk menentukan tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah dicapai melalui kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan sebagai cakupan kompetensi tiap siswa (Matondang & Sitompul, 2020)

Menurut (Nurhanifah, 2019), teknik instrumen penilaian digunakan untuk menilai aspek yang dinilai. Menurut (Suharman, 2018), teknik penilaian mencakup baik teknik tes maupun non-tes. Tes adalah alat atau media yang digunakan untuk memperoleh atau mengukur sesuatu dengan menggunakan standar atau prosedur yang telah ditetapkan.

Konsep Penilaian

Penilaian Harian (PH) adalah proses pengumpulan dan pengolahan data tentang hasil belajar siswa. PH digunakan untuk menetapkan program perbaikan atau pengayaan berdasarkan tingkat penguasaan kompetensi siswa, memperbaiki proses pembelajaran

(penilaian sebagai dan untuk pembelajaran), mengidentifikasi tingkat penguasaan kompetensi siswa, dan menetapkan ketuntasan penguasaan kompetensi.

Penilaian Akhir Semester (PAS) adalah penilaian yang dilakukan pada akhir semester ganjil dengan materi semua KD yang telah dipelajari selama minggu ke-8 atau ke-9. Penilaian Tengah Semester (PTS) adalah penilaian yang dilakukan pada akhir semester genap dan mencakup materi semua KD yang telah dipelajari selama minggu ke-7 atau ke-8. Penilaian Akhir Tahun (PAT) adalah penilaian yang dilakukan pada akhir semester genap dan mencakup materi semua KD yang telah dipelajari selama minggu ke-7 atau ke-8. Ujian sekolah (US) adalah tindakan yang dimaksudkan untuk mengukur kompetensi peserta didik terhadap Standar Kompetensi Lulusan untuk mata pelajaran yang tidak diujikan dalam Ujian Sekolah berstandar Nasional (USBN) dan dilakukan satuan pendidikan (Kemendikbud, 2017).

Kriteria Penilaian

Menurut (Sutarjo Adisusilo, 2014) kriteria berikut harus dipertimbangkan saat melakukan penilaian:

1. Penilaian dapat dilakukan melalui tes dan atau nontes.
2. Penilaian harus mencakup tiga aspek kemampuan, yaitu pengetahuan, keterampilan, dan sikap.
3. Menggunakan berbagai cara penilaian pada waktu kegiatan belajar sedang berlangsung, misalnya observasi, memberikan tes, mengamati hasil kerja siswa, dan lain-lain.
4. Penilaian alat dan jenis penilaian berdasarkan rumusan tujuan pembelajaran.
5. Mengacu pada tujuan dan fungsi penilaian, misalnya untuk kenaikan kelas.
6. Alat penilaian harus mendorong kemampuan penalaran dan kreativitas siswa, misalnya tes uraian, dan lain-lain

Capaian Kompetensi Siswa

Menurut Permendikbud 66 dan 81 tahun 2013, penilaian autentik adalah evaluasi menyeluruh yang dilakukan untuk mengevaluasi masukan (input), proses, dan keluaran (output) pembelajaran. Penilaian ini mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan, serta evaluasi tingkat kompetensi siswa setelah proses pembelajaran selesai.

1. Penilaian Sikap

Untuk mengetahui perilaku sosial dan spiritual peserta didik, yang dapat diamati sebagai hasil pendidikan, baik di dalam maupun di luar kelas, dikenal sebagai penilaian sikap. Tujuan

penilaian sikap adalah untuk menentukan apakah sikap peserta didik telah berkembang atau berubah.

Teknik penilaian sikap menggunakan teknik observasi atau teknik lain yang relevan. Teknik observasi dapat dilakukan dengan alat seperti lembar observasi atau buku jurnal, dan teknik penilaian diri dan antarteman juga dapat digunakan untuk membangun karakter peserta didik. Hasil penilaian ini dapat digunakan untuk mengkonfirmasi hasil penilaian sikap pendidik.

2. Penilaian Pengetahuan

Penilaian pengetahuan adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur kinerja siswa. Ini mencakup pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif serta kemampuan proses kognitif, yaitu kemampuan berpikir, seperti mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan membuat. Ada berbagai cara untuk menilai pengetahuan. Pendidik dapat memilih metode yang paling cocok dengan kemampuan dasar siswa, indikator, dan tujuan pembelajaran. Tes tertulis, tes lisan, dan penugasan merupakan metode yang paling umum digunakan.

3. Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan menilai kemampuan siswa dalam menggunakan pengetahuan mereka untuk menyelesaikan tugas tertentu dalam berbagai situasi. Ini dilakukan dengan menggunakan indikator pencapaian kompetensi. Berpikir dan bertindak adalah bagian dari penilaian keterampilan ini. Membaca, menulis, menghitung, dan mengarang termasuk dalam ranah berpikir, sedangkan menggunakan, mengukur, merangkai, mengubah, dan membuat adalah bagian dari ranah bertindak. Penilaian praktik, produk, proyek, portofolio, dan tes tertulis adalah metode yang umum digunakan untuk menilai keterampilan. (Kementerian Pendidikan, 2017).

Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar

Pendidikan Pancasila di sekolah dasar bukanlah sekadar pelajaran formal, tetapi juga pembentukan karakter yang holistik. Melalui pendidikan Pancasila, generasi muda Indonesia diharapkan dapat tumbuh menjadi individu yang bertanggung jawab, peduli terhadap sesama, dan memiliki kecintaan yang mendalam terhadap tanah airnya.

Sangat tepat seperti yang **Prof. Muhammad Yamin** katakan, bahwasannya Pancasila

berasal dari kata panca yang berarti lima dan sila yang berarti sendi, atas, dasar, atau peraturang tingkah laku yang penting dan baik. Yang mana dapat disimpulkan bahwa Pancasila merupakan lima dasar yang berisi pedoman atau aturan tentang tingkah laku yang penting dan baik.

Menurut **Notonagoro** Pancasila sebagai filsafat bangsa indonesia telah menekankan kepada setiap masyarakat Indonesia untuk menjad manusia seutuhnya, yaitu sebagai manusia yang berketuhanan, berkemanusiaan, dan manusia yang mempersatukan manusia akan cita-cita kemanusiannya, manusia yang bercakap-dengar dengan manusia lainnya, yang adalah cerminan dirinya dan manusia yang berkeadilan akan sesamanya dengan adil sebagai dasar cita akan keadilan. Pancasila telah mempersatukan bangsa indonesia, sehingga dari tiap-tiap sila Pancasila tidak dapat dipisahkan satu sama lain.

Menurut (Triyanto & Fadhilah, 2018) berpendapat bahwa Ada baiknya menanamkan nilai-nilai Pancasila melalui pendidikan dan pelatihan di sekolah dasar penguatana karakter atau nilai yang terkandung dalam pancasila di sekolah dasar maupun di beberapa jenjang tidak akan lepas dari kegiatan belajar mengajar atau pembelajaran yang melibatkan aspek- aspek, yaitu aspek kognitif, aspek psikologis dan aspek afektif. Adapun nilai-nilai yang terkandung pada setiap sila pancasila yang dapat di implementasikan dalam pendidikan Pancasila.

1. Ketuhanan yang Maha Esa

Hakikat ber-Ketuhanan adalah manusia yang mengakui adanya Tuhan. Makna sila Ketuhanan Yang Masa Esa meliputi untuk percaya dana taqwa kepada Tuhan Yang Masa Esa sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing dengan memperhatikan nilai kemanusiaan dan keberadaban sebagai suatu bangsa yang memperhatikan kebaikan. Yang dapat diimplementasikan dalam pendidikan pancasila di sekolah dasar melalui anak-anak yang dibiasakan berdoa sebelum memulai kegiatan belajar mengajar.

2. Kemanusiaan yang Adil dab Beradab

Hakikat manusia bersumber dari pemikiran filosofi antropologis yang memandang bahwa manusia sebagai makhluk Tuhan yang memiliki unsur rohani dan jasmani serta sifat individu dan sosial. Yang dapat diimplementasikan dengan cara Mengajarkan kepada siswa untuk saling menghargai dan menghormati satu sama lain tanpa memandang perbedaan suku, agama, ras, dan budaya

3. Persatuan Indonesia

Persatuan Indonesia merupakan nilai yang mengajarkan untuk selaras dengan hakikat

satunya Indonesia. Nilai kesatuan ini dapat saja dipertahankan bila ada semangat yang bangga sebagai bangsa Indonesia, rela berkorban demi bangsa dan negara dan berupaya untuk memajukan pergaulan demi persatuan dan kesatuan bangsa yang berbhineka tunggal ika. Yang dapat diimplementasikan dengan memulai cara permainan kelompok yang mengajarkan kerjasama, keadilan, dan toleransi.

4. Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratak/Perwakilan

Merupakan nilai yang dimiliki prinsip untuk selaras dengan hakikat rakyat. Yang dapat diimplementasikan dengan cara Mengajarkan kepada siswa tentang pentingnya berpartisipasi dalam kegiatan demokratis, seperti musyawarah dan pemilihan kepemimpinan di kelas.

5. Keadilan Sisial bagi Seluruh Rakyat Indonesia

Menurut **Notonagoro** keadilan sosial merupakan hubungan segitiga: Pertama, pemerintah menjalankan hak dan kewajiban terhadap yang diperintahka. Kedua, rakyat melaksanakan hak dan kewajibannya terhadap pemerintah. Ketiga, anggota masyarakat yang satu mewujudkan hak dan kewajibannya terhadap anggota masyarakat yang lain. yang dapat diimplementasikan dengan cara Melakukan kegiatan penggalangan dana atau bantuan bagi anak-anak yang membutuhkan di lingkungan sekitar.

Menurut (Suko Wiyono et al., 2023)Pancasila memuat nilai-nilai/karakter bangsa Indonesia yang tercermin dalam sila-sila Pancasila sebagai berikut:

1. Nilai-nilai Ketuhanan Yang Maha Esa:

Terkandung di dalamnya prinsip asasi (1) Kepercayaan danKetaqwaan kepada TuhanYang Maha Esa; (2) kebebasan beragama dan erkepercayaan pada Tuhan Yang Maha Esa sebagai hak yang paling asasi bagi manusia; (3) toleransi di antara umat beragama dan berkepercayaan kepada Tuhan Yang Maha Esa; dan (4) Kecintaan pada semua makhluk ciptaan Tuhan, khususnya makhluk manusia.

2. Nilai-nilai Kemanusiaan yang Adil dan Beradab:

Terkandung di dalamnya prinsip asasi (1) Kecintaan kepada sesama manusia sesuai dengan prinsip bahwa kemanusiaan adalah satu adanya; (2) Kejujuran; (3) Kesamaderajatan manusia; (4) Keadilan; dan (5) Keadaban.

3. Nilai-nilai Persatuan Indonesia

- Terkandung di dalamnya prinsip asasi (1) Persatuan; (2) Kebersamaan; (3) Kecintaan pada bangsa; (4) Kecintaan pada tanah air; dan (5) Bhineka Tunggal Ika.
4. Nilai-nilai Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan/Perwakilan:
- Terkandung di dalamnya prinsip asasi (1) Kerakyatan; (2) Musyawarah mufakat; (3) Demokrasi; (4) Hikmat kebijaksanaan, dan (Perwakilan).
5. Nilai-nilai Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia:
- Terkandung di dalamnya prinsip asasi (1) Keadilan; (2) Keadilan sosial; (3) Kesejahteraan lahir dan batin; (4) Kekeluargaan dan kegotongroyongan; (5) Etos kerja Menurut (Luthfia & Dewi, 2021) berpendapat bahwa penanaman Nilai-nilai yang ada dalam Pancasila sangat erat kaitannya dengan pendidikan perilaku. Maka, sangat diperlukannya Nilai-nilai Pancasila ditanamkan pada anak sekolah dasar.

Aplikasi Quizizz

Quizizz merupakan aplikasi berbasis game interaktif yang menyenangkan. (Dewi et al., 2019) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal. Quizizz dapat dipergunakan sebagai media dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan menarik dan menyenangkan. Selain itu, quizizz juga dapat dipergunakan untuk melaksanakan evaluasi pembelajaran. Quizizz memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik menghibur dalam proses pembelajaran (Mukharomah, 2021). Quizizz juga memungkinkan peserta didik untuk saling bersaing sehingga memotivasi mereka untuk terlibat secara aktif selama proses pembelajaran. Peserta didik dapat mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Pengajar dapat memantau prosesnya dan mengunduh hasilnya ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja peserta didik. Menggunakan ini aplikasi membantu merangsang minat dan meningkatkan konsentrasi peserta didik.

Quizizz sekarang bisa diakses di playstore bagi pengguna android sehingga dalam penggunaannya lebih praktis. Ada dua pilihan untuk membuat soal dengan aplikasi quizizz. Pertama dengan membuat soal dari awal yakni dengan menu *create a new quiz*, dan yang kedua dengan menggunakan dan memodifikasi kuis yang telah ada di library quizizz dengan menggunakan menu *find a quiz*. Selain itu pengguna juga bisa mengcopy dari soal-soal yang

telah ada dengan menu teleport. Penilaian dalam bentuk tes interaktif yang dibuat dengan quizizz dapat memiliki hingga 4 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar. Quizizz juga memberikan data dan statistik tentang kinerja para siswa. Kita dapat melacak berapa banyak siswa yang menjawab pertanyaan yang kita buat, pertanyaan yang harus dijawab dan banyak lagi. Kita juga bias mendownload statistik ini dalam bentuk spreadsheet Excel (Aditiyawarman et al., 2022)

Quizizz telah dilakukan oleh peneliti untuk membangun semangat dan meningkatkan motivasi belajar siswa, hasil wawancara dan pengamatan, mereka para siswa menyukai bentuk penilaian seperti yang ditampilkan oleh quizizz karena hasil yang dapat dilihat dan para siswa dapat lebih mengetahui dimana letak kesalahan mereka. Selain itu, aplikasi quizizz dapat menampilkan soal dalam bentuk gambar dan suara (Lestari et al., 2022). Selain itu quizizz juga memiliki **kelebihan** diantara lain sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.
- 2) Membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik.
- 3) Proses belajar siswa menjadi lebih interaktif.
- 4) Hemat waktu.
- 5) Motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan.
- 6) Proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.

Sedangkan **kelemahan** dari aplikasi ini adalah tidak dapat melihat kemampuan siswa yang sebenarnya, jika menggunakan bentuk kuis pilihan ganda. Soal-soal cenderung untuk mengungkapkan ingatan dan daya pengenalan kembali saja, oleh karena itu guru sedikit kesulitan untuk mengukur proses mental yang lebih tinggi tiap siswa. Banyak kesempatan untuk main untung-untungan karena waktu pengerjaan tiap soal dibatasi, akhirnya siswa yang merasa kesulitan hanya asal jawab.

Namun dengan kelemahan yang ada, ternyata kelebihan soal bentuk objektif pun ada dan akan sangat membantu dalam menutupi kelemahan yang ada, yaitu: dapat mewakili isi yang lebih representatif, luas bahan materinya, obyektif, menghindari unsur subjektif, guru lebih mudah dan cepat cara memeriksanya, pemeriksaan juga dapat diserahkan kepada orang lain, setiap peserta didik yang menjawab pertanyaan dengan benar, maka akan muncul skor yang didapat dalam satu soal dan juga mendapat peringkat dalam menjawab soal tersebut, apabila peserta didik menjawab pertanyaan salah, maka jawaban yang benar akan muncul sehingga

peserta didik dapat melakukan review atas jawaban yang telah dipilih sebelumnya. Selain itu setiap peserta didik akan mendapatkan pertanyaan yang berbeda dengan peserta didik lain dikarenakan soal yang muncul akan diacak, sehingga meminimalisir kemungkinan peserta didik untuk saling tukar jawaban atau mencontek, batas waktu pengerjaan setiap soal juga bisa disesuaikan dengan tingkat kesukaran dari masing-masing pertanyaan.

Kelebihan dari aplikasi Quizizz tidak hanya menyediakan guru untuk membuat soal pilihan ganda (*multiple choice*) melainkan ada tipe soal kotak centang (*checkbox*), isi bagian yang kosong (*Fill-in-the blank*), pemilihan (*poll*), dan terbuka-berakhir (*open ended*). Selain itu Quizizz juga memberikan rekapitulasi secara statistik tentang kinerja peserta didik. Kita bisa melacak berapa banyak peserta didik menjawab soal dengan benar, menjawab dengan salah, dan banyak lagi. Peserta didik juga bisa melihat hasil kinerjanya secara langsung dan dapat mengetahui peringkat yang diperoleh ketika mengerjakan soal di Quizizz.

Hal tersebut dapat memotivasi peserta didik untuk bersaing secara kompetitif melalui fitur "*Play Live*" atau mengerjakan soal secara bersama-sama dengan peserta didik yang lain dalam waktu yang bersamaan. Selain fitur *play live* juga tersedia fitur *assign Hw* dimana memungkinkan peserta didik untuk mengerjakan soal yang telah dibuat oleh guru dengan menetapkan tes sebagai pekerjaan rumah yang dibatasi waktu pengerjaannya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Evaluasi pembelajaran pendidikan Pancasila melalui aplikasi Quizizz adalah metode evaluasi yang dilakukan secara daring menggunakan aplikasi Quizizz. Evaluasi pembelajaran ini bertujuan untuk mengukur hasil belajar siswa dalam muatan Pancasila. Dalam konteks pembelajaran, penggunaan aplikasi Quizizz menjadi salah satu solusi untuk mengatasi kejenuhan siswa dalam proses belajar mengajar.

Evaluasi pembelajaran pendidikan Pancasila melalui aplikasi Quizizz memiliki beberapa keunggulan. Pertama, aplikasi Quizizz dapat memberikan variasi dalam metode evaluasi, sehingga siswa tidak merasa bosan dan tetap semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, penggunaan aplikasi Quizizz juga dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam evaluasi belajar. Aplikasi ini juga memberikan kemudahan bagi guru dalam menyusun evaluasi hasil belajar siswa.

Saran

Dengan adanya aplikasi online seperti Quizizz ini dapat menjadikan pembelajaran dan penilaian menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Sehingga tujuan dari pendidikan akan tercapai jika pengajar dan para siswa memiliki semangat dan saling mendukung antara yang satu dengan yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditiyawardman, M. A., Sondang, M., Hanifah, L., & Kusumayati, L. D. (2022). PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA UNTUK MELAKSANAKAN EVALUASI PEMBELAJARAN. *Jurnal Penelitian*, 7(1), 24–36. <https://doi.org/10.46491/jp.v7i1.840>
- Dewi, C. K., Mohaidin, Z., & Murshid, M. A. (2019). Determinants of online purchase intention: a PLS-SEM approach: evidence from Indonesia. *Journal of Asia Business Studies*, 14(3), 281–306. <https://doi.org/10.1108/JABS-03-2019-0086>
- Dra. Tutik Rachmawati, M. P. dan Drs. D. (2015). *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang Mendidik*. Gava Media Yogyakarta.
- Hidayat, K. (2016). PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL OLEH GURU PADA SISWA KELAS X DI SMA NEGERI 1 PLERET GUNA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKn SECARA EFISIEN. In *Academy Of Education Journal. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan* (Vol. 7, Issue 2).
- Kusaeri & Suprananto. (2012). *Pengukuran dan Penilaian Pendidikan* (ed. 1 cet. 1). Graha Ilmu.
- Lestari, W., Supandi, A., Liberna, H., Ningsih, R., & Eva, L. M. (2022). PENERAPAN APLIKASI QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 1462–1465. <https://doi.org/10.31004/cdj.v3i3.7863>
- Luthfia, R. A., & Dewi, D. A. (2021). Kajian Deskriptif tentang Identitas Nasional Untuk Integrasi Bangsa Indonesia. *De Cive : Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 1(11). <https://doi.org/10.56393/decive.v1i11.270>
- Matondang, Z., & Sitompul, H. (2020). Evaluation of implementation practices of industrial field on revitalization of the vocational educational institution in the industrial revolution 4.0. *Journal of Physics: Conference Series*, 1511(1), 012045. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1511/1/012045>

- Mukharomah, N. (2021). PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA PENILAIAN BERBASIS DARING DI MI AL MUQORROBIYAH. *Waniambey: Journal of Islamic Education*, 2(1), 12–22. <https://doi.org/10.53837/waniambey.v2i1.52>
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya.
- Nurhanifah. (2019). PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA DINI 4 – 5 TAHUN DI TK HANG TUAH KOTABUMI LAMPUNG UTARA. *Repository UIN Raden Intan Lampung*.
- Prasetyo, T. (2017). Pengembangan perangkat penilaian hasil belajar dalam pembelajaran tematik integratif kelas V SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 5(1), 102–111. <https://doi.org/10.21831/jpe.v5i1.7528>
- Purwanto. (2009). *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Pelajar.
- Setiadi. (n.d.). *Konsep dan praktik penulisan riset keperawatan: Vol. Edisi 2*. Graha ilmu.
- Suko Wiyono, Wahyu Hindiawati, & Zulfikar Ramadhan. (2023). Reactualization of the Ideology of Pancasila in the Globalization. *Formosa Journal of Applied Sciences*, 2(7), 1701–1714. <https://doi.org/10.55927/fjas.v2i7.5335>
- Sutarjo Adisusilo, J. R. (2014). *Pembelajaran Nilai-Nilai Karakter Konstruktivisme dan VCT Sebagai Inovasi Pendekatan Pembelajaran Aktif* (Cetakan ke 3). PT. RajaGrafindo Persada.
- Triyanto, T., & Fadhillah, N. (2018). Penguatan nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 15(2), 161–169. <https://doi.org/10.21831/jc.v15i2.20709>.