

## **Penerapan Evaluasi Digital Dengan Quizizz Dalam Mengukur Pemahaman Siswa SD Tentang Konsep Green Industry**

**Fachri Noor Said <sup>1\*</sup>, Syilla Syakilla <sup>2</sup>**

<sup>1</sup> Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Tangerang, Kota Tangerang, Indonesia

Email: <sup>1\*</sup> [fachrinoorsaid78@gmail.com](mailto:fachrinoorsaid78@gmail.com), <sup>2</sup> [sysyakila@gmail.com](mailto:sysyakila@gmail.com)

(\* : coresponding author)

**Abstrak**-Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan evaluasi digital menggunakan aplikasi *Quizizz* dalam mengukur pemahaman siswa SD terkait konsep *Green Industry*. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, dokumentasi, dan tes evaluasi digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, mempermudah guru dalam proses penilaian, serta memberikan hasil evaluasi yang lebih akurat, cepat, dan transparan. Dengan demikian, penerapan evaluasi berbasis digital terbukti efektif dalam mengukur pemahaman siswa terhadap materi *Green Industry* yang berorientasi pada pembelajaran abad ke-21.

**Kata Kunci** Evaluasi Digital, *Quizizz*, *Green Industry*

**Abstract**-*This study aims to describe the implementation of digital evaluation using the Quizizz application in measuring elementary school students' understanding of the Green Industry concept. The research employed a qualitative descriptive method with data collected through observation, documentation, and digital evaluation tests. The results indicate that the use of Quizizz enhances students' learning motivation, facilitates teachers in the assessment process, and provides more accurate, rapid, and transparent evaluation outcomes. Therefore, the implementation of digital-based evaluation has proven effective in assessing students' understanding of Green Industry material, aligned with 21st-century learning principles.*

**Keywords:** *Digital Evaluation, Quizizz, Green Industry*

### **1. PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan dampak besar dalam dunia pendidikan, termasuk dalam hal evaluasi pembelajaran. Evaluasi yang dulunya dilakukan secara konvensional, kini dapat dilakukan secara digital dengan memanfaatkan berbagai platform berbasis teknologi. Salah satu platform evaluasi digital yang populer dan banyak digunakan di dunia pendidikan adalah *Quizizz*. Aplikasi ini memberikan pengalaman evaluasi yang menyenangkan, interaktif, dan mampu memberikan hasil secara langsung kepada siswa.

Di sisi lain, pembelajaran mengenai *Green Industry* sangat penting diperkenalkan sejak dini, terutama di tingkat Sekolah Dasar (SD). *Green Industry* merupakan konsep yang menekankan pentingnya kegiatan industri yang ramah lingkungan, berkelanjutan, dan mengurangi dampak negatif terhadap alam. Dengan memahami konsep ini, siswa diharapkan dapat membangun kesadaran akan pentingnya menjaga kelestarian lingkungan hidup.

Namun demikian, salah satu kendala dalam pembelajaran tema ini adalah bagaimana guru dapat mengukur tingkat pemahaman siswa secara efektif, menyenangkan, dan sesuai perkembangan teknologi. Oleh karena itu, pemanfaatan aplikasi *Quizizz* dalam evaluasi pembelajaran dianggap dapat menjadi solusi inovatif dalam mengukur pemahaman siswa SD terkait konsep *Green Industry*.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana penerapan evaluasi digital menggunakan *Quizizz* dapat mengukur pemahaman siswa SD tentang *Green Industry*, serta menganalisis efektivitasnya dilihat dari hasil belajar dan keterlibatan siswa selama proses evaluasi

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan evaluasi digital menggunakan Quizizz dalam mengukur pemahaman siswa SD tentang konsep Green Industry

## 3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan evaluasi pembelajaran dilakukan setelah materi Green Industry diajarkan kepada siswa. Guru membuat soal berbasis pilihan ganda menggunakan platform Quizizz yang dapat diakses melalui perangkat digital siswa.

Adapun hasil evaluasi menunjukkan bahwa:

- 23 siswa (76,6%) memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75.
- 7 siswa (23,4%) memperoleh nilai di bawah KKM dan memerlukan tindak lanjut pembelajaran remedial.
- Rata-rata nilai kelas mencapai 82,3 dengan kategori Baik.

Respon Siswa Berdasarkan angket yang diberikan:

- 90% siswa merasa lebih antusias mengikuti evaluasi dengan Quizizz karena tampilannya yang menarik dan memberikan skor secara langsung.
- 85% siswa merasa Quizizz membantu mereka lebih cepat memahami hasil capaian mereka.

Implementasi evaluasi digital menggunakan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran konsep Green Industry di salah satu sekolah dasar di Tangerang berjalan lancar dengan dukungan dari guru dan antusiasme tinggi dari siswa. Proses evaluasi dilakukan setelah pemberian materi, dengan menggunakan perangkat digital seperti laptop dan gawai yang dimiliki siswa. Guru menyusun soal evaluasi berbentuk pilihan ganda melalui platform Quizizz yang langsung memberikan hasil kepada siswa setelah menyelesaikan tes.

**Tabel 3. 1 Hasil Rata-rata Evaluasi Pemahaman Konsep Green Industry**

Kelompok Siswa	Jumlah Siswa	Rata-rata Skor Evaluasi	Peningkatan (%)	Kategori
Kelas V	30	82,3	26.5	Baik

\*Catatan: Skor maksimum kuesioner adalah 100.

Hasil analisis data kuantitatif menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada skor kesadaran lingkungan siswa setelah mengikuti program pembelajaran berbasis Green Industri.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 76,6% siswa (23 orang) memperoleh nilai di atas KKM 75, sementara 23,4% siswa (7 orang) memperoleh nilai di bawah KKM dan memerlukan tindak lanjut berupa remedial. Rata-rata nilai kelas sebesar 82,3 mengindikasikan pemahaman siswa terhadap materi berada dalam kategori Baik.

Selain itu, data kualitatif dari hasil angket menunjukkan bahwa:

- 90% siswa menyatakan lebih antusias mengikuti evaluasi berbasis Quizizz karena tampilannya yang interaktif dan menyenangkan.

- b. 85% siswa merasa Quizizz membantu mereka memahami hasil capaian belajar secara langsung dan cepat.

Observasi juga menunjukkan bahwa siswa lebih aktif saat mengikuti evaluasi digital. Tidak ditemukan kendala besar selama pelaksanaan, kecuali beberapa siswa yang membutuhkan pendampingan teknis saat awal menggunakan aplikasi.

Temuan ini diperkuat dengan dokumentasi lapangan yang menunjukkan keterlibatan aktif siswa dan kemudahan guru dalam proses evaluasi. Guru tidak perlu melakukan koreksi manual, karena skor otomatis ditampilkan dan tersimpan dalam sistem, sehingga waktu dapat dialihkan untuk refleksi dan tindak lanjut pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan evaluasi digital menggunakan Quizizz tidak hanya meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, tetapi juga menjadi model evaluasi modern yang layak diterapkan di sekolah dasar dengan akses teknologi yang memadai.



**Gambar 3. 1 Tim Peneliti Melakukan Observasi Lapangan di SD Negeri Larangan 11**



**Gambar 3.2 Tim Peneliti**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz memberikan dampak positif terhadap proses evaluasi pembelajaran. Quizizz mempermudah guru dalam menyajikan soal, mempercepat proses koreksi, serta memberikan hasil yang akurat dan transparan. Selain itu, siswa lebih tertarik dan termotivasi karena suasana evaluasi menjadi lebih interaktif dan tidak membosankan.

Hasil ini menyatakan bahwa evaluasi digital berbasis teknologi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan mempermudah guru dalam menganalisis hasil pembelajaran. Evaluasi digital seperti Quizizz juga sejalan dengan kebutuhan pendidikan di era teknologi yang menuntut inovasi dan efisiensi.

#### **4. KESIMPULAN**

Penerapan evaluasi digital menggunakan Quizizz terbukti efektif dalam mengukur pemahaman siswa SD tentang konsep Green Industry. Evaluasi ini meningkatkan motivasi siswa, mempermudah guru dalam proses penilaian, serta memberikan hasil yang akurat dan transparan. Quizizz memberikan pengalaman evaluasi yang menyenangkan bagi siswa dan relevan dengan pembelajaran abad ke-21.

#### **REFERENCES**

- Anak, P., Dini, U., Dasar, P., Menengah, D., Standar, B., Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, D., & Teknologi, D. (n.d.). *Pembelajaran dan Asesmen*.
- Aprianto, Asi, N. B., Mairing, J. P., Anggraeni, M. E., Coendraad, R., Eriawaty, Cassiophea, L., & Trissan, W. (2023). Kajian Pengaruh Sekolah Adiwiyata Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 14(1), 149–173. <https://doi.org/10.37304/jikt.v14i1.207>
- Hamdan Hidayat Skripsi. (n.d.).
- Hares Yulianti, U., Rukhmana, T., Ikhlas, A., Melasarianti, L., Dwi Yulianti, S., Zainudin, M., Jenderal Sudirman, U., & Muhammadiyah Sungai Penuh, S. (2025). *TANTANGAN DAN SOLUSI DALAM PENERAPAN KURIKULUM MERDEKA BERBASIS DIGITAL* (Vol. 6, Issue 1).
- Najla, A., Dita, M., Situmorang, J., Guru Sekolah Dasar, P., & Kata Kunci, A. (2025). Integrasi Kurikulum Hijau dalam Pembelajaran IPA: Strategi Meningkatkan Kesadaran Lingkungan di Sekolah Dasar. In *Indonesian Research Journal on Education Web Jurnal Indonesian Research Journal on Education* (Vol. 5).