



ANALISIS ASESMEN FORMATIF BERBANTUAN *QUIZIZZ PAPER MODE* TERHADAP KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV SD NEGERI 1 JATISEENG KIDUL

¹⁾ **Reza Adi Pangestu**
Institut Prima Bangsa
rezaadipangestu17@gmail.com

²⁾ **Zakiah Ismuwardani**
Institut Prima Bangsa
zakiahismuwardani773@gmail.com

³⁾ **Ratri Nuryani Qudwatullathifah**
Institut Prima Bangsa
ratrinuryani@gmail.com

Artikel history

Diterima : 10 Okt 2025
Direvisi : 10 Jan 2026
Disetujui : 10 Jan 2026

Kata Kunci: Asesmen Formatif, *Quizizz Paper Mode*, Keaktifan Siswa, Hasil Belajar, Pendidikan Dasar, Teknologi Pembelajaran, Penelitian Kualitatif.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas asesmen formatif berbantuan *Quizizz Paper Mode* dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 1 Jatiseeng Kidul dengan jumlah responden 29 siswa. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menilai relevansi penerapan asesmen formatif berbasis teknologi tersebut terhadap kondisi dan kesiapan lingkungan pembelajaran lokal di sekolah dasar dengan keterbatasan sarana digital. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode triangulasi data, mencakup wawancara mendalam dengan guru dan siswa, observasi langsung selama pembelajaran, serta analisis dokumen dan hasil belajar siswa. Instrumen penelitian meliputi pedoman wawancara, lembar observasi, dan angket terbuka. Analisis data dilakukan mengikuti model Miles dan Huberman, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, dengan menggunakan verifikasi melalui teknik triangulasi sumber dan metode untuk menjamin keabsahan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Quizizz Paper Mode* mampu meningkatkan keaktifan siswa, ditunjukkan oleh keterlibatan aktif siswa dalam menjawab soal, berdiskusi, dan berinteraksi selama proses asesmen. Sebanyak 90% siswa menyatakan lebih semangat belajar dengan metode ini. Dari sisi hasil belajar, 79,31% siswa memperoleh nilai di atas KKM (≥ 70). Hambatan yang ditemukan berupa keterbatasan jaringan dan pemahaman awal guru, namun dapat diatasi melalui penyesuaian teknis dan pelatihan sederhana. Penelitian ini bermanfaat bagi pendidikan dasar, khususnya dalam implementasi asesmen formatif

berbasis teknologi di lingkungan dengan keterbatasan digital. Hasil penelitian dapat dijadikan rujukan oleh guru, kepala sekolah, dan pengembang kurikulum untuk menerapkan metode evaluasi yang interaktif dan efisien dalam meningkatkan partisipasi dan capaian belajar siswa. Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan *Quizizz Paper Mode* sebagai bentuk inovasi asesmen formatif yang mengintegrasikan teknologi digital dengan pendekatan konvensional berbasis kertas. Inovasi ini menjembatani kesenjangan antara pembelajaran digital dan keterbatasan fasilitas sekolah dasar, serta memperluas konsep asesmen formatif menjadi lebih inklusif, adaptif, dan relevan dengan konteks lokal pendidikan Indonesia.

Abstract

This study aims to analyze the effectiveness of formative assessment assisted by Quizizz Paper Mode in enhancing student activeness and learning outcomes in the Natural and Social Sciences (IPAS) subject among fourth-grade students at SD Negeri 1 Jatiseeng Kidul. Furthermore, this research seeks to evaluate the relevance of implementing a technology-assisted formative assessment approach within the context of local learning environments in elementary schools with limited digital infrastructure. This research employed a descriptive qualitative approach using a data triangulation method, which included in-depth interviews with teachers and students, direct classroom observations, and document and learning outcome analysis. Research instruments consisted of interview guides, observation sheets, and openended questionnaires. Data were analyzed using the Miles and Huberman model, which involves data reduction, data display, and conclusion drawing. Data validity was ensured through source and method triangulation techniques to enhance the trustworthiness of the findings. The findings revealed that the implementation of Quizizz Paper Mode significantly improved student engagement, as evidenced by active participation in answering questions, discussing tasks, and responding to assessments. Ninety percent (90%) of students reported feeling more motivated when learning through this method. In terms of achievement, 79.31% of students scored above the minimum competency standard (≥ 70). Technical barriers such as limited Wi-Fi connectivity and teachers' initial unfamiliarity with Quizizz were encountered but could be overcome through technical adjustments and basic training. This study provides practical implications for elementary education, particularly in implementing technology-assisted formative assessments in schools with limited digital access. The findings can serve as a reference for teachers, school administrators, and curriculum developers to adopt interactive and efficient evaluation methods that enhance student participation and learning achievement. The novelty of this research lies in applying Quizizz Paper Mode as an innovative form of formative assessment that integrates digital technology with traditional paper-based methods. This innovation bridges the gap between digital learning and infrastructure limitations, broadening the concept of formative assessment into a more inclusive, adaptive, and contextually relevant approach to education in Indonesia.

Keywords: *Formative Assessment, Quizizz Paper Mode; Student Engagement; Learning Outcomes; Primary Education; Educational Technology; Qualitative Study.*



PENDAHULUAN

A. Asesmen Formatif Berbantuan Quizizz Paper Mode

Dalam dunia pendidikan modern, keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran menjadi indikator utama yang menentukan keberhasilan pendidikan. Partisipasi aktif tidak hanya mencerminkan motivasi belajar yang tinggi, tetapi juga berdampak langsung terhadap peningkatan hasil belajar siswa (Ramadhani, 2021). Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, berbagai inovasi pembelajaran berbasis digital telah dikembangkan untuk mendukung proses belajar yang lebih interaktif dan adaptif terhadap kebutuhan siswa. Salah satu inovasi yang muncul dalam konteks ini adalah penggunaan asesmen formatif berbantuan Quizizz Paper Mode, sebuah metode evaluasi berbasis teknologi yang dikembangkan untuk mengukur dan meningkatkan keaktifan serta hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Asesmen formatif sendiri merupakan proses penilaian yang dilakukan secara berkelanjutan selama proses pembelajaran berlangsung, dengan tujuan memberikan umpan balik yang membantu siswa memahami kemajuan dan kesulitan mereka (Handayani & Wulandari, 2021). Menurut Ramadhani (2021) asesmen formatif memiliki kemampuan untuk menjadikan pembelajaran lebih adaptif, karena guru dapat menyesuaikan strategi pengajaran berdasarkan hasil asesmen yang diperoleh. Dalam konteks ini, penggunaan teknologi seperti *Quizizz Paper Mode* dianggap mampu membuat asesmen formatif menjadi lebih menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa. Noor (2020), Lestari, Setyawati, & Reffiane (2023) juga menegaskan bahwa penggunaan platform berbasis kuis seperti Quizizz dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar yang lebih relevan dengan kebutuhan abad ke-21.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan asesmen berbasis teknologi dapat memperbaiki kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Handayani & Wulandari (2021) menyatakan bahwa asesmen formatif membantu guru menilai kemampuan individu siswa secara lebih mendalam, sehingga umpan balik yang diberikan menjadi lebih spesifik dan konstruktif. Sementara itu, Sunarmintyastuti et al., (2022) menambahkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran sekolah dasar membuat penyampaian materi menjadi lebih menarik dan interaktif, yang pada gilirannya menumbuhkan minat belajar siswa. Dhian et al., (2022) juga menunjukkan bahwa asesmen berbasis teknologi memungkinkan pemberian umpan balik yang cepat dan relevan, membantu siswa memahami kesalahan dan memperbaiki pemahaman mereka secara langsung.

B. Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa

Dalam konteks pembelajaran IPAS, keaktifan siswa menjadi salah satu indikator penting keberhasilan pembelajaran. Lestari et al., (2023) menemukan bahwa penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran IPAS mampu meningkatkan keaktifan siswa, yang merupakan indikator positif terhadap peningkatan hasil belajar. Secara konseptual, hal ini sejalan dengan teori *Self-Determination* dari Piaget (1954) yang menjelaskan bahwa keterlibatan siswa akan

meningkat ketika mereka merasa memiliki kontrol terhadap proses belajar, merasa kompeten, dan mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna. Dengan demikian, asesmen formatif berbantuan teknologi seperti *Quizizz Paper Mode* bukan hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana untuk menumbuhkan motivasi dan partisipasi aktif siswa.

Meskipun manfaatnya sudah terbukti, implementasi teknologi pendidikan di sekolah dasar, terutama di daerah dengan keterbatasan fasilitas, masih menghadapi tantangan besar. Mallah et al., (2021) menegaskan bahwa adopsi teknologi pembelajaran harus mempertimbangkan kesiapan teknis serta keterbiasaan siswa dan guru. Dalam hal ini, *Quizizz Paper Mode* menjadi inovasi yang relevan karena dapat diimplementasikan tanpa bergantung sepenuhnya pada jaringan internet. Mode ini memungkinkan guru mencetak soal dari platform digital dan melaksanakan asesmen secara luring, sementara hasilnya tetap dapat diolah secara digital. Dengan demikian, *Quizizz Paper Mode* menjembatani kesenjangan antara kemajuan teknologi dan kondisi infrastruktur sekolah dasar di Indonesia.

C. Relevansi Asesmen Formatif

Selain memperhatikan keaktifan dan hasil belajar, penelitian ini juga menyoroti pentingnya relevansi penerapan asesmen formatif terhadap konteks lokal sekolah. Lingkungan belajar yang berbeda menuntut strategi penilaian yang sesuai dengan karakteristik siswa dan sumber daya yang tersedia. Rahmawati et al., (2022) menekankan bahwa validitas dan reliabilitas alat ukur dalam asesmen berbasis teknologi berperan penting dalam memastikan objektivitas dan transparansi hasil penilaian. Dalam konteks SD Negeri 1 Jatiseeng Kidul, penerapan *Quizizz Paper Mode* diharapkan tidak hanya meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa, tetapi juga relevan dengan kesiapan teknis, budaya belajar, dan kemampuan adaptasi guru terhadap inovasi teknologi.

Lebih lanjut, penerapan asesmen formatif melalui *Quizizz Paper Mode* juga sejalan dengan prinsip pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka Belajar, yang menekankan asesmen autentik dan pembelajaran berpusat pada siswa (Yulianto, 2021). Guru tidak lagi hanya berfungsi sebagai penilai, melainkan sebagai fasilitator yang membantu siswa merefleksikan proses belajar mereka. Dalam hal ini, *Quizizz Paper Mode* memberikan ruang bagi guru untuk memberikan umpan balik langsung dan bagi siswa untuk memperbaiki kesalahan secara konstruktif. Hal ini memperkuat konsep *assessment as learning*, di mana asesmen menjadi bagian integral dari proses pembelajaran yang berkelanjutan.

Indrawan (2019) menegaskan bahwa profesionalisme guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran merupakan faktor penting dalam keberhasilan implementasi metode inovatif di era Revolusi Industri 4.0. Guru yang mampu beradaptasi dengan teknologi akan lebih mudah menciptakan pembelajaran yang efektif dan menarik. Konsep gamifikasi yang diterapkan dalam platform *Quizizz*, sebagaimana dibahas oleh Rahman et al., (2018) juga terbukti dapat meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Dengan demikian, penerapan asesmen formatif berbasis *Quizizz Paper Mode* bukan hanya meningkatkan keaktifan dan hasil belajar, tetapi juga memperkuat hubungan positif antara siswa, guru, dan teknologi dalam proses pendidikan.

Sejumlah penelitian sebelumnya memberikan dasar kuat bagi pentingnya penelitian ini. (Ramadhani, 2021) menunjukkan efektivitas asesmen formatif dalam meningkatkan keterlibatan siswa pada pembelajaran sains, sedangkan (Noor, 2020b) menyoroti keefektifan *Quizizz* dalam pembelajaran biologi yang membuat siswa lebih fokus dan tertarik. Sunarmintyastuti et al., (2022) serta Indrawan (2019) menekankan potensi teknologi

pendidikan untuk meningkatkan efektivitas metodologi pembelajaran, sementara Dhian Nuri Rahmawati et al., (2022) menegaskan dampak positif asesmen berbasis teknologi terhadap hasil belajar dan interaksi siswa. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut lebih menyoroti penggunaan *Quizizz online*, sedangkan kajian terhadap *Quizizz Paper Mode* masih sangat terbatas.

Berbeda dengan penelitian terdahulu, penelitian ini berfokus pada penggunaan *Quizizz Paper Mode* sebagai alat asesmen formatif dalam konteks lokal sekolah dasar dengan keterbatasan teknologi. Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada pendekatan adaptif yang mengintegrasikan teknologi digital dengan metode konvensional berbasis kertas. Pendekatan ini memungkinkan penerapan pembelajaran berbasis teknologi yang inklusif dan relevan bagi sekolah yang belum sepenuhnya terdigitalisasi, serta memberikan solusi praktis untuk mengatasi keterbatasan infrastruktur pendidikan.

Berdasarkan uraian tersebut, permasalahan penelitian ini dirumuskan dalam tiga fokus utama: bagaimana penerapan asesmen formatif berbantuan *Quizizz Paper Mode* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPAS; bagaimana dampaknya terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri 1 Jatiseeng Kidul; dan bagaimana relevansinya dengan kondisi dan kesiapan lingkungan pembelajaran lokal. Dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah menganalisis penggunaan asesmen formatif berbantuan *Quizizz Paper Mode* dalam meningkatkan keaktifan siswa; menilai dampak asesmen formatif tersebut terhadap hasil belajar siswa dan mengkaji relevansi penerapannya terhadap kondisi serta kesiapan lingkungan belajar di SD Negeri 1 Jatiseeng Kidul.

Penelitian ini memiliki urgensi teoritis dan praktis. Secara teoritis, penelitian ini memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan literatur tentang efektivitas asesmen formatif berbasis teknologi di pendidikan dasar. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru dalam memilih metode asesmen yang inovatif dan sesuai dengan kondisi sekolah. Dari sisi kebijakan, temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi kepada pihak sekolah dan pembuat kebijakan pendidikan mengenai pentingnya pelatihan guru serta kesiapan infrastruktur dalam mendukung penerapan teknologi pembelajaran. Lebih jauh, hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi studi-studi selanjutnya yang ingin meneliti efektivitas *Quizizz Paper Mode* atau media serupa di mata pelajaran dan jenjang pendidikan lain.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, yang bertujuan untuk memahami secara mendalam fenomena pembelajaran yang terjadi di kelas, khususnya terkait penggunaan asesmen formatif berbantuan *Quizizz Paper Mode* dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Jatiseeng Kidul. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi makna dan pengalaman individu dalam konteks sosial dan pendidikan secara alami (Creswell, 2014). Subjek dalam penelitian ini adalah guru kelas IV SD Negeri 1 Jatiseeng Kidul serta siswa kelas IV yang terlibat langsung dalam pembelajaran IPAS menggunakan asesmen formatif berbantuan *Quizizz Paper Mode*. Melalui pendekatan ini, peneliti dapat menggali persepsi guru dan siswa terhadap efektivitas asesmen formatif yang diterapkan serta memahami dinamika yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung.

Data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder.

Data primer diperoleh melalui wawancara mendalam dan observasi langsung di kelas, sedangkan data sekunder dikumpulkan dari dokumen pendukung seperti hasil tes siswa, catatan kegiatan belajar mengajar, dan laporan asesmen. Wawancara dilakukan terhadap guru kelas IV dan beberapa siswa yang terlibat langsung dalam pembelajaran menggunakan *Quizizz Paper Mode*, untuk memperoleh perspektif yang komprehensif terkait pengalaman dan persepsi mereka. Observasi dilakukan untuk melihat tingkat keaktifan siswa, interaksi antar siswa, serta respon terhadap asesmen yang diberikan. Data sekunder digunakan untuk memperkuat temuan utama, sekaligus memberikan konteks historis terhadap capaian belajar siswa (Kurniawan, Rahmawati, & Dian, 2024) Selain itu, peneliti juga mempertimbangkan latar belakang sosial dan dukungan lingkungan siswa, karena faktor eksternal seperti pendidikan orang tua dan akses terhadap teknologi turut memengaruhi keaktifan belajar (Suryadin, 2022).

Tiga teknik utama digunakan dalam penelitian ini, yaitu wawancara semi-terstruktur, observasi partisipatif, dan angket terbuka, disertai dengan dokumentasi pendukung.

1. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur untuk memberikan keleluasaan kepada responden dalam mengemukakan pandangan mereka. Pendekatan ini dianggap efektif untuk menggali informasi yang mendalam dan kontekstual (Nofia, Fadriati, Nurlaila, & Khairat, 2023). Wawancara difokuskan pada pengalaman guru dalam melaksanakan asesmen formatif menggunakan *Quizizz Paper Mode* serta pandangan siswa terhadap proses pembelajaran tersebut.
2. Observasi kelas dilaksanakan selama kegiatan pembelajaran IPAS berlangsung. Peneliti mencatat interaksi siswa, tingkat partisipasi, dan respon terhadap kuis yang diberikan menggunakan lembar observasi yang telah disusun. Teknik observasi ini penting untuk menangkap fenomena keaktifan siswa secara langsung (Dhian Nuri Rahmawati et al., 2022).
3. Angket terbuka diberikan kepada siswa untuk mengetahui respon mereka terhadap pengalaman belajar menggunakan *Quizizz Paper Mode*. Angket jenis ini memungkinkan siswa mengemukakan pendapat secara bebas dan autentik terkait dampak asesmen terhadap semangat dan hasil belajar mereka.

Selain itu, dokumentasi seperti foto kegiatan kelas, nilai hasil asesmen, dan catatan guru digunakan sebagai bukti tambahan yang memperkuat validitas data. Gabungan dari berbagai teknik pengumpulan data ini memberikan gambaran yang komprehensif mengenai implementasi asesmen formatif di sekolah dasar.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan secara tematik mengikuti tahapan yang dikemukakan oleh Creswell (2014), meliputi:

1. Pengumpulan Data, dilakukan melalui wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi.
2. Reduksi Data, yaitu proses pemilihan dan penyederhanaan data untuk memfokuskan pada informasi yang relevan dengan tujuan penelitian, yakni keaktifan dan hasil belajar siswa.
3. Penyajian Data, dilakukan dalam bentuk narasi, tabel, atau diagram untuk memudahkan peneliti dalam menafsirkan hasil temuan.
4. Triangulasi Data, diterapkan guna meningkatkan validitas hasil penelitian dengan membandingkan data dari berbagai sumber dan metode. Triangulasi sumber dilakukan antara guru, siswa, dan dokumen pembelajaran, sementara triangulasi metode membandingkan hasil wawancara, observasi, dan analisis dokumen.
5. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi, dilakukan dengan menelaah kembali keseluruhan data untuk memastikan konsistensi dan keakuratan interpretasi hasil. Proses ini bertujuan untuk menghasilkan kesimpulan yang valid, dapat dipertanggungjawabkan, dan sesuai

dengan fokus penelitian.

Melalui kombinasi metode tersebut, penelitian ini berupaya memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai efektivitas *Quizizz Paper Mode* dalam konteks asesmen formatif di sekolah dasar. Hasil analisis diharapkan dapat menjelaskan bagaimana media ini berkontribusi dalam meningkatkan keaktifan, hasil belajar, serta kesiapan siswa dan guru dalam menghadapi inovasi teknologi pendidikan. Dengan pendekatan kualitatif yang mendalam, penelitian ini tidak hanya menghasilkan data deskriptif, tetapi juga mengungkap makna dan implikasi praktis dari penerapan asesmen berbasis teknologi dalam pembelajaran IPAS di SD Negeri 1 Jatiseeng Kidul.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Peningkatan Keaktifan Siswa melalui Asesmen Formatif Berbantuan *Quizizz Paper Mode*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Quizizz Paper Mode* memberikan dampak terhadap peningkatan keaktifan siswa kelas IV SD Negeri 1 Jatiseeng Kidul dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Berdasarkan wawancara dengan guru, hampir seluruh siswa terlibat aktif secara fisik, mental, emosional, dan intelektual selama pelaksanaan asesmen formatif. Siswa tampak bersemangat, antusias, dan menunjukkan ekspresi gembira ketika mengikuti kuis menggunakan format *Quizizz Paper Mode*. Temuan ini mengindikasikan adanya peningkatan *student engagement* yang meliputi keterlibatan perilaku, kognitif, dan afektif.

Guru menjelaskan bahwa suasana kelas menjadi lebih hidup dan dinamis, berbeda dengan asesmen konvensional berbasis tulisan yang cenderung pasif. Observasi kelas juga memperlihatkan bahwa sebagian besar indikator keaktifan siswa berada pada kategori “sangat baik”, seperti antusiasme dalam mengerjakan soal, kemampuan menjawab pertanyaan guru, ketertarikan terhadap kuis, dan respon positif terhadap penjelasan guru. Hasil ini menunjukkan bahwa *Quizizz Paper Mode* mampu menumbuhkan suasana belajar yang interaktif, di mana siswa merasa terlibat langsung dalam proses belajar.

Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme sosial Creswell (2014) yang menyatakan bahwa pembelajaran efektif terjadi melalui interaksi sosial dan kolaborasi antar peserta didik. Dengan adanya diskusi kelompok dan kesempatan bertanya, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga pencipta pengetahuan melalui pengalaman bersama. Selain itu, unsur gamifikasi dalam *Quizizz* menstimulasi motivasi intrinsik siswa, seperti yang diungkapkan oleh Arikunto (2010) dalam teori *Self-Determination*, bahwa kegiatan yang menyenangkan dan memberikan otonomi dapat meningkatkan motivasi belajar.

Data angket mendukung hasil tersebut: sebanyak 26 dari 29 siswa (90%) menyatakan lebih semangat belajar dengan *Quizizz Paper Mode*, sementara 21 siswa (72%) aktif berdiskusi dan bertanya selama asesmen berlangsung. Antusiasme ini dipicu oleh format kuis yang interaktif, tantangan kompetitif yang sehat, serta suasana belajar yang menyenangkan. Beberapa siswa menyebutkan bahwa penggunaan *Quizizz* membuat belajar terasa seperti permainan (*game-based learning*), sehingga mengurangi kecemasan terhadap penilaian.

Hasil ini sejalan dengan penelitian (Ramadhani, 2021) dan (Handayani & Wulandari, 2021) yang menemukan bahwa penggunaan *Quizizz* dalam asesmen formatif dapat meningkatkan keaktifan, fokus, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Mereka menegaskan bahwa format kuis digital maupun cetak mendorong keterlibatan emosional dan

intelektual yang berdampak positif terhadap hasil pembelajaran.

Namun, guru juga mengakui adanya beberapa tantangan, terutama dalam aspek teknis seperti pemahaman terhadap fitur *Quizizz*, ketergantungan pada jaringan Wi-Fi, dan penyesuaian data absensi siswa. Kendati demikian, penggunaan *Quizizz Paper Mode* yang berbasis luring mampu mengatasi sebagian besar hambatan tersebut. Adaptasi ini menunjukkan fleksibilitas media pembelajaran dalam menghadapi keterbatasan infrastruktur sekolah, sejalan dengan pandangan (Desi Rahmawati & Hidayati, 2022) yang menekankan pentingnya adaptasi teknologi pembelajaran sesuai konteks lokal.

Dengan demikian, hasil penelitian memperlihatkan bahwa asesmen formatif berbantuan *Quizizz Paper Mode* bukan hanya meningkatkan keaktifan belajar siswa, tetapi juga memperkuat kolaborasi, rasa percaya diri, dan komunikasi interpersonal di kelas. Keaktifan ini merupakan cerminan dari proses pembelajaran aktif (*active learning*), di mana siswa menjadi subjek utama yang membangun makna melalui interaksi dan refleksi (Creswell, 2014).

2. Dampak Penggunaan *Quizizz Paper Mode* terhadap Hasil Belajar Siswa

Selain meningkatkan keaktifan, *Quizizz Paper Mode* juga memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan wawancara, guru menyatakan bahwa penggunaan asesmen ini sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep IPAS. Soal-soal yang disusun bersifat kontekstual dan relevan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga mempermudah siswa mengaitkan materi dengan pengalaman nyata. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran bermakna (*Meaningful Learning*) dari Hamalik (2013) yang menekankan pentingnya mengaitkan pengetahuan baru dengan struktur kognitif yang sudah ada agar pembelajaran lebih mendalam.

Hasil observasi menunjukkan bahwa 23 dari 29 siswa (79,31%) mencapai nilai ≥ 70 dan dinyatakan lulus, sementara 6 siswa (20,69%) belum lulus. Persentase kelulusan ini mengindikasikan keberhasilan asesmen formatif dalam membantu mayoritas siswa mencapai kompetensi dasar. Variasi hasil menunjukkan adanya perbedaan tingkat kesiapan belajar antar siswa, yang dapat dijadikan dasar untuk strategi diferensiasi pembelajaran dan *remedial teaching*.

Angket terbuka memperkuat temuan ini. Sebanyak 22 siswa (76%) mengaku percaya diri saat mengerjakan soal, sedangkan 27 siswa (93%) menyatakan lebih fokus dan teliti karena tertantang dengan format *Quizizz*. Aspek psikologis seperti rasa percaya diri dan kenyamanan berpengaruh besar terhadap hasil belajar, sebagaimana dijelaskan oleh dalam teori *Self-Efficacy*, bahwa keyakinan seseorang terhadap kemampuannya dapat memengaruhi performa belajar. Siswa yang merasa mampu dan percaya diri cenderung lebih gigih dalam menyelesaikan tugas dan menunjukkan hasil akademik yang lebih baik.

Guru juga menilai bahwa aspek interaktivitas dalam *Quizizz* berperan penting dalam memperkuat pemahaman konseptual siswa. Hasil wawancara menunjukkan bahwa sekitar 80% siswa memahami istilah teknis IPAS dengan baik. Namun, guru menyarankan agar *Quizizz* juga menyediakan tipe soal esai untuk melatih kemampuan berpikir kritis dan reflektif. Pandangan ini sejalan dengan gagasan dalam revisi Taksonomi Bloom, bahwa evaluasi pembelajaran seharusnya tidak hanya mengukur pengetahuan faktual, tetapi juga kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta.

Hasil penelitian ini memperkuat temuan dari Yulianto (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan media interaktif seperti *Quizizz* mampu meningkatkan hasil belajar kognitif dan

afektif siswa melalui peningkatan fokus, semangat, dan partisipasi aktif. Dhian Nuri Rahmawati et al., (2022) juga menegaskan bahwa format kuis berbasis teknologi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran karena memberikan umpan balik cepat dan pengalaman belajar yang menyenangkan.

3. Relevansi dan Kesiapan Lingkungan Pembelajaran Lokal

Implementasi *Quizizz Paper Mode* di SD Negeri 1 Jatiseeng Kidul juga dinilai relevan dengan kondisi lokal sekolah dasar di daerah dengan keterbatasan infrastruktur teknologi. Berdasarkan hasil wawancara, guru menilai inovasi ini sebagai solusi praktis untuk melaksanakan asesmen berbasis teknologi tanpa memerlukan koneksi internet langsung. Dengan mencetak soal dari platform *Quizizz*, guru tetap dapat menjalankan asesmen interaktif secara luring. Pendekatan ini sesuai dengan prinsip *appropriate technology* dalam pendidikan, yaitu penggunaan teknologi yang disesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan pengguna.

Data observasi dan dokumentasi menunjukkan bahwa kendala teknis seperti jaringan tidak stabil tidak menghambat partisipasi siswa. Suasana kelas tetap berjalan aktif dan menyenangkan. Siswa antusias berdiskusi, berani bertanya, dan menunjukkan ekspresi percaya diri saat menjawab soal. Hal ini memperlihatkan kesiapan lingkungan belajar dalam menerima inovasi pendidikan berbasis teknologi sederhana.

Secara teoritis, keberhasilan implementasi *Quizizz Paper Mode* di lingkungan dengan sumber daya terbatas ini mendukung konsep *Technology Acceptance Model* (TAM) yang menjelaskan bahwa penerimaan teknologi dipengaruhi oleh persepsi kemudahan dan manfaat penggunaannya. Guru dan siswa yang merasa *Quizizz* mudah digunakan dan memberikan manfaat nyata akan lebih termotivasi untuk mengadopsinya secara berkelanjutan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan asesmen formatif berbantuan *Quizizz Paper Mode* tidak hanya efektif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa, tetapi juga relevan dengan konteks pembelajaran di sekolah dasar yang memiliki keterbatasan sarana teknologi. Penelitian ini membuktikan bahwa inovasi sederhana yang disesuaikan dengan kebutuhan lokal dapat menciptakan proses belajar yang aktif, bermakna, dan menyenangkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis, penerapan asesmen formatif berbantuan *Quizizz Paper Mode* terbukti memberikan dampak positif terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 1 Jatiseeng Kidul. Dari aspek keaktifan, hasil wawancara, observasi, dan angket menunjukkan bahwa sebagian besar siswa aktif berpartisipasi, antusias menjawab soal, berdiskusi, serta berani bertanya. Suasana kelas menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan kompetitif, sehingga mendorong semangat belajar siswa. Dari aspek hasil belajar, mayoritas siswa mencapai standar kelulusan, dengan 79,31% memperoleh nilai di atas KKM (≥ 70). Sebanyak 76% siswa merasa percaya diri saat mengerjakan soal, dan 93% siswa menunjukkan fokus serta ketelitian tinggi. Hal ini mencerminkan peningkatan pada kemampuan kognitif dan afektif siswa. Dari sisi relevansi dan kesiapan lingkungan belajar, meskipun terdapat kendala teknis seperti jaringan dan adaptasi guru, sekolah mampu menyesuaikan metode ini dengan baik. Guru dapat mengelola pembelajaran secara efektif, dan siswa menunjukkan kesiapan memanfaatkan teknologi serta berbagai sumber belajar. Secara keseluruhan, *Quizizz Paper Mode* terbukti menjadi alternatif asesmen formatif yang efektif, adaptif, dan kontekstual, karena mampu meningkatkan

keaktifan, hasil belajar, serta menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

REFERENSI

- Andini, Suzana, & Sulaiman. (2024). Efektivitas model pembelajaran think pair share terhadap hasil belajar pai kelas vi sd pembangunan laboratorium unp. *AL-MUADDIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 6(3), 535–551. <https://doi.org/10.46773/muaddib.v6i3.1150>
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka cipta.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. SAGE Publications.
- Hamalik, O. (2013). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi aksara.
- Handayani, Rima, & Wulandari, Dwi. (2021). Modern assessment dalam menyongsong pembelajaran abad 21 dan hambatan di negara berkembang. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 8(1), 13.
- Indrawan, Irjus. (2019). Profesionalisme guru di era revolusi industri 4.0. *Al-Afkar: Manajemen Pendidikan Islam*, 7(2), 57–80.
- Kurniawan, Ahmad Aldhi, Rahmawati, Novian Dini, & Dian, Kartiko. (2024). Pengaruh media pembelajaran interaktif Canva terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 179–187.
- Lestari, Puji, Setyawati, Rina Dwi, & Reffiane, Fine. (2023). Penerapan model problem based learning berbantuan quizizz untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II sd n peterongan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 8589–8596.
- Mallah, Saad I., Ghorab, Omar K., Al-Salmi, Sabrina, Abdellatif, Omar S., Tharmaratnam, Tharmegan, Iskandar, Mina Amin, Sefen, Jessica Atef Nassef, Sidhu, Pardeep, Atallah, Bassam, & El-Lababidi, Rania. (2021). COVID-19: breaking down a global health crisis. *Annals of Clinical Microbiology and Antimicrobials*, 20(1), 35.
- Nofia, Ria, Fadriati, Fadriati, Nurlaila, Nurlaila, & Khairat, Annisaul. (2023). Pengembangan E-Modul Fikih Berbasis Integratif Menggunakan Flip PDF Corporation untuk Siswa MTs. *ISLAMIKA*, 5(2), 771–784.
- Noor, Sugian. (2020a). Penggunaan quizizz dalam penilaian pembelajaran pada materi ruang lingkup biologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X. 6 SMAN 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1–7.
- Noor, Sugian. (2020b). Penggunaan Quizizz dalam penilaian pembelajaran pada materi ruang lingkup Biologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1–7.
- Piaget, Jean. (1954). *The Construction Of Reality In The Child* (Routledge, Ed.). <https://doi.org/10.4324/9781315009650>

- Rahman, Mohd Hishamuddin Abdul, Ismail, Dr, Noor, Anida Zaria Binti Mohd, & Salleh, Nor Syazwani Binti Mat. (2018). Gamification elements and their impacts on teaching and learning—A review. *The International Journal of Multimedia & Its Applications (IJMA)* Vol, 10.
- Rahmawati, Desi, & Hidayati, Yulia Maftuhah. (2022). Pengaruh multimedia berbasis website pada pembelajaran matematika terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 2367–2375.
- Rahmawati, Dhian Nuri, Nisa, Ana Fitrotun, Astuti, Dwi, Fajariyani, Fajariyani, & Suliyanti, Suliyanti. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2(1), 55–66.
- Ramadhani, D. P. (2021). Analisis penerapan asesmen formatif dalam pembelajaran ipa dan fisika: literature review. *LENSA (lentera sains): Jurnal pendidikan IPA*, 11 (2), 110– 120.
- Sunarmintyastuti, Sunarmintyastuti, Prabowo, Hanggono Arie, Sandiar, Loecita, Ati, Aster Pujaning, Harie, Subhan, Sartono, Lidya Natalia, & Widiyanto, Sigit. (2022). Peran literasi digital dalam pembelajaran daring selama pandemi covid-19. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(6), 32–36.
- Suryadin, Tatang. (2022). Motivasi Belajar Siswa Dan Keterlibatan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Pendidikan Jasmani. *JOURNAL RESPECS (Research Physical Education and Sports)*, 4(1), 33–39.
- Yulianto, Dwi. (2021). Pengaruh pembelajaran rigorous mathematical thinking (RMT) terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa ditinjau dari tingkat habit of mind (HOM). *Jurnal Multidisiplin Madani*, 1(3), 249–268.