

---

# Implementation of Formative Assessment Based on Interactive Quizzes Using Quiz Whizzer in Article Text Learning

<sup>1</sup>Ririn Wulandari

<sup>1</sup>Brain Academy by Ruangguru, Cirebon, Indonesia

[ririnwulandr@gmail.com](mailto:ririnwulandr@gmail.com)

---

## ARTIKEL INFO

**Article history:**

Received 1 Mei 2024

Accepted 10 Juni 2024

Published 20 Juli 2024

---

**Keywords:**

Article Text, Formative

Assessment, Quiz Whizzer

**DOI:** [10.33603/dj.v11i2.9711](https://doi.org/10.33603/dj.v11i2.9711)

---

## ABSTRACT

This study aims to determine the results of the assessment of article text material using Quiz Whizzer and to describe the challenges encountered during the implementation of formative assessment based on interactive quizzes through Quiz Whizzer. The subjects of this study were students of Class XII MIPA 3 at SMAN 4 Kota Cirebon. The research employed a narrative method with descriptive analysis techniques. The findings showed that the results of the formative test assessment in article text learning using Quiz Whizzer yielded an average score percentage of 58.08, which falls into the moderate category. However, the use of Quiz Whizzer presented several challenges, such as internet access issues, a ranking reduction system, the ability to access browser tabs—allowing students to search for answers online—and the risk of delayed participation in the quiz forum, which could result in students not joining the quiz.

---

## 1. PENDAHULUAN

Penilaian atau *assessment* merupakan salah satu rangkaian kegiatan dalam proses pembelajaran yang harus dilakukan oleh seorang guru. Penilaian dapat berfungsi sebagai bentuk timbulnya motivasi yang diberikan guru kepada siswa. Dalam proses pembelajaran, motivasi menjadi hal yang sangat dibutuhkan oleh siswa agar siswa terdorong untuk mengembangkan keilmuan dan keterampilan yang dikuasai dan belum dikuasainya. Dengan membangkitkan motivasi, anak dapat terangsang untuk menggunakan potensi-potensi yang dimiliki secara menyeluruh untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah dalam buku Panduan Penilaian pada Sekolah Dasar (Khamim, 2018) memaparkan bahwa penilaian dalam proses pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk mendeteksi kesulitan belajar (*assessment as learning*), penilaian sebagai proses pembelajaran (*assessment for learning*), dan penilaian sebagai alat untuk mengukur pencapaian dalam proses pembelajaran (*assessment of learning*).

Sejalan dengan penjelasan Khamim (2018), Shaliha (2023) juga menyebutkan penilaian dalam proses pendidikan memiliki beberapa jenis, yaitu penilaian diagnostik, penilaian formatif dan penilaian sumatif. Penilaian diagnostik dimaksudkan untuk mengetahui

kesulitan belajar peserta didik (*assessment as learning*) berdasarkan hasil penilaian sumatif sebelumnya. Penilaian formatif dimaksudkan untuk memantau kemajuan peserta didik selama proses belajar berlangsung (*assessment for learning*) untuk memberikan balikan atau *feedback* bagi penyempurnaan program pembelajaran.

Dalam menyusun sebuah asesmen di era digital saat ini, seorang guru dapat memanfaatkan teknologi untuk proses kegiatan pembelajaran. Salah satu bentuk teknologi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah kuis interaktif. Kuis interaktif merupakan salah satu bentuk asesmen formatif yang dapat digunakan untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Salah satu kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran teks artikel adalah Quiz Whizzer. Web Quiz Whizzer adalah sebuah web yang digunakan menyampaikan materi dan evaluasi pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan (Santi, 2022). Web Quiz Whizzer dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti *smartphone*, tablet, atau laptop. Dalam penelitian ini, kami akan membahas mengenai implementasi asesmen formatif berbasis kuis interaktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan hasil tes diagnostik di kelas XII MIPA 3 SMA Negeri 4 Kota Cirebon, peserta didik cenderung menyukai pembelajaran berbasis kuis interaktif. Oleh karena itu, melalui kegiatan pembelajaran teks artikel dirancang asesmen formatif menggunakan Quiz Whizzer. Di samping itu, dipaparkan pula kendala yang dirasakan ketika pelaksanaan asesmen formatif berbasis kuis interaktif menggunakan Quiz Whizzer. Hal ini dilakukan sebagai bahan evaluasi dan refleksi pendidik untuk kegiatan pembelajaran di pertemuan berikutnya.

## 2. METODE

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XII MIPA 3 SMAN 4 Kota Cirebon. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode naratif dengan teknik analisis deskriptif. Metode naratif merupakan suatu metode di dalam riset ilmu sosial untuk membantu memahami identitas dan pandangan dunia seseorang dengan mengacu pada cerita-cerita (narasi) yang didengarkan/dituturkan (Adlina, 2022).

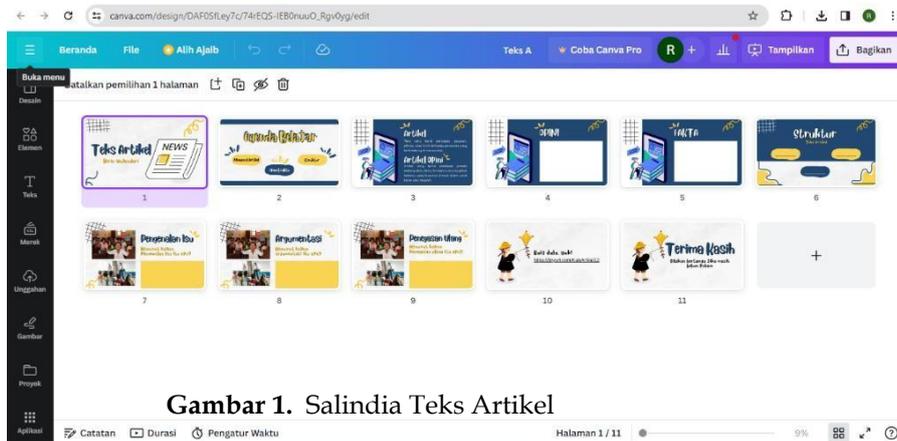
Sementara itu, dalam penelitian ini, teknik yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kualitatif. Menurut Fadli (2021), teknik analisis deskriptif kualitatif adalah teknik yang digunakan untuk menggambarkan, meringkas, dan menganalisis

data secara kualitatif melalui pengamatan secara langsung. Metode ini menghasilkan deskripsi dan penafsiran mengenai hasil asesmen formatif dalam pembelajaran teks artikel melalui Quiz Whizzer dan menggambarkan kendala yang dialami oleh peserta didik dalam proses pelaksanaan asesmen formatif dalam pembelajaran teks artikel melalui kegiatan observasi secara langsung.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Di era digital saat ini, media menjadi salah satu solusi yang sering digunakan oleh pendidik untuk membantu proses kegiatan belajar mengajar. Menurut Hamid (2020), media merupakan perantara untuk menyampaikan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, serta kemauan untuk menerima informasi baru. Dengan kata lain, media sebagai alat bantu pendidik untuk memberikan informasi agar mudah dipahami oleh peserta didik.

Dalam pembelajaran teks artikel dengan menggunakan Quiz Whizzer, guru melakukan perancangan materi yang sudah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Berikut merupakan cuplikan salindia yang digunakan dalam pembelajaran teks artikel dengan tujuan menganalisis struktur, fakta, dan opini teks artikel.



**Gambar 1.** Salindia Teks Artikel

Berdasarkan gambar di atas, salindia tersebut digunakan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran teks artikel. Guru mengarahkan peserta didik secara aktif dalam pembahasan konsep mengenai struktur fakta, dan opini dalam artikel melalui salindia yang sudah disediakan.

## HASIL IMPLEMENTASI ASESMEN FORMATIF BERBASIS KUIS INTERAKTIF QUIZ WHIZZER DALAM PEMBELAJARAN TEKS ARTIKEL

Berdasarkan hasil implementasi asesmen formatif berbasis kuis interaktif menggunakan Quiz Whizzer dalam pembelajaran teks artikel dengan tujuan peserta didik dapat menganalisis struktur, fakta, dan opini dalam teks artikel dengan tepat di kelas XII MIPA 3 SMA negeri 4 Kota Cirebon yang dilakukan pada tanggal 23 November 2023, diperoleh rekapitulasi nilai sebagai berikut.

**Tabel 1** Rekapitulasi Hasil Asesmen (Sri Esterina, 2022)

Kriteria	Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Rata-Rata
Sangat Tinggi	80 - 100	0	0
Tinggi	60 - 80	14	67,14
Sedang	40 - 60	9	64,44
Rendah	20 - 40	3	36,67
Sangat Rendah	0 - 20	0	0
<b>Rata-Rata Keseluruhan</b>			<b>56.08</b>
<b>Kriteria Keseluruhan</b>			<b>Sedang</b>

Berdasarkan tabel di atas, asesmen formatif yang digunakan memuat 10 soal pilihan ganda dengan persebaran soal analisis struktur, fakta, dan opini pada kutipan teks artikel yang telah disajikan dalam kuis. Hasil asesmen formatif tersebut memperoleh nilai rata-rata 56,08 dari jumlah 26 peserta didik dengan pemerolehan nilai tertinggi 70 dan nilai terendah 30. Berikut lampiran hasil asesmen peserta didik nilai tertinggi dan terendah dalam pembelajaran teks artikel.

Score	Time	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
50	04:48	Pendapat, gagasan, pikiran, atau kritik terhadap persoalan yang berkembang di masyarakat.	Artikel opini	Mengandung simpulan dari permasalahan yang sudah diuraikan	Fakta dan opini	1, 2, dan 4	Transisi epidemiologi datang dengan dua kelompok kasus penyakit, yaitu penyakit menular dan penyakit tidak menular.	Satu opini	Satu fakta	Penegas ulang	
70	04:49	Pendapat, gagasan, pikiran, atau kritik terhadap persoalan yang berkembang di	Artikel opini	Mengandung simpulan dari permasalahan yang sudah diuraikan	Fakta dan opini	2, 3, 4, dan 5	Guru besar administrasi kesehatan dari Universitas Berkeley, Henrik L. Blum, menyatakan bahwa ada empat faktor yang memengaruhi	Tiga opini	Satu fakta	Penegas ulang	

**Gambar 2** Hasil Asesmen Nilai Tertinggi

30	04:42	Pendapat, gagasan, pikiran, atau kritik terhadap persoalan yang berkembang di masyarakat.	Artikel fakta	Mengandung simpulan dari permasalahan yang sudah diuraikan	Fakta dan opini	1, 2, dan 4	Dari segi kuantitas, dokter umum per 17 November 2015 (Data KKI) sebanyak 108.028 dokter umum yang memiliki STR saat ini mestinya cukup untuk melayani 152.721.329 peserta JKN.	Dua opini	Satu fakta	Tesis dan penegasan ulang
----	-------	---	---------------	--	-----------------	-------------	---	-----------	------------	---------------------------

Gambar 3. Hasil Asesmen Nilai Terendah

## KENDALA DALAM IMPLEMENTASI ASESMEN FORMATIF BERBASIS KUIS INTERAKTIF QUIZ WHIZZER DALAM PEMBELAJARAN TEKS ARTIKEL

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Akan tetapi, penggunaan media pembelajaran seringkali menghadapi beberapa kendala yang mungkin dihadapi ketika proses pembelajaran berlangsung.

Berikut kendala yang dihadapi ketika implementasi asesmen formatif berbasis kuis interaktif Quiz Whizzer dalam pembelajaran teks artikel, yaitu.

1. Kendala jaringan yang dialami oleh peserta didik ketika proses pembelajaran

Beberapa siswa mengalami kendala jaringan sehingga menghambat proses asesmen. Solusi yang dilakukan dengan cara berbagi jaringan (hotspot) kepada peserta didik yang mengalami gangguan jaringan. Berbagi jaringan dilakukan oleh peserta didik yang memiliki jaringan kuat.

2. Siswa dapat membuka tab baru untuk mencari jawaban di internet saat melakukan monitoring.

Beberapa siswa terlihat sedang membuka tab lain untuk mencari jawaban di internet. Solusi yang dilakukan adalah menegur siswa secara personal dengan cara menghampiri meja siswa tersebut.

3. Siswa dapat mengalami penurunan peringkat karena tidak mampu memanfaatkan waktu secara tepat dalam proses pembelajaran

Beberapa siswa yang mendapat nilai tinggi tidak berada di posisi atas karena mereka menjawab pertanyaan dengan durasi yang lebih lama dibandingkan dengan siswa yang lebih cepat dalam menjawab kuis.

4. Siswa yang terlambat bergabung dapat berpengaruh pada keikutsertaan kuis saat proses pembelajaran

Salah satu siswa tidak dapat mengikuti kuis karena terlambat bergabung dalam forum. Solusi yang dilakukan saat itu adalah melihat soal melalui gawai teman dan menuliskan jawaban di kertas.

Kendala yang dialami ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wafara (2023); Juhaeni (2023); dan Susanto & Ismaya (2022) yang menunjukkan bahwa kekurangan Quiz Whizzer di antaranya, yaitu ketidakstabilan jaringan, keterbatasan fitur, keterlambatan gabung dalam forum kuis dan dapat menyontek melalui tab lain.

#### **4. SIMPULAN**

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian, penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil asesmen tes formatif dalam pembelajaran teks artikel dengan menggunakan Quiz Whizzer memperoleh presentase nilai rata-rata 58,08. Angka tersebut termasuk ke dalam kategori sedang. Hanya saja, penggunaan Quiz Whizzer memiliki beberapa kendala, seperti siswa dapat mengakses internet, menurunkan peringkat, mengakses tab sehingga berpeluang peserta didik untuk mencari jawaban di internet dan mengalami keterlambatan bergabung dalam forum. Meski membantu kegiatan asesmen, Quiz Whizzer tidak dapat digunakan untuk menerapkan asesmen formatif yang melihat secara keseluruhan hasil asesmen peserta didik tanpa ada unsur waktu dalam perankingan nilai.

#### **5. UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terima kasih, penulis sampaikan kepada pihak kampus, dosen pengampu mata kuliah Pemahaman Peserta Didik, sekolah, guru pamong Bahasa Indonesia, rekan mahasiswa PPG Prajabatan Gelombang 1 Tahun 2023, dan siswa kelas XII MIPA 3 yang sudah membantu penulis dalam melaksanakan penelitian ini.

#### **6. REFERENSI**

Anisa Windi Oktavian, D. W. (2023). Penerapan Aplikasi Quiz Whizzer untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKN Materi Keberagaman Budaya di Indonesia kelas V DI sd Negeri Llajuk Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, 106-114.

Fadli, M. R. (2021). Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif. *Jurnal Humanika*, 22- 54.

Hamid, M. A. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.

- Juhaeni, E. I. (2023). Pengembangan Media Game Edukasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 58-66.
- Khamim. (2018). *Panduan Penilaian untuk Sekolah Dasar (SD)*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Miza Nina Adlina, A. H. (2022). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka. *Jurnal Edumaspul*, 974-980.
- Santi, A. S. (2022). Pengaruh Aplikasi Quiz Whizzer Terhadap Minat Belajar Kelas IV pada Materi Sumber Energi. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1-9.
- Shaliha, A. F. (2023). *Mata Kuliah Pemahaman Tentang Peserta Didik dan Pembelajarannya*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Profesi Guru Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
- Sri Esterina, D. A. (2022). Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 1-6.
- Wafara, P. C. (2023). Pemanfaatan Quiz Whizzer sebagai Media Pembelajaran Berbasis Web dalam Kegiatan Belajar Online. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 243.