

Implementasi E-Learning: Evaluasi Pembelajaran Berbasis Quizizz pada Materi Narrative Text di SMK Negeri Model Gorontalo

Manda Rohandi^{a*}, Muhammad Rizky Abdillah Syah^b, Sri Agustina Y. Mahajani^c, Liana Giu^d,
Ni Luh Mega^e, Abd. Aziz Bouty^f, Jemmy Pakaja^g

^{1,2,3,4,5,6,7} Pendidikan Teknologi Informasi, Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri
Gorontalo

**email: manda.rohandi@ung.ac.id*

Abstract

Reading evaluation in vocational high schools (SMK) is often conducted through paper-based tests, which tend to lower student engagement and burden teachers with manual scoring. This community service activity implemented Quizizz, a gamified interactive assessment platform, as an e-learning solution for evaluating Narrative Text comprehension among Grade X students at SMK Negeri Model Gorontalo. The implementation covered three stages: designing a 20-item instrument mapped to four comprehension indicators (generic structure, detail information, vocabulary in context, and moral value), deploying the quiz synchronously in two classes from different vocational specializations—Computer and Network Engineering (TKJ) and Animal Agribusiness (AT)—and analyzing the automated score and item reports generated by the platform. The implementation ran technically smoothly: both classes reached a 100% completion rate with no significant device or connectivity issues, and teachers obtained instant scoring and diagnostic item analysis without manual correction. However, the resulting data also revealed a sharp gap in average scores between the two classes, 69% for TKJ versus 44% for AT, which item-level analysis traced to differences in vocabulary mastery and reading comprehension readiness rather than technical barriers. These results indicate that Quizizz is effective as an e-learning assessment tool for improving correction efficiency and student engagement, but its implementation needs to be paired with language-readiness support so that evaluation results reflect actual comprehension rather than unaddressed gaps in vocabulary preparation.

Keywords: *Quizizz; Narrative Text; E-Learning Evaluation; Reading Comprehension; Vocational Education*

Abstrak

Evaluasi membaca di sekolah menengah kejuruan (SMK) selama ini banyak dilakukan dengan lembar soal berbasis kertas, yang cenderung menurunkan keterlibatan siswa dan membebani guru dengan koreksi manual. Kegiatan pengabdian ini mengimplementasikan Quizizz, platform asesmen interaktif berbasis gamifikasi, sebagai solusi e-learning untuk mengevaluasi pemahaman materi Narrative Text pada siswa kelas X di SMK Negeri Model Gorontalo. Implementasi mencakup tiga tahap: merancang instrumen 20 soal yang dipetakan ke empat indikator pemahaman (struktur teks, informasi rinci, kosakata dalam konteks, dan pesan moral), menjalankan kuis secara sinkron pada dua kelas dengan rumpun keahlian berbeda—Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) serta Agribisnis Ternak (AT)—dan menganalisis laporan nilai serta analisis butir soal yang dihasilkan otomatis oleh platform. Secara teknis, implementasi berjalan lancar: kedua kelas mencapai tingkat penyelesaian 100% tanpa kendala perangkat atau koneksi yang berarti, dan guru memperoleh hasil koreksi serta analisis diagnostik instan tanpa perlu rekap manual. Namun, data yang dihasilkan juga mengungkap kesenjangan nilai rata-rata yang tajam antara kedua kelas, 69% untuk TKJ berbanding 44% untuk AT, yang setelah ditelusuri lewat analisis butir soal ternyata bersumber dari perbedaan penguasaan kosakata dan kesiapan membaca, bukan kendala teknis. Hasil ini menunjukkan bahwa Quizizz efektif sebagai alat asesmen e-learning untuk meningkatkan efisiensi koreksi dan keterlibatan siswa, namun implementasinya perlu diiringi penguatan kesiapan bahasa agar hasil evaluasi mencerminkan pemahaman yang sesungguhnya, bukan sekadar kesenjangan kosakata yang belum tertangani.

Kata Kunci: *Quizizz; Narrative Text; Evaluasi E-Learning; Pemahaman Membaca; Pendidikan Vokasi*

1. Pendahuluan

Mata pelajaran Bahasa Inggris di SMK menuntut lebih dari sekadar hafalan tata bahasa. Materi Narrative Text, yang diajarkan di kelas X, mengharuskan siswa memahami struktur cerita (orientation, complication, resolution), menguasai kosakata, dan menangkap pesan moral di baliknya. Di SMK Negeri Model Gorontalo, evaluasi materi ini selama ini dilakukan dengan lembar soal kertas. Cara ini punya dua masalah yang sering luput dari perhatian: siswa cepat bosan membaca teks naratif yang panjang di atas kertas, dan guru harus mengoreksi serta merekap nilai satu per satu secara manual, sehingga umpan balik ke siswa pun tertunda.

Persoalan ini mendorong tim pengabdian, bersama guru mata pelajaran, untuk mengimplementasikan Quizizz sebagai solusi e-learning dalam ulangan harian. Pilihan ini didasarkan pada dua pertimbangan praktis: Quizizz punya elemen visual dan kompetisi yang relatif mampu menahan perhatian siswa dibanding kertas, dan data nilai terolah otomatis begitu sesi berakhir, sehingga guru tidak perlu lagi merekap satu per satu. Supartini dan Susanti (2021) mencatat hal serupa pada konteks yang berbeda, bahwa Quizizz membantu guru memetakan hasil belajar sambil menjaga evaluasi tetap interaktif.

Kegiatan pengabdian ini diarahkan untuk benar-benar mengimplementasikan Quizizz dari tahap perancangan instrumen, pelaksanaan di kelas, hingga pemanfaatan laporan otomatisnya bukan sekadar mencoba platform sebagai alat bantu sesaat. Implementasi dilakukan pada dua kelas dengan rumpun keahlian berbeda, yaitu X Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) serta X Agribisnis Ternak (AT), agar dapat dilihat bagaimana platform ini bekerja pada karakteristik siswa yang tidak seragam. Artikel ini menyusun proses implementasi tersebut secara sistematis, dengan tujuan mendeskripsikan tahapan penerapan Quizizz sebagai media e-learning dan mengevaluasi sejauh mana implementasi tersebut berjalan efektif, baik dari sisi teknis maupun dari sisi hasil belajar yang dihasilkannya.

2. Metode Pelaksanaan

Implementasi e-learning dalam kegiatan ini dilakukan melalui tiga tahap berurutan: perancangan instrumen evaluasi, pelaksanaan ulangan harian berbasis Quizizz di kelas, dan pemanfaatan laporan analitik otomatis untuk mengevaluasi hasilnya.

2.1. Tahap Perancangan Instrumen

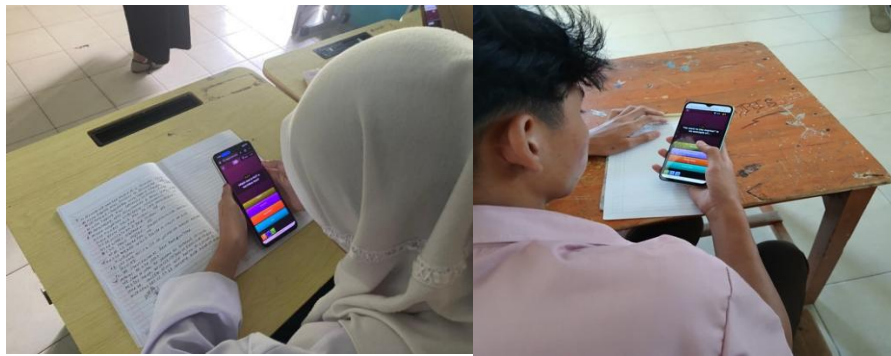
Pemilihan Quizizz didasarkan pada karakteristik materi *Narrative Text* yang menuntut kemampuan membaca panjang sesuatu yang sulit dijaga fokusnya bila disajikan di atas kertas. Platform ini memungkinkan tampilan soal yang lebih menarik, batasan waktu per soal, dan papan peringkat yang mengubah suasana ujian menjadi lebih kompetitif tanpa terasa menegangkan.

Instrumen evaluasi disusun dari 20 soal yang dipetakan ke empat indikator pemahaman teks naratif: struktur teks (generic structure) (Windarini & Nurjaini, 2026), informasi rinci (detail information) (Satriani & Simamora, 2021), penguasaan kosakata dalam konteks (vocabulary in context) (Sanyarini & Susanto, 2013), dan pesan moral (moral value). Pengacakan urutan soal dan pilihan jawaban diaktifkan untuk menjaga

validitas hasil, dan sistem dikonfigurasi menampilkan rekapitulasi nilai serta analisis butir soal secara otomatis di akhir sesi.

2.2. Tahap Pelaksanaan di Kelas

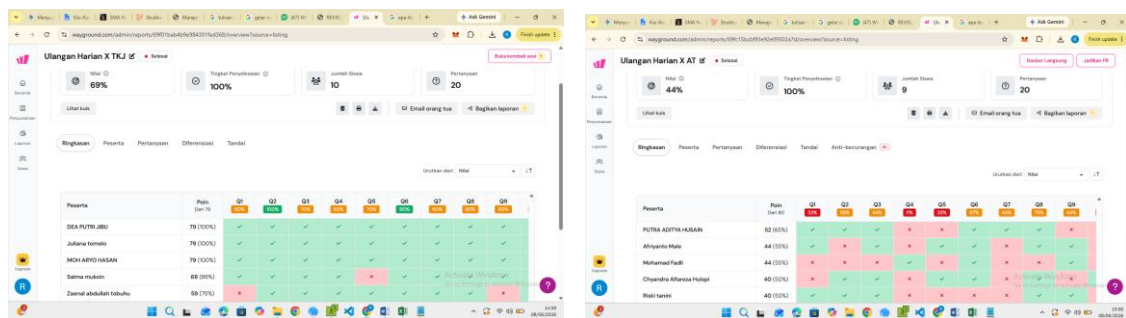
Implementasi dijalankan pada dua kelas dengan jadwal dan rumpun keahlian berbeda. Kelas X TKJ mengikuti evaluasi pada 28 April 2026, pukul 09.30–10.30 WIT, diikuti 10 siswa yang semuanya menyelesaikan kuis tepat waktu. Kelas X Agribisnis Ternak mengikuti evaluasi pada 7 Mei 2026, pukul 12.00–13.00 WIT, secara sinkron di dalam kelas agar tim pengabdian bisa mengamati langsung kesiapan dan fokus siswa saat mengerjakan soal. Sembilan siswa mengikuti sesi ini hingga tuntas. Pada kedua kelas, proses distribusi soal melalui jaringan internet sekolah berjalan tanpa kendala teknis berarti, dan seluruh siswa mengakses kuis melalui ponsel masing-masing, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Siswa Mengerjakan Evaluasi Narrative Text Melalui Quizizz

2.3. Tahap Evaluasi Implementasi

Setelah kedua sesi selesai, laporan otomatis Quizizz berupa rekapitulasi nilai (lihat Gambar 2) dan analisis akurasi per butir soal digunakan untuk mengevaluasi implementasi dari dua sisi: efektivitas teknis platform (tingkat penyelesaian, kemudahan koreksi) dan efektivitas instruksional (capaian nilai, pola kesalahan siswa per indikator). Analisis dilakukan dengan membandingkan performa rata-rata antar kelas, kemudian menelusuri butir soal mana yang paling banyak dijawab salah untuk memetakan jenis kesulitan yang dialami siswa.



Gambar 2. (a). Hasil evaluasi kelas X TKJ; dan (b) Hasil evaluasi kelas X AT

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Efektivitas Teknis Implementasi

Dari sisi teknis, implementasi Quizizz pada kedua kelas berjalan sesuai rencana. Distribusi soal melalui jaringan internet sekolah tidak mengalami gangguan berarti, dan seluruh 19 siswa dari kedua kelas (10 di X TKJ, 9 di X AT) berhasil menyelesaikan 20 butir soal hingga tuntas, mencatat tingkat penyelesaian 100% di kedua kelas. Begitu sesi berakhir, guru langsung memperoleh rekapitulasi nilai dan analisis akurasi per butir soal tanpa perlu koreksi manual — satu tujuan awal implementasi yang langsung tercapai.

3.2. Perbandingan Performa Kelas TKJ dan AT

Tabel 1. Ringkasan Perbandingan Hasil Evaluasi Kelas X TKJ dan X AT

Parameter Evaluasi	Kelas X TKJ	Kelas X AT
Nilai Rata-Rata Kelas	69%	44%
Tingkat Penyelesaian	100%	100%
Jumlah Partisipan	10 Siswa	9 Siswa
Jumlah Butir Soal	20 Soal	20 Soal
Skor Tertinggi Individu	100% (Dea Putri Jibu)	65% (Putra Aditya Husain)

Namun, di balik kelancaran teknis tersebut, laporan nilai menunjukkan hasil yang tidak seragam. Dengan instrumen soal yang sama, kelas X TKJ mencatat rata-rata 69%, dengan satu siswa (Dea Putri Jibu) meraih nilai sempurna 100%. Kelas X AT tertahan di rata-rata 44%; nilai tertinggi di kelas ini diraih Putra Aditya Husain dengan 65%, disusul Afrivanto Male dengan 55%. Karena tingkat penyelesaian sama-sama 100% di kedua kelas, kesenjangan nilai ini tidak bisa dijelaskan oleh hambatan teknis internet lambat atau gawai bermasalah semestinya membuat tingkat penyelesaian ikut turun, bukan nilai rata-ratanya saja.

3.3. Pola Kesalahan pada Butir Soal Kelas AT

Fitur analitik Quizizz memungkinkan penelusuran akurasi jawaban per nomor soal. Pada kelas AT, dua soal Q4 dan Q19 hanya dijawab benar oleh 1 dari 9 siswa (akurasi 11%). Tiga soal lain (Q12, Q16, Q20) bertahan di 22%, dan tiga soal lagi (Q1, Q5, Q10) di 33%. Sebaliknya, soal yang menguji pemahaman literal semacam mengenali bagian pembuka cerita justru dikuasai baik, dengan akurasi tertinggi 78% pada Q8. Ringkasan pengelompokan ini dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Pengelompokan Akurasi Butir Soal Kelas X AT Berdasarkan Jenis Kemampuan

Kelompok Akurasi	Nomor Soal	Akurasi Jawaban Benar
Sangat rendah (HOTS – inferensi sebab-akibat)	Q4, Q19	11%

Rendah (HOTS – informasi tersirat)	Q12, Q16, Q20	22%
Sedang (kosakata dalam konteks)	Q1, Q5, Q10	33%
Tinggi (pemahaman literal)	Q8	78%

Soal-soal yang gagal punya pola yang sama: menuntut analisis sebab-akibat antar konflik tokoh, menyimpulkan informasi tersirat, atau menangkap pesan moral di akhir cerita. Semuanya kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) yang bergantung pada reading comprehension. Siswa AT bisa menyelesaikan kuis dengan lancar secara teknis, tapi begitu dihadapkan pada teks panjang berstruktur masa lampau, mereka kesulitan menerjemahkan dan mengikuti alur cerita. Dashboard mereka penuh warna merah, bukan karena mereka tidak berusaha, tapi karena kosakatanya belum cukup untuk bacaan sepanjang itu.

Bagi pengembangan e-learning ke depan, ini berarti alat evaluasi yang canggih tidak otomatis menutup kesenjangan kemampuan bahasa. Kalau siswa belum siap secara materi, hasilnya akan tetap mencerminkan kesiapan itu apa adanya, secanggih apa pun platformnya.

3.4. Kelebihan, Kendala, dan Solusi Pengembangan E-Learning

Dari sisi kelebihan, Quizizz jelas memangkas waktu koreksi guru data nilai dan analisis butir soal tersaji otomatis begitu kuis berakhir. Fitur deteksi aktivitas mencurigakan dan pengacakan soal juga membantu menjaga integritas nilai. Dari sisi keterlibatan, elemen gamifikasi dan papan peringkat berhasil mengubah kesan ujian yang biasanya kaku menjadi lebih kompetitif dan menyenangkan, ini terlihat dari tingkat penyelesaian 100% di kedua kelas.

Tapi kendala utamanya bukan di teknologi. Kendala sebenarnya ada pada kesiapan bahasa siswa, khususnya di kelas AT, yang membuat mereka kesulitan mencerna teks panjang dalam batas waktu kuis. Untuk mengatasi ini, ada dua langkah yang bisa diambil: pertama, menyusun aktivitas vocabulary building beberapa hari sebelum evaluasi agar siswa punya bekal kosakata yang cukup; kedua, mengaktifkan fitur redemption question di Quizizz, yang memberi siswa kesempatan kedua menjawab ulang soal yang salah (seperti Q4 atau Q19) sebagai sarana belajar mandiri di akhir sesi.

4. Kesimpulan

Implementasi Quizizz sebagai media e-learning untuk evaluasi Narrative Text di SMK Negeri Model Gorontalo berjalan sesuai rencana pada tahap teknis: distribusi soal lancar, seluruh 19 siswa dari dua kelas menyelesaikan kuis hingga tuntas, dan guru memperoleh rekapitulasi nilai serta analisis butir soal secara otomatis tanpa koreksi manual. Dari sisi keterlibatan, elemen gamifikasi dan papan peringkat berhasil mengubah kesan ujian yang biasanya kaku menjadi lebih kompetitif dan menyenangkan. Akan tetapi, evaluasi terhadap hasil implementasi ini juga mengungkap catatan penting: kesenjangan rata-rata 69% berbanding 44% antara kelas TKJ dan AT, yang setelah ditelusuri lewat analisis butir soal terbukti berakar dari kesiapan bahasa siswa, bukan dari implementasi platformnya sendiri. Siswa AT lemah pada soal HOTS yang menuntut

inferensi (akurasi 11–22%), tapi cukup baik pada pemahaman literal (akurasi hingga 78%). Artinya, implementasi e-learning berbasis Quizizz ini terbukti efektif sebagai alat asesmen, namun perlu diiringi penguatan kosakata dan reading comprehension sebelum evaluasi berikutnya, terutama bagi rumpun keahlian non-bahasa, agar hasil yang tercatat benar-benar mencerminkan pemahaman siswa. Kegiatan ini punya keterbatasan pada jumlah sampel yang kecil (19 siswa dari dua kelas) dan durasi pengamatan yang singkat, sehingga efektivitas implementasi ini perlu diuji lebih lanjut pada skala yang lebih luas.

Ucapan Terima Kasih

Tim penulis menyampaikan terima kasih kepada Bapak Suleman Mayang, M.Pd. selaku Kepala SMK Negeri Model Gorontalo, Ibu Helen R. Vurman Maralia, S.Kom. selaku guru pamong, serta siswa-siswi kelas X TKJ dan X Agribisnis Ternak yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan pengabdian ini.

Daftar Pustaka

- Rosnani, & Riska. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Guru Pencerah Semesta*, 1(2).
- Satriani, E., & Simamora, V. L. S. (2021). An Analisis of Students' Reading Comprehension of Narrative Text With Online Reading Resources at The First Grade of SMA Negeri 6 Pekanbaru. A Thesis, Faculty of Teachers Training and Education, Universitas Islam Riau, Pekanbaru
- Santyarini, R., & Susanto. (2013). THE USE OF ADJUSTED READING MATERIALS IN THE TEACHING OF READING COMPREHENSION. *Ejournal Unesa*, 1(1), 0-15.
- Supartini, N. L., & Susanti, N. M. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(3), 395–402.
- Windarini, D., & Nurjaini A. (2026). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas VI SDN 2 Girijaya dalam Memahami Teks Narasi. *Advances In Education Journal*, 2(4), 258-265.