

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan salah satu aspek kunci dalam pembangunan suatu bangsa. Terkait dengan pendidikan, merupakan salah satu investasi yang sangat krusial dalam rangka menghadapi dunia yang sering berkembangnya zaman semakin kompleks. Pendidikan merupakan investasi sumber daya manusia yang menghasilkan manfaat seperti kondisi kerja yang semakin baik, meningkatnya kesejahteraan dan meningkatnya pendapatan seseorang apabila mampu menyelesaikan tingkat pendidikan yang lebih tinggi.

Pendidikan formal di Indonesia dilaksanakan dalam sistem berjenjang, dimulai dari pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Jenjang-jenjang tersebut didasarkan pada tingkat perkembangan peserta didik, tujuan pendidikan yang akan dicapai, dan kemampuan yang ingin dikembangkan. Proses pendidikan yang berkualitas akan tercapai apabila terjadinya relasi yang sinergis antara seluruh komponen yang terlibat dalam proses pendidikan. Komponen dalam pendidikan formal terdiri dari tujuan pendidikan, peserta didik, pendidik, metode pendidikan, materi pembelajaran dan lingkungan pendidikan serta sarana prasarana pendidikan. Dalam dunia pendidikan formal peran guru menjadi salah satu peran yang sangat penting. Guru adalah seorang yang profesional yang bertugas mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Layaknya seorang aktor, peran guru dalam kegiatan pembelajaran yaitu mengelola seluruh aktivitas pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Proses pembelajaran sosiologi pada Sekolah Menengah Atas harus diawali dengan penyusunan modul pembelajaran yang baik.

Perangkat pembelajaran sosiologi SMA diawali dengan membuat modul ajar dengan baik berdasarkan Kurikulum Merdeka yang dalam kurikulum 2013 disebut dengan Rangkaian Perencanaan Pembelajaran. Modul ajar sangat penting dalam pembelajaran sebagai acuan guru dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Sama seperti RPP, isi dari modul ajar hampir sama hanya saja modul ajar lebih lengkap. Isi dari modul ajar adalah informasi umum, capaian dan tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran yang berisikan detail rancangan dan pertemuan, dan rencana asesmen atau penilaian pembelajaran. Asesmen yang dirancang atau dibuat oleh guru menjadi instrument yang penting dalam menilai ketercapaian pembelajaran peserta didik. Dalam penyusunan asesmen guru harus mengacu pada tiga aspek, yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik. Namun dalam era digital saat ini penyesuaian antara asesmen dan ketiga aspek tersebut menjadi sebuah tantangan kepada guru karena cara belajar dan interaksi peserta didik dengan informasi juga mengalami perubahan. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran menjadi suatu kebutuhan yang tidak dapat diabaikan lagi.

Secara garis besar kegiatan pembelajaran dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi atau penilaian pembelajaran. Kegiatan perencanaan yaitu membuat modul ajar sebagai acuan guru dalam proses

pembelajaran. Lalu kegiatan penilaian pembelajaran dilakukan sebagai alat ukur kemampuan peserta didik memahami dan mengetahui seberapa besar penguasaan peserta didik terhadap materi telah disampaikan oleh guru.<sup>1</sup> Evaluasi atau penilaian pembelajaran merupakan bagian integral dari proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengukur pemahaman dan penguasaan peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Namun, metode penilaian yang konvensional seringkali memiliki keterbatasan, terutama dalam hal efisiensi, objektivitas, dan akurasi.

Seiring dengan perkembangan teknologi, pendekatan terhadap evaluasi pembelajaran mengalami perubahan signifikan. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan, yang dikenal sebagai pembelajaran berbasis teknologi, semakin banyak diterapkan untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Salah satu *platform* digital yang telah banyak digunakan dalam bidang pendidikan adalah Quizizz. Quizizz merupakan aplikasi berbasis *web* dan *mobile* yang memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif, menyenangkan, dan dapat diakses dengan mudah oleh peserta didik. *Platform* ini memiliki fitur seperti *feedback* langsung, pengelolaan waktu, serta analisis hasil, yang memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis.

Implementasi Quizizz dalam pembelajaran Sosiologi memberikan peluang untuk mengatasi berbagai tantangan dalam evaluasi pembelajaran tradisional. Beberapa tantangan tersebut meliputi keterbatasan waktu dalam penilaian, kurangnya minat siswa terhadap metode evaluasi konvensional, serta kesulitan guru

---

<sup>1</sup> Soekartawi, *Monitoring dan Evaluasi Proyek Pendidikan* (Jakarta: PT Dunia Pustaka Jaya, 1995), hlm. 62

dalam memantau perkembangan setiap peserta didik secara *real-time*. Dengan menggunakan Quizizz, guru dapat merancang evaluasi yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran sosiologi, sehingga diharapkan dapat meningkatkan partisipasi siswa serta efektivitas penilaian.

Namun, meskipun pemanfaatan Quizizz memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, implementasinya dalam konteks mata pelajaran sosiologi belum banyak diteliti secara mendalam. Aplikasi quizizz dipilih menjadi aplikasi yang akan diteliti implementasinya karena berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, quizizz menjadi aplikasi yang kerap digunakan oleh guru sosiologi SMA Negeri 9 Jakarta. Oleh karena itu, diperlukan penelitian untuk mengkaji bagaimana implementasi penilaian pembelajaran sosiologi di SMA Negeri 9 Jakarta dan bagaimana upaya yang dilakukan dalam mengatasi hambatan-hambatan yang ditemukan pada penerapannya sehingga menjadi penting untuk melihat implementasi quizizz sebagai penunjang penilaian pembelajaran sosiologi di SMA Negeri 9 Jakarta.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas peneliti memiliki rumusan masalah yang sesuai, diantaranya :

1. Bagaimana implementasi penilaian pembelajaran sosiologi berbasis quizizz di SMA Negeri 9 Jakarta?

2. Bagaimana upaya yang dilakukan Guru Sosiologi SMA Negeri 9 Jakarta dalam menghadapi hambatan dalam penerapan penilaian pembelajaran sosiologi berbasis quizizz?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, peneliti memfokuskan tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Mengkaji implementasi penilaian pembelajaran sosiologi berbasis quizizz di SMA Negeri 9 Jakarta
2. Mengkaji upaya yang dilakukan Guru Sosiologi SMA Negeri 9 Jakarta dalam mengatasi hambatan dalam penerapan penilaian pembelajaran sosiologi berbasis quizizz

### **1.4 Manfaat Penelitian**

#### **1.4.1 Manfaat Akademis**

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pandangan baru dan referensi bagi Universitas Negeri Jakarta, khususnya program studi Pendidikan Sosiologi.
2. Untuk memperkaya konsep dari perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan mengenai penilaian pembelajaran.
3. Sebagai acuan dan pengembangan penelitian selanjutnya yang terkait dengan topik ini dan untuk pengembangan lebih lanjut.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini mampu menambah wawasan dan pengetahuan serta pengalaman dalam bidang sosiologi pendidikan bagi peneliti. Selain itu, penelitian ini diharapkan mampu menjadi acuan agar teknologi diadaptasikan ke dalam pembelajaran secara masif, serta dengan adanya penelitian “Implementasi Penilaian Pembelajaran Berbasis Quizizz di SMA Negeri 9 Jakarta” dapat menambah pengetahuan dan pengalaman dalam penelitian dengan metode kualitatif.

## 2. Bagi SMA Negeri 9 Jakarta

Dapat menjadi bahan evaluasi dalam penerapan penilaian pembelajaran berbasis quizizz. Selain itu, penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan kapasitas dan kompetensi guru

### 1.5 Tinjauan Penelitian Sejenis

Penelitian ini menggunakan beberapa tinjauan penelitian sejenis berupa literatur-literatur yang membantu penulis dalam proses penelitian. Penelitian ini membahas terkait bagaimana penerapan kegiatan pembelajaran menggunakan bantuan teknologi. Sejalan dengan perkembangan zaman, teknologi memberikan pengaruh terhadap bidang pendidikan. Salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran dalam kelas adalah rancangan pembelajaran yang efektif dan mudah untuk digunakan oleh peserta didik dan pengajar. Guru harus mampu beradaptasi memanfaatkan teknologi demi pembelajaran efektif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik sesuai dengan kebutuhan semua peserta didik. Strategi

pembelajaran yang efektif dapat membantu guru agar peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang telah ditetapkan sebelum pembelajaran.<sup>2</sup>

Adanya transformasi teknologi dalam dunia pendidikan mengubah keterampilan pedagogis guru. Dengan menggunakan teknologi, guru diharapkan mampu mendongkrak minat dan kemampuan peserta didik. Guru diwajibkan untuk mahir dalam menggunakan teknologi dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan bersama peserta didik. Adaptasi terhadap teknologi tidak bisa serta merta memenuhi kebutuhan praktis mengajar guru. Tentunya dibutuhkan kemampuan untuk mengintegrasikan teknologi agar guru tidak hanya mahir menggunakan teknologi, akan tetapi guru juga mampu untuk bertanggung jawab.<sup>3</sup>

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Temitayo (2013) yang membahas upaya mengatasi beberapa masalah dalam sistem ujian tradisional yang menggunakan kertas dan pena sebagai media penilaian pembelajaran, diusulkan solusi yang diharapkan lebih efektif dan efisien untuk kegiatan penilaian pembelajaran menggunakan pendekatan pengembangan sistem berbasis computer (CBT).<sup>4</sup> Dalam Irawwan (2023), penggunaan sistem ujian sekolah tradisional dengan soal dan kertas jawaban dinilai tidak efektif dan memunculkan pemborosan sumber daya. Penelitian ini berfokus pada penggunaan *Computer Based Test* (CBT)

---

<sup>2</sup> Rasmitadila et.al., (2021), "Persepsi Guru Pembimbing Khusus terhadap Manfaat Model Pembelajaran Berbasis Sistem Pembelajaran Alamiah Otak (SiPAO) BAGI Siswa Berkebutuhan Khusus (ABK) di Kelas Inklusif", *Didaktika Tauhidi : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 08, No. 2, hlm. 87

<sup>3</sup> Handayani, T., Rahmandani, F., & Muzzaki, A. (2023). Inovasi pembelajaran berbasis digital melalui Liveworksheet untuk membudayakan keterampilan digital peserta didik. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, Vol. 09, No.1, hlm. 31–43. <https://doi.org/10.22219/jinop.v9i1.26276>

<sup>4</sup> Fagbola et.al., (2013), "Computer-Based Test (CBT) System For University Academic Enterprise Examination", *International Journal Of Scientific & Technology Research*, Vol. 02, No. 8

mampu menghemat biaya, terutama dalam hal penggunaan kertas dan biaya fotokopi. Penggunaan CBT berhasil mengurangi beban kerja guru dalam melakukan koreksi jawaban.<sup>5</sup>

Menurut Fitriyah (2018), dalam penerapan *Computer Based Test* (CBT) diperlukan persiapan yang matang, seperti penunjukan petugas pelaksana CBT, persiapan sistem CBT itu sendiri, sarana dan prasarana yang dibutuhkan, sosialisasi penggunaan CBT kepada guru dan peserta didik. Hal tersebut dilakukan agar penerapan CBT dapat berjalan dengan baik dan tanpa hambatan. Karena masalah yang ditemukan dalam penelitian ini adalah permasalahan koneksi internet, kelistrikan, dan tindak kecurangan yang dilakukan oleh peserta didik seperti mencari jawaban di internet.<sup>6</sup>

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Safitri (2019), penggunaan teknologi berbantuan internet sebagai alat penunjang pembelajaran dan sumber belajar dapat membantu peserta didik belajar dengan lebih mudah dan meningkatkan keinginan mereka untuk belajar. Namun, ditemukan juga beberapa kelemahan, seperti ketergantungan peserta didik pada internet dan kurangnya keamanan sumber informasi.<sup>7</sup> Penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga mampu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Teknologi berperan dalam kemajuan dunia pendidikan. Selain itu, teknologi dapat digunakan sebagai alat

---

<sup>5</sup> Irawwan et.al., (2023), "Pemanfaatan Sistem CBT Online Untuk Ujian Sekolah SMK Bina Nasional Informatika Cikarang", *Abdimas Galuh*, Vol. 05, No. 2

<sup>6</sup> Fitriyah et.al., (2018), "The Analysis of Computer Based Test (CBT) Implementation : A Phenomenological Study", *Journal Of Accounting And Business Education*, Vol. 02. No 2

<sup>7</sup> Safitri, A et.al., (2019). "Penggunaan Internet Sebagai Sumber Belajar Sosiologi Siswa IPS di SMAN 1 Singaraja", *Jurnal Pendidikan Sosiologi Undiksha*, Vol. 01. No. 3, hlm. 257-266.

pemecah masalah dalam dunia pendidikan, serta berdampak terhadap peningkatan kualitas sumber daya manusia dalam sector pendidikan.<sup>8</sup> Selain itu, penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran mampu meningkatkan motivasi pembelajaran peserta didik. Dalam Mahfudin (2021), penggunaan teknologi sebagai alat pendukung penerapan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan audio visual terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dibandingkan pembelajaran menggunakan LKS.<sup>9</sup>



---

<sup>8</sup> Jayanti et.al., (2023), “Pengembangan E-Modul berbasis PBL untuk Meningkatkan Kemampuan Analisis dan Rasa Ingin Tahu Siswa”, *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, Vol. 09, No. 1

<sup>9</sup> Mahfudin et.al., (2021), “Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Audio Visual dan Motivasi Belajar Terhadap IPA di Sekolah Dasar”, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 08, No. 1

Tabel 1.1 Tabel Perbandingan

No	Identitas Jurnal / Kajian Ilmiah	Teori	Metodologi	Hasil dan Pembahasan	Persamaan	Perbedaan
1	Rasmitadila, et.al (2021), "Persepsi Guru Pembimbing Khusus terhadap Manfaat Model Pembelajaran Berbasis Sistem Pembelajaran Alamiah Otak (SiPAO) BAGI Siswa Berkebutuhan Khusus (ABK) di Kelas Inklusif", <i>Didaktika Tauhidi : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar</i> , Vol. 08, No. 2,	Eksploratif	Kualitatif Studi Kasus	Hasil penelitian menemukan empat tema utama, yaitu motivasi belajar siswa ABK, pengalaman belajar siswa ABK, keterampilan sosial siswa ABK, dan kompetensi GPK. Penelitian ini telah memberikan dampak positif untuk meningkatkan aspek akademik dan non-akademik bagi siswa ABK dan pengembangan kompetensi guru bagi GPK.	Keduanya membahas mengenai metode pembelajaran yang efektif	Terdapat perbedaan yaitu teori, topik penelitian, subjek dan objek penelitian serta pendekatan penelitian
2	Handayani, T., Rahmandani, F., & Muzzaki, A. (2023). Inovasi pembelajaran berbasis digital melalui Liveworksheet untuk membudayakan keterampilan digital peserta didik. <i>JINoP</i>	TPACK & PBL	R&D (Pengembangan)	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa LMS Liveworksheet yang dikembangkan dilakukan uji validasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil yang diperoleh dari uji validasi kelayakan dan praktis LMS sebesar 90% sedangkan hasil	Kesamaan focus mengenai pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran	Teori, Metodologi dan Pendekatan

	<i>(Jurnal Inovasi Pembelajaran)</i> , Vol. 09, No.1			dari uji validasi fungsi dan substansi sebanyak 85% dengan kualifikasi sangat valid. Berdasarkan hasil angket respon siswa diperoleh persentase sebanyak 80% dengan kualifikasi valid dan layak digunakan. Hasil Post-test diperoleh persentase rata-rata nilai sebesar 87 dengan kriteria sangat baik (efektif).		
3	Fagbola dkk (2018), “Computer-Based Test (CBT) System For University Academic Enterprise Examination”, <i>International Journal Of Scientific &amp; Technology Research</i> , Vol. 02, No. 8	Waterfall	R&D (Pengembangan)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan CBT dalam ujian pada tingkat universitas mampu meningkatkan efektivitas pada kegiatan ujian, tidak perlu untuk mencetak lembar soal dan jawaban.	Terdapat pada focus penelitian yang membahas mengenai penggunaan CBT dalam pembelajaran	Teori, Metodologi dan Pendekatan
4	Irawwan dkk (2023), “Pemanfaatan Sistem CBT Online Untuk Ujian Sekolah SMK Bina Nasional Informatika Cikarang”,	RAD	R&D (Pengembangan)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan CBT dapat menghemat biaya, terutama dalam hal penggunaan kertas dan biaya fotokopi. Dalam konteks ini, CBT model	Keduanya membahas penerapan CBT dalam penilaian pembelajaran	Teori, Metodologi dan Pendekatan

	<i>Abdimas Galuh</i> , Vol. 05, No. 2			pilihan ganda berhasil mengurangi beban kerja guru dalam melakukan koreksi jawaban. Aplikasi CBT yang dirancang dengan metode RAD juga telah berhasil diimplementasikan dalam kelas X Jurusan OTKP SMK Bina Nasional Informatika, menghasilkan pengerjaan ujian yang lebih cepat dari segi waktu.		
5	Fitriyah dkk (2018, "The Analysis of Quizizz (CBT) Implementation : A Phenomenological Study", <i>Journal Of Accounting And Business Education</i> , Vol. 02. No 2	Teori Penerimaan Teknologi	Kualitatif Fenomenologi	Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam implementasi CBT dalam pembelajaran dibutuhkan persiapan yang baik dan juga mempersiapkan solusi akan permasalahan yang mungkin akan terjadi	Terdapat pada focus penelitian	Pendekatan
6	Safitri Andela dkk. (2019). "Penggunaan Internet Sebagai Sumber Belajar Sosiologi Siswa IPS di SMAN 1 Singaraja", <i>Jurnal</i>	Teori Koneksionisme Throndike	Kualitatif Deskriptif	Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan internet sebagai sumber belajar sosiologi dapat membantu siswa belajar dengan lebih mudah dan meningkatkan keinginan mereka untuk belajar.	Kesamaan focus pada penggunaan teknologi dalam pendidikan	Teori penelitian

	<i>Pendidikan Sosiologi Undiksha, Vol. 01. No. 3</i>			Namun, penelitian juga menemukan beberapa kelemahan, seperti ketergantungan siswa pada internet dan kurangnya keamanan sumber informasi.		
7	Jayanti dkk (2023), “Pengembangan E-Modul berbasis PBL untuk Meningkatkan Kemampuan Analisis dan Rasa Ingin Tahu Siswa”, <i>Jurnal Inovasi Pembelajaran, Vol. 09, No. 1</i>	PBL	R&D (Pengembangan)	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa e-modul yang dikembangkan layak digunakan berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media, serta tanggapan guru dan siswa. E-modul efektif meningkatkan kemampuan analisis dan rasa ingin tahu dan dapat disimpulkan bahwa telah berhasil dikembangkannya e-modul berbasis PBL dalam bentuk <i>website</i> pada materi sistem koordinasi yang dapat meningkatkan kemampuan analisis dan rasa ingin tahu siswa.	Kesamaan focus yaitu penggunaan teknologi pada pembelajaran	Teori, Metodologi, dan Pendekatan
8	Mahfudin dkk (2021), “Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan	PBL	Kuantitatif Eksperimen	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) berbantuan	Terdapat kesamaan focus yaitu	Teori, Metodologi dan Pendekatan

Audio Visual dan Motivasi Belajar Terhadap IPA di Sekolah Dasar, <i>Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar</i> , Vol. 08, No. 1			audio visual dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa Sekolah Dasar dan memengaruhi motivasi belajar siswa.	inovasi pada pembelajaran	
---	--	--	---	---------------------------	--



*Intelligentia - Dignitas*

## 1.6 Kerangka Konseptual

### 1.6.1 Penilaian Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi

Penilaian adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengetahui kebutuhan belajar dan capaian perkembangan atau hasil belajar peserta didik.<sup>10</sup> Penilaian merupakan aspek penting dalam kegiatan pembelajaran, sebab penilaian berpengaruh signifikan terhadap kemampuan akademik peserta didik. Selain itu, penilaian berpengaruh juga terhadap tenaga pendidik sebagai acuan untuk mengukur keberhasilan dari proses kegiatan belajar mengajar. Selain itu, penilaian adalah kegiatan penemuan fakta yang menggambarkan keadaan yang terjadi pada masa tertentu. Penilaian kerap melibatkan pengukuran untuk mengumpulkan data. Namun, dalam ranah penilaian, data pengukuran diolah menjadi suatu bentuk yang dapat diinterpretasikan untuk beberapa variable.<sup>11</sup>

Selanjutnya, penilaian merupakan suatu proses atau kegiatan yang sistematis dan berkesinambungan untuk mengumpulkan informasi tentang proses dan hasil belajar peserta didik dalam rangka membuat keputusan-keputusan berdasarkan kriteria dan pertimbangan tertentu.<sup>12</sup> Selain itu, penilaian adalah istilah yang mencakup seluruh metode yang kerap digunakan untuk mengetahui keberhasilan peserta didik dengan cara menilai

---

<sup>10</sup> Permendikbudristek No. 21 Tahun 2022 tentang Standar Penilaian Pasal 1, diakses tanggal 24 April 2024 dari [https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/salinan\\_20220523\\_140932\\_SALINA\\_N\\_Permendikbudristek%20No\\_21%20Tahun%202022\\_%20Standar%20Penilaian%20Pendidikan%20\(jdih.kemdikbud.go.id\).pdf](https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/salinan_20220523_140932_SALINA_N_Permendikbudristek%20No_21%20Tahun%202022_%20Standar%20Penilaian%20Pendidikan%20(jdih.kemdikbud.go.id).pdf)

<sup>11</sup> Lili Dianah, *Penilaian Pembelajaran*, (Bandung: Widina Media Utama, 2023.)

<sup>12</sup> Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, (Jakarta : Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, 2012), hlm. 23

kinerja peserta didik atau kelompok.<sup>13</sup> Penilaian merupakan bagian integral dalam pembelajaran dan memberikan dampak yang signifikan dalam pembelajaran. Oleh sebab itu guru juga wajib merencanakan penilaian yang akan digunakan sebagai bagian dari pembelajaran. Dalam dunia pendidikan, penilaian dilihat sebagai suatu proses yang sistematis dan mencakup kegiatan mengumpulkan, menganalisis, serta menginterpretasikan informasi untuk menentukan seberapa jauh peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, baik aspek pengetahuan, sikap maupun keterampilan.<sup>14</sup>

Pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak dapat dijelaskan sepenuhnya. Pembelajaran dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pembelajaran dalam makna luas adalah suatu usaha dari seorang pendidik atau guru untuk membelajarkan peserta didik dalam mencapai tujuan yang diharapkan.<sup>15</sup> Selain itu, pembelajaran ialah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku secara menyeluruh, sebagai hasil dari interaksi individu itu dengan lingkungannya.<sup>16</sup>

*Intelligentia - Dignitas*

---

<sup>13</sup> Mimin Haryati, *Model dan Teknik Penilaian pada Tingkat Satuan Pendidikan*, (Jakarta, Gaung Persada, 2009), hlm. 15.

<sup>14</sup> Hafidhoh, N., Rifa'i, M.R., "Karakteristik Penilaian Pembelajaran pada Kurikulum 2013 di MI", *Jurnal PGMI*, Vol. 4, No. 1, (2021), hlm.13

<sup>15</sup> Trianto, *Model Pembelajaran : Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam KTSP*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hlm. 17

<sup>16</sup> Mohamad Surya. *Psikologi Guru : Konsep dan Aplikasi*. (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 111

Selanjutnya, pembelajaran adalah proses interaksi antarpeserta didik dan antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.<sup>17</sup> Pembelajaran merupakan kegiatan sistematis yang bersifat interaktif dan komunikatif antara pendidik dengan peserta didik untuk menciptakan suasana belajar peserta didik, baik di kelas maupun di luar kelas, yang dihadiri oleh guru secara langsung maupun tidak langsung, untuk menguasai kompetensi yang sudah ditentukan. Secara garis besar, penilaian pembelajaran adalah kegiatan yang sistematis untuk mengetahui capaian dari perkembangan proses pembelajaran peserta didik yang mengacu pada ketentuan-ketentuan yang telah ditetapkan dalam kurikulum.

Kemudian, penilaian pembelajaran bertujuan untuk memperoleh data sebagai bukti keberhasilan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, penilaian pembelajaran bertujuan sebagai alat ukur guru mengenai efektivitas pengajaran dan metode mengajar yang digunakan. Kemudian, penilaian pembelajaran memiliki beberapa fungsi, yaitu :

- a. Fungsi Formatif, yaitu untuk memberikan umpan balik kepada guru untuk memperbaiki proses pembelajaran dan melaksanakan kegiatan remedial bagi peserta didik

---

<sup>17</sup> Permendikbud No. 103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran Pasal 1, diakses tanggal 25 April 2024 dari <https://jdih.kemdikbud.go.id/sjih/siperpu/dokumen/salinan/Permendikbud%20Nomor%20103%20Tahun%202014.pdf>

- b. Fungsi Sumatif, untuk menentukan nilai perkembangan belajar peserta didik.<sup>18</sup>

Dalam penilaian pembelajaran terdapat beberapa jenis penilaian, diantara lain :

- a. Penilaian Formatif

Penilaian formatif adalah penilaian yang dilakukan untuk memantau dan memperbaiki proses pembelajaran, serta mengevaluasi pencapaian tujuan pembelajaran dan penilaian formatif dapat dilakukan di awal dan di sepanjang proses pembelajaran.

- b. Penilaian Sumatif

Penilaian sumatif berperan dalam melakukan evaluasi yang dilakukan di akhir pembelajaran. Penilaian sumatif sangat berpengaruh terhadap nilai akhir peserta didik sehingga kerap menjadi prioritas peserta didik, karena berhubungan dengan kenaikan ke kelas selanjutnya serta kelulusan peserta didik ke tingkat yang lebih tinggi.

Kemajuan ilmu pengetahuan maupun teknologi, menjadikan dunia pendidikan tidak hanya dikelola dengan model tradisional. Revolusi ilmu pengetahuan maupun teknologi memberi warna tersendiri bagi dunia pendidikan. Hal inilah yang menyebabkan pemerintah membuat kebijakan bahwa setiap guru wajib memanfaatkan media berbasis teknologi informasi dalam pelaksanaan pendidikan. Dengan adanya teknologi informasi dapat

---

<sup>18</sup> Supardi, *Penilaian Autentik Pembelajaran Afektif, Kognitif, dan Psikomotorik* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), hlm. 13

dimanfaatkan untuk kepentingan pembelajaran sehingga mampu mendukung proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi informasi tidak hanya bermanfaat dalam proses kegiatan belajar mengajar, namun juga dapat dimanfaatkan dalam penilaian pembelajaran. Dimulai dari pelaksanaan penilaian yang menggunakan media penilaian berbasis teknologi informasi seperti google classroom, quizizz, mentimeter dan masih banyak lagi. Hal tersebut diharapkan mampu memberikan warna baru dalam kegiatan penilaian pembelajaran dikarenakan setiap media penilaian pembelajaran memiliki kelebihan masing-masing, dan dengan digunakannya media penilaian pembelajaran berbasis teknologi informasi, minat dan motivasi belajar peserta didik mampu meningkat.

### **1.6.2 Aplikasi Quizizz Sebagai Alternatif Bentuk Penilaian Pembelajaran**

Banyak aplikasi CBT yang kerap digunakan di dunia pendidikan saat ini, seperti *moodle*, *quizizz*, *kahoot*, *google form*, dan masih banyak lagi. Salah satu aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran sosiologi di SMA Negeri 9 Jakarta adalah *quizizz*. *Quizizz* adalah salah satu media pembelajaran daring yang bersifat interaktif untuk meningkatkan dan memotivasi peserta didik serta dapat digunakan sebagai media tanya jawab sebagai penilaian pembelajaran pada mata pelajaran tertentu. Selain penggunaan media *quizizz* ini membantu memotivasi peserta didik, *quizizz* juga dapat digunakan sebagai bentuk penilaian pembelajaran yang hasil tes dapat dilihat secara *real time*. Sehingga, mendorong peserta didik untuk lebih semangat dan saling berkompetisi untuk mendapatkan hasil poin

tertinggi atau dengan kata lain meraih peringkat satu pada tes. Media quizizz merupakan media interaktif dapat meningkatkan dan memotivasi rasa ingin belajar peserta didik. Dikarenakan, quizizz merupakan salah satu permainan edukatif bagi peserta didik.<sup>19</sup>

Media quizizz sebagai alat penunjang penilaian pembelajaran memiliki beberapa manfaat bagi guru, karena tidak memerlukan usaha lebih dalam mengoreksi hasil jawaban peserta didik satu per satu. Pendidik dapat mengunduh hasil jawaban dalam bentuk excel atau dengan melihat langsung di dalam aplikasi quizizz. Seluruh data hasil jawaban peserta didik terekam dalam aplikasi, sehingga memudahkan pendidik dalam tahap refleksi pembelajaran. Selain itu, quizizz dapat menghubungkan antara pendidik dengan orang tua murid dengan fitur *“share progress with parents”*. Selanjutnya, media quizizz juga mudah untuk digunakan dan menarik untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Peserta didik tidak diharuskan mengerjakan soal quizizz di dalam kelas. Tetapi, dapat dikerjakan dimana saja dengan ketentuan dapat dikumpulkan sesuai dengan tenggang waktu yang diberikan oleh pendidik.<sup>20</sup>

*Intelligentia - Dignitas*

---

<sup>19</sup> Yuniartanti, R et.al., “Implementasi Media Pembelajaran Quizizz sebagai Penilaian Harian Teks Persuasi pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 1 Pecangan”, *JUPENDIS : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, Vol. 1, No. 1, (2023), hlm. 115

<sup>20</sup> *Ibid*, hlm. 118

### **1.6.3 Penilaian Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Berdasarkan Analisis Teori Penerimaan Teknologi (*Technology Acceptance Model*)**

Teori penerimaan teknologi atau *Technology Acceptance Model* (TAM) merupakan teori atau model yang diciptakan untuk menganalisa dan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan teknologi. Teori ini diperkenalkan oleh Fred Davis pada tahun 1986, yang membahas tentang penerimaan teknologi dalam perspektif manusia sebagai pengguna. TAM bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana penerimaan pengguna dari suatu sistem informasi. Selain itu, TAM memberikan landasan teori untuk mengetahui faktor apa saja yang mempengaruhi penerimaan organisasi terhadap suatu teknologi. TAM merupakan pengembangan dari *Theory of Reasoned Action* (TRA) yang dikembangkan oleh Martin Fishbein dan Icek Ajzen pada tahun 1975. TRA memiliki prinsip menentukan bagaimana mengukur aspek sikap perilaku yang terkait dan membedakan antara keyakinan dengan sikap.

Pada tahun 1986, Davis melakukan penelitian disertasi dengan mengadaptasi TRA. Kemudian, muncul teori TAM dengan menekankan pada kemudahan penggunaan dan kebermanfaatan. Dengan TAM, saat pengguna akan mengadopsi suatu teknologi maka terdapat 2 (dua) faktor yang mempengaruhi, yaitu :

### 1. *Perceived Ease of Use*

Dalam mengadopsi suatu teknologi, tentunya teknologi tersebut harus mudah untuk digunakan. Hal ini mengacu pada sejauh mana pengguna percaya bahwa suatu teknologi mudah digunakan. Kemudahan penggunaan merupakan faktor krusial dalam menentukan apakah pengguna akan mengadopsi dan menggunakan suatu teknologi

### 2. *Perceived Usefulness*

Hal ini mengacu pada sejauh mana pengguna percaya bahwa suatu teknologi akan meningkatkan kinerja atau hasil mereka. Kegunaan yang dirasakan juga merupakan faktor kunci dalam menentukan penerimaan dan niat pengguna untuk menggunakan teknologi<sup>21</sup>

Kedua komponen diatas dapat digunakan sebagai acuan guru dalam memanfaatkan media penilaian pembelajaran berbasis teknologi informasi. Berkembangnya teknologi informasi, dimanfaatkan oleh sejumlah aktor pendidikan untuk memulai transisi ujian atau tes tradisional berpindah ke sistem komputerisasi untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Oleh karena itu, media teknologi perlu digunakan sebagai penunjang dalam proses penilaian pembelajaran peserta didik, yang selama ini guru menggunakan cara tradisional dalam pelaksanaan penilaian pembelajaran.

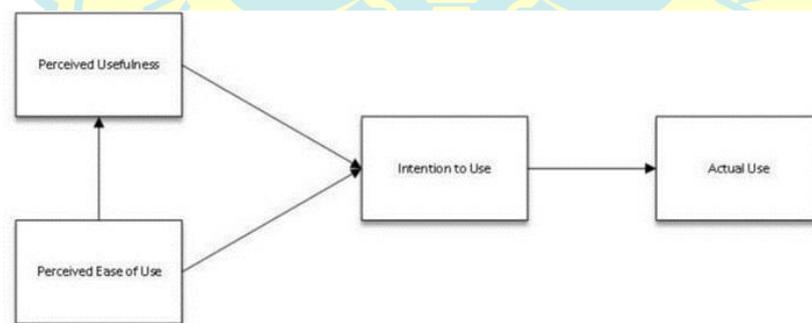
---

<sup>21</sup> Davis, et al., "User Acceptance of Computer Technology: A Comparison of Two Theoretical Models", *Management Science*, Vol. 35, No. 8, (2014), hlm. 4-5

Terdapat beberapa kelemahan dalam pelaksanaan penilaian menggunakan cara tradisional atau dengan kata lain menggunakan kertas. Penilaian pembelajaran menggunakan kertas membutuhkan dana yang tidak kecil, karena jumlah peserta didik dalam 1 sekolah tidak sedikit, serta hasil pencetakan tidak selalu sempurna. Terkadang terdapat soal yang tidak terlihat secara jelas, serta kualitas fotocopy pun kadang masih kurang baik. Berbeda dengan penilaian berbasis teknologi, seluruh soal ujian sudah ada di dalam computer atau media penilaian berbasis teknologi dan peserta didik hanya perlu memilih jawaban yang benar tanpa menggunakan alat tulis.

Berdasarkan teori penerimaan teknologi ada 2 aspek penting dalam memilih pelaksanaan penilaian pembelajaran berbasis teknologi informasi, yaitu aspek kemudahan dan aspek kebermanfaatan.

**Skema 1.1 Teori Penerimaan Teknologi**

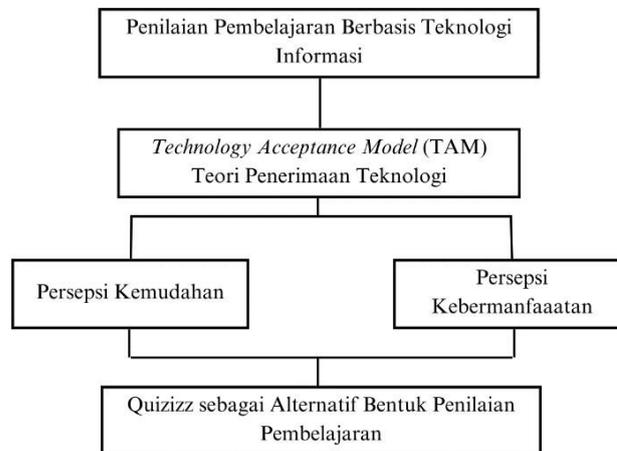


*Intelligentia - Dignitas*

(Sumber : User Acceptance Of Computer Technology : A Comparison Of Two Theoretical Models,

1989)

### Skema 1.2 Kerangka Konsep



(Sumber : Hasil Analisis Peneliti, 2024)

## 1.7 Metodologi Penelitian

### 1.7.1 Pendekatan dan Metode Penelitian

Pada penelitian ini pendekatan yang digunakan adalah pendekatan penelitian kualitatif dengan metode studi kasus. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam bagaimana implementasi penilaian pembelajaran sosiologi berbasis quizizz beserta hambatan dan upaya yang dilakukan guru. Pendekatan kualitatif memungkinkan eksplorasi konteks sosial dan pengalaman individual secara detail. Penelitian ini berupa deskriptif analisis sebagai desain penelitian, jadi setiap informasi yang disajikan pada penelitian ini adalah berupa analisis yang berbentuk deskriptif yang di dalamnya merupakan penjelasan dari informasi yang didapat dari pihak informan. Setiap data yang disajikan tidak

berupa angka-angka, namun menggunakan penjelasan data yang bersifat analitis berupa kata-kata atau gambaran mengenai suatu fenomena yang terjadi. Data yang terkumpul juga berupa catatan-catatan kecil dari peneliti, hasil wawancara dan observasi serta dokumentasi yang berkaitan dengan permasalahan penelitian

### 1.7.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di instansi pendidikan yaitu SMA Negeri 9 Jakarta yang terletak di Komplek Angkasa Jalan SMU 9 Kel. Kebon Pala, Kec. Makasar Jakarta Timur. Selain itu, peneliti sudah melakukan observasi sejak Juli 2023 namun baru memulai rangkaian wawancara sejak Juni 2024.

### 1.7.3 Subyek Penelitian

Subjek penelitian merupakan orang yang akan diteliti dalam sebuah penelitian. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah guru SMA Negeri 9 Jakarta. Hal tersebut dikarenakan guru merupakan aktor utama dalam dunia pendidikan dan lebih paham dalam mengetahui kurikulum yang sedang digunakan saat ini yaitu Kurikulum Merdeka.

**Tabel 1.2** Subyek Penelitian

No	Subyek	Keterangan
1	Peserta Didik Kelas XI 2	36 orang
2	Albaini Zuhdi, S. Pd	Kepala Sekolah
3	Kania Purnama Dewi, M.Pd	Wakil Bid. Sarana Prasarana

4	Ayi Hambali, S. Pd	Guru Sosiologi
---	--------------------	----------------

#### 1.7.4 Peran Peneliti

Dalam penelitian ini, peneliti memiliki peran sebagai pengamat atau observer yang dilakukan secara langsung, wawancara secara langsung, dan dokumentasi yang bertujuan untuk memperoleh data-data primer dan sekunder yang dibutuhkan pada penelitian ini. Proses pengumpulan data dimulai dengan membuat dan mempersiapkan instrumen wawancara dan observasi ketika di lapangan. Kemudian peneliti menganalisis bagaimana implementasi dan upaya mengatasi hambatan jika ditemukan hambatan dalam penerapan penilaian pembelajaran sosiologi berbasis quizizz di SMA Negeri 9 Jakarta.

#### 1.7.5 Teknik Pengumpulan Data

Suatu penelitian tentunya memerlukan sebuah teknik untuk mengumpulkan data yang diperlukan dari subjek yang diteliti. Pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi serta kuesioner. Ada dua sumber data yang diperlukan, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer merupakan data yang diperoleh langsung dari objeknya. Data ini diperoleh melalui wawancara dengan informan yang ada di lapangan. Sedangkan data sekunder merupakan data yang diperoleh melalui perantara. Pada penelitian

ini data sekunder yang digunakan berasal dari kuesioner, buku, hasil penelitian, dokumen, dan sumber-sumber yang relevan dengan penelitian ini.

#### **1.7.5.1 Kepustakaan**

Peneliti menjadikan SMA Negeri 9 Jakarta sebagai subyek analisis utamanya. Dalam konteks ini, kepustakaan menjadi aspek yang sangat penting untuk melengkapi data dari observasi yang telah dilakukan. Kepustakaan yang dimaksud terdiri dari foto dan data sekolah yang berkaitan dengan permasalahan penelitian, tetapi juga mencakup literature-literatur dan sumber lain yang relevan dengan topik penelitian. Melalui kepustakaan, peneliti dapat memperdalam pemahaman mereka tentang konteks sosial dan kondisi sekolah. Informasi yang diperoleh dari berbagai sumber, dapat membantu untuk mengisi celah kosong informasi yang mungkin tidak ada dalam observasi. Selain itu, kepustakaan juga memungkinkan peneliti untuk membandingkan dan mengonfirmasi temuan-temuan yang diperoleh dari observasi dengan pengetahuan yang didapatkan melalui literature terkait.

#### **1.7.5.2 Observasi**

Dalam hal ini, peneliti melakukan pengamatan mendalam pada SMA Negeri 9 Jakarta, yang terletak di Kecamatan Makasar, sebagai subjek utama dari penelitian. Dalam melakukan pengamatan, peneliti tidak hanya

satu kali melainkan setiap hari karena peneliti juga melakukan praktek keterampilan mengajar di SMA Negeri 9 Jakarta. Dengan kata lain, peneliti melakukan pengamatan secara intensif, yang bertujuan untuk memperoleh data yang mendalam. Pengamatan langsung ini memberikan kesempatan kepada peneliti untuk secara langsung berinteraksi dengan warga sekolah, mengamati lingkungan sekolah, interaksi sosial, dan kebiasaan sosial. Selain itu, pengamatan yang dilakukan secara intensif dan menyeluruh memungkinkan peneliti untuk memahami kondisi sarana dan prasarana sekolah, interaksi antar warga sekolah, dan kondisi fisik sekolah.

#### **1.7.6 Teknik Analisis Data**

Setelah mengumpulkan data dari subyek penelitian menggunakan teknik yang sudah dijelaskan sebelumnya, peneliti akan melakukan reduksi data, yaitu rangkuman, pemilihan informasi penting, focus permasalahan serta identifikasi tema dan pola data. Setelah itu, data yang telah dikumpulkan akan disusun dan disajikan dalam bentuk teks naratif untuk memudahkan memahami keterkaitan antara elemen-elemen tersebut. Kemudian, langkah terakhir yaitu penarikan kesimpulan untuk mengurai makna dari data yang telah diolah sebelumnya

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis deskriptif dalam menganalisa hasil data yang diperoleh dari hasil pengamatan yang telah dilakukan dalam tahap observasi. Teknik analisis data deskriptif menjadi sangat penting dalam penelitian mengenai

implementasi penilaian pembelajaran sosiologi berbasis quizizz di SMA Negeri 9 Jakarta. Analisis deskriptif memungkinkan peneliti untuk menjelaskan bagaimana implementasi penilaian pembelajaran sosiologi berbasis quizizz tersebut. Selain itu, penelitian ini menggunakan teori ... sebagai landasan utama dalam analisis deksriptif. Teori ini digunakan untuk mengkaji proses adopsi teknologi informasi. Kemudian, dalam teori ini ...

Analisis deskriptif menggunakan teori penerimaan teknologi juga memungkinkan peneliti untuk mengevaluasi implementasi quizizz sebagai alat penilaian pembelajaran. Misalnya, apakah dengan adanya quizizz pekerjaan guru menjadi lebih ringan atau semakin bertambah karena mengharuskan untuk beradaptasi dengan teknologi, dan diperlukan perbaikan sarana dan prasarana untuk menunjang implementasi quizizz. Oleh karena itu, penggunaan teori penerimaan teknologi dalam analisis deskriptif tidak hanya memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai implementasi penilaian pembelajaran sosiologi berbasis quizizz di SMA Negeri 9 Jakarta, tetapi juga memberikan wawasan tambahan bagi sekolah.

#### **1.7.7 Triangulasi Data**

Teknik triangulasi data merupakan alat pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu.. triangulasi yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan teknik triangulasi data dengan sumber. Teknik triangulasi ini yaitu dengan pemeriksaan melalui sumber

lain. Kegiatan pemeriksaan terhadap sumber lain, peneliti melakukannya terhadap 1). Kepala Sekolah, 2). Wakil Kepala Sekolah bidang Kurikulum, 3). Guru Sosiologi. Dengan adanya triangulasi data, peneliti dapat mengetahui bagaimana implementasi dan upaya mengatasi hambatan jika ditemukan hambatan dalam penerapan penilaian pembelajaran sosiologi berbasis quizizz di SMA Negeri 9 Jakarta.

### **1.8 Sistematika Penelitian**

Penelitian ini terdiri dari tiga bagian, yaitu pendahuluan, isi dan penutup. Selanjutnya, bagian-bagian tersebut disajikan kembali ke dalam lima bab dan beberapa sub-bab, diantaranya :

**Bab I**, pada bab ini menjabarkan mengenai latar belakang penelitian, sehingga permasalahan penelitian dapat terlihat serta terdiri dari dua pertanyaan penelitian yang bertujuan untuk mempersempit fokus penelitian terhadap fenomena yang akan dikaji yaitu tentang bagaimana implementasi penilaian pembelajaran sosiologi berbasis quizizz dan bagaimana upaya yang dilakukan jika terdapat hambatan dalam penerapannya. Selanjutnya peneliti menjabarkan tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan penelitian, kerangka konsep dan metode penelitian serta sistematika penulisan penelitian. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui kerangka konsep dasar penelitian dan dalam hal ini diharapkan dapat memberikan penjelasan mengenai latar belakang, implementasi, dan upaya SMA Negeri 9 mengenai penggunaan quizizz.

**Bab II**, bagian ini menguraikan gambaran umum lokasi penelitian di SMA Negeri 9 Jakarta, dengan sub-bab pertama merupakan pengantar. Lalu, sub-bab kedua berfokus pada Sejarah Pendirian, Visi-Misi SMA Negeri 9 Jakarta. Lalu sub-bab ketiga membahas Gambaran Sumber Daya Manusia, Sarana Prasarana, dan Program Kerja Sekolah, kemudian pada sub-bab keempat membahas Gambaran Kurikulum SMA Negeri 9 Jakarta. Terakhir, sub-bab kelima adalah penutup.

**Bab III**, pada bagian ini, peneliti akan menguraikan mengenai implementasi quizizz di SMA Negeri 9 Jakarta yang dibagi menjadi lima sub-bab. Pertama, merupakan pengantar. Kedua, adalah latar belakang guru dalam memilih aplikasi quizizz sebagai media penilaian pembelajaran. Ketiga, sub bab yang menjelaskan langkah-langkah dalam membuat kuis pada aplikasi quizizz. Keempat, menjelaskan implementasi penilaian pembelajaran berbasis quizizz. Kelima, adalah penutup

**Bab IV**, pada bagian ini, peneliti akan menguraikan mengenai analisis penilaian pembelajaran sosiologi berbasis quizizz di SMA Negeri 9 Jakarta yang dibagi menjadi 6 sub bab. Pertama merupakan pengantar, sub bab kedua berisi analisis bagaimana quizizz memberikan kemudahan kepada guru dan peserta didik. Ketiga, berisi bagaimana quizizz memberikan kebermanfaatan bagi guru dan peserta didik. Keempat, menjelaskan sikap dan niat yang terbentuk dari persepsi kemudahan dan kebermanfaatan serta menjelaskan keberlanjutan penggunaan quizizz sebagai media penilaian pembelajaran di SMA Negeri 9 Jakarta. Keenam adalah refleksi pendidikan dalam hal penguasaan teknologi. Keenam, adalah penutup

**Bab V**, pada bab ini peneliti akan menjelaskan kesimpulan yang diperoleh atas penelitian yang dilakukan mengenai implementasi penilaian pembelajaran sosiologi berbasis quizizz di SMA Negeri 9 Jakarta, dan menjelaskan upaya yang dilakukan atas hambatan-hambatan yang ditemui dalam implementasi penilaian pembelajaran sosiologi berbasis quizizz serta peneliti memberikan saran yang dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya.

