JAGADDHITA
JURNAL KEBHINNEKAAN DAN WAWASAN KEBANGSAAN
PUSAT KAJIAN PANCASILA UNINDRA PGRI

e-ISSN 2809-1892
p-ISSN 2809-3976

PENGGUNAAN APLIKASI *QUIZIZZ* SEBAGAI MEDIA UNTUK MELAKSANAKAN EVALUASI PEMBELAJARAN KEWARGANEGARAAN

Use Of the Quizizz Application as A Media for Implementing Citizenship Learning Evaluations

Kristiningsih
Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Indraprasta PGRI
kriswidaryanto@gmail.com

ABSTRAK: *Pengajaran dan pembelajaran Kewarganegaraan telah berubah dari metode konvensional di mana siswa dapat berada dalam kondisi pembelajaran tatap muka dengan guru dan teman-temannya, kini menjadi modern dengan bantuan teknologi yang melibatkan berbagai platform seperti Quizizz yang dapat di akses secara gratis dan mudah digunakan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan media Quizizz sebagai aplikasi evaluasi pembelajaran kelas. Quizizz merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel yang bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi maupun sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif yang menggunakan metode pengumpulan data observasi dan studi kepustakaan atau library research, yaitu membaca, menelaah, dan mengkaji buku-buku maupun tulisan-tulisan yang berkaitan dengan pembahasan. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Quizizz diterima secara positif di kalangan mahasiswa karena efektivitas, kelayakan, dan kemudahan penggunaan, serta dapat meningkatkan motivasi mereka. Maka, penggunaan Quizizz dapat menjadi salah satu media pembelajaran dan penilaian pembelajaran Kewarganegaraan pada tingkat universitas.*

Kata kunci*: Quizizz, Media Pembelajaran, Kewarganegaraan*

ABSTRACT*: Civics teaching and learning has changed from conventional methods where students can be in face-to-face learning conditions with teachers and friends, now to modern ones with the help of technology involving various platforms such as Quizizz which can be accessed for free and is easy to use. This research aims to describe Quizizz media as a classroom learning evaluation application. Quizizz is a narrative and flexible educational game application that can be used as a means of delivering material or as an interesting and fun learning evaluation medium. This research is descriptive qualitative research that uses observation data collection methods and library research, namely reading, studying and reviewing books and writings related to the discussion. Overall, the results of this study indicate that Quizizz is positively received among students because of its effectiveness, feasibility, and ease of use, and can increase their motivation. So, the use of Quizizz can be a medium for learning and assessing citizenship learning at university level.*

Keywords*: Quizizz, Learning Media, Citizenship*

LATAR BELAKANG

Membentuk paradigma baru di tengah-tengah masyarakat yang dikenal dengan era globalisasi antara lain dengan terjadinya perubahan-perubahan yang serba cepat dan kompleks, Dunia pendidikan Indonesia saat ini dianggap

belum dapat mencapai titik keberhasilan yang diharapkan bersama. Permasalahan yang dihadapi oleh dunia pendidikan Indonesia begitu banyak dan rumit sehingga solusi yang dilakukan untuk keluar dari permasalahan tersebut tidaklah mudah

Pada zaman modern seperti saat ini teknologi semakin dimanfaatkan secara pesat. Hal ini dibuktikan dengan bertambahnya pengguna internet dari kalangan atas sampai kalangan bawah. Penggunaan internet ini, diharapkan dapat memudahkan manusia dalam menyelesaikan tugas. Perkembangan teknologi informasi dapat meningkatkan kinerja dan memungkinkan berbagai kegiatan dilaksanakan dengan cepat, tepat, dan akurat termasuk dalam bidang pendidikan (Dewi, 2018). Terkait dengan manfaat tersebut, penggunaan internet dapat digunakan sebagai pembelajaran jarak jauh siswa dalam melihat jadwal, mengirimkan berkas tugas, melihat nilai, konsultasi, dan bahkan melakukan diskusi sehingga siswa dapat melakukan kapanpun dan di manapun tanpa harus bertatap muka dengan guru

Di dunia pendidikan, kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan utama yang bertujuan untuk menghasilkan perubahan tingkah laku yang meliputi kognitif, afektif dan psikomotor. Kegiatan pembelajaran ini dirancang untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran. Keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari pemahaman konsep, penguasaan materi dan prestasi belajar peserta didik (Popham & Baker, 2008). Untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran itu diperlukan kegiatan evaluasi pembelajaran. Menurut pendapat Gronlund di dalam Djaali & Muljono (2008) evaluasi merupakan suatu proses yang sistematis untuk menentukan atau membuat keputusan sampai sejauh mana tujuan program telah dicapai.

Perkembangan teknologi digital yang sangat pesat telah berdampak pada perubahan kebiasaan, metode, dan pola pembelajaran. Proses pembelajaran tidak lagi hanya sebatas guru melakukan pengajaran di kelas secara tatap muka, namun juga adanya inovasi dalam melakukan pembelajaran secara daring. Terdapat tiga pergeseran dalam proses pembelajaran sebagai dampak dari perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), diantaranya dari ruang kelas ke dari mana saja dan kapan saja, dari kertas ke online atau saluran, dan dari fasilitas fisik ke fasilitas jaringan kerja (Jamun, 2018). Dari pergeseran proses pembelajaran tersebut, membuat pengajar harus terbiasa juga dalam penggunaan media TIK. Pengajar juga harus terbiasa dengan pola pembelajaran maya atau berbasis internet. Pembelajaran Maya atau biasa dikenal dengan e-learning merupakan model pembelajaran yang menggunakan media internet sebagai media utama pembelajaran (Jamun, 2018). Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis internet, ada beberapa prinsip yang perlu dipahami (Elianur, 2020), diantaranya adalah ketepatan dan tujuan pembelajaran, dukungan terhadap isi bahan pembelajaran, Anggraeni & Sari (2017) kemudahan memperoleh media, keterampilan guru dalam menggunakan media, tersedianya waktu untuk menggunakannya, dan kesesuaian dengan cara berpikir siswa sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami siswa. Sekarang ini proses pembelajaran konvensional yang melibatkan tatap muka telah banyak beralih ke modern atau hybrid dimana pembelajaran tidak hanya secara tatap muka tapi juga melibatkan teknologi komunikasi jarak jauh. Adanya metode pembelajaran jarak jauh, tentunya menuntut para pengajar untuk lebih kreatif dan inovatif. Salah satu caranya yaitu

dengan memanfaatkan berbagai platform pembelajaran daring yang tersedia di internet yang menyediakan aplikasi untuk pembelajaran maya seperti Zoom, Google Meet, Google Clasroom, Rumah Belajar, Edmodo, Ruang Guru, Zenius, Kelas Pintar, Quizizz, dan lain-lain (Belawati, 2020). Aplikasi tersebut memiliki keunggulannya masing-masing sesuai dengan kebutuhan pengajar dan pembelajar. Untuk mengukur keberhasilan proses belajar mengajar, diperlukan suatu tes evaluasi pada siswa. Salah satu aplikasi yang banyak digunakan dalam penilaian tes evaluasi yaitu Quizizz. Quizizz merupakan media web tool yang tujuannya untuk membuat penilaian menjadi lebih interaktif sehingga membuat siswa lebih tertarik dan fokus dalam mengerjakan soal-soal (Munawir, & Hasbi, 2021). Selain itu, Quizizz juga mempermudah guru dalam memberikan nilai serta merekam kinerja siswa untuk dijadikan bahan evaluasi (Prasongko, 2021). Aplikasi Quizizz tidak hanya dimanfaatkan oleh sekolah namun juga oleh dosen dan mahasiswa di tingkat Universitas. Berdasarkan hal tersebut, maka menarik dan penting untuk mengetahui bagaimana efektivitas penggunaan Quizizz ini pada tingkat Universitas. Penelitian ini menganalisis persepsi mahasiswa terhadap penggunaan Quizizz dalam pembelajaran daring terutama dalam hal:

1. Bagaimanakah Quizizz dapat memotivasi mahasiswa dalam belajar?
2. Seberapa efektif Quizizz digunakan sebagai alat untuk mengukur kemampuan mahasiswa?
3. Bagaimanakah persepsi mahasiswa dalam penggunaan Quizizz untuk pengajaran Kewarganegaraan?
4. Bagaimanakah persepsi mahasiswa tentang kemudahan penggunaan Quizizz dalam pembelajaran?

Hal yang ingin diketahui lebih mendalam yaitu terkait peningkatan motivasi siswa dengan menggunakan Quizizz, efektivitas aplikasi ini digunakan sebagai alat untuk pengukuran kemampuan siswa, penggunaan Quizizz oleh mahasiswa dalam pembelajaran Kewarganegaraan dan akses serta hambatan yang dirasakan mahasiswa dalam menggunakan Quizizz dalam pembelajaran.

METODA

Artikel ini menggunakan metode penelitian deskriptif. Metode deskriptif menggunakan prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan keadaan subjek atau objek dalam penelitian dapat berupa orang, lembaga, masyarakat dan yang lainnya yang pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau apa adanya (Hamidi, 2010). Observasi, wawancara, dan studi kepustakaan digunakan untuk mengumpulkan data. Untuk menganalisis data, peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif yang mendeskripsikan penggunaan *Quizizz* untuk melaksanakan kegiatan evaluasi pembelajaran. Teknik Analisis Data model Miles dan Huberman dipakai di dalam penelitian ini. Analisis data tersebut meliputi tiga tahapan, yaitu: 1. *Data reduction* (mereduksi atau menyederhanakan data agar bisa sesuai dengan kebutuhan dan tentunya mudah untuk didapatkan informasi); 2. *Data display* (data dapat disajikan dalam bentuk chart, diagram, atau bentuk lain yang terlihat terorganisir); 3. *Conclusion drawing* (penarikan kesimpulan dari informasi yang disajikan dalam laporan penelitian) (Sugiyono, 2014).

PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian hasil yang dapat dicapai dalam aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran, yakni: (1)

Meningkatnya antusiasme peserta didik selama proses pembelajaran meningkat karena quizizz merupakan salah satu media pembelajaran online yang berisikan game (kuis interaktif); (2) Meningkatnya kemampuan peserta didik dalam memahami soal secara mandiri terlihat dari hasil *pre-test, post-test,* latihan soal, dan penguatan materi; (3) Siswa berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran; (4) Penggunaan aplikasi quizizz dapat melatih ketelitian manajemen waktu bagi peserta didik dalam mengerjakan soal; (5) Penggunaan aplikasi quizizz dapat melatih ketenangan peserta didik untuk mengerjakan soal atau kuis (Herlina Pusparini, 2020). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media aplikasi *Quizizz* sangat efektif digunakan dalam proses evaluasi pembelajaran. *Quizizz* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis aplikasi *online* yang memiliki fitur *game*, kuis, *survey*, dan diskusi. Materi pembelajaran yang ada di dalam aplikasi *Quizizz* ini dikemas dalam pertanyaan interaktif berbagai tema pada berbagai jenjang, mata pelajaran, dan lainnya dengan pilihan isi materi yang dibuat sendiri oleh pendidik (Zuhriyah & Pratolo, 2020).

Untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional, guru dan dosen harus mau dan mampu beradaptasi dengan perubahan kondisi, ilmu pengetahuan serta teknologi. Di masa pandemi sekarang ini, seluruh pengajar harus menyesuaikan diri untuk dapat memfasilitasi peserta didiknya belajar secara daring.

Pemerataan sarana pembelajaran idealnya dapat dilakukan pemerintah dalam upaya mengatasi situasi dan kondisi proses pembelajaran di masa pandemi. Menyadari keterbatasan kemampuan pemerintah untuk mewujudkan pemerataan sarana pembelajaran di Indonesia, menjadikan pengajar di Indonesia (Guru dan dosen) harus secara kreatif dan inovatif melakukan berbagai macam upaya untuk mewujudkan proses pembelajaran yang menyenangkan sekaligus mudah untuk dipahami. Untuk itu, guru dan dosen diharuskan mengembangkan variasi strategi pembelajaran, baik dari segi materi, sarana, dan media pembelajaran (Falahudin, 2014).

Proses kegiatan selama masa pandemi banyak dilakukan secara online/ daring. Untuk itu, media pembelajaran yang berbasis teknologi memiliki peran yang signifikan terhadap keberlangsungan proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran yang tepat merupakan satu hal penting yang menentukan keberhasilan proses pendidikan (Hamid, 2020). Media pembelajaran berperan sebagai wadah penyampaian pesan pembelajaran dari pengajar kepada peserta didik yang menjadi sasaran pembelajaran (Maimunah, 2016).

Aplikasi *Quizizz* merupakan media pembelajaran yang menjadi penunjang keberlangsungan kegiatan belajar mengajar selama masa pandemi. Karena bersifat online, aplikasi ini dapat digunakan dengan mudah jika didukung dengan akses internet yang memadai. Aplikasi *Quizizz* memiliki kelebihan-kelebihan yang dapat dengan mudah di manfaatkan selain sebagai media pembelajaran, juga bahan evaluasi pembelajaran. Terdapat data dan perhitungan statistik kinerja peserta didik dalam aplikasi quizizz yang hasilnya bisa menggambarkan sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi. Data dan perhitungan statistik tersebut nantinya menjadi bahan ukur evaluasi pembelajaran secara keseluruhan. Kelebihan-kelebihan tersebut yang memberikan warna baru terhadap olah evaluasi pengajar dan pola pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik.

Memiliki tampilan segar dan kaya akan hal-hal yang menyenangkan, terdapat berbagai macam fitur lain yang tersedia

dalam aplikasi *Quizizz*, yang bisa dimanfaatkan menjadi salah satu sarana pengajar dalam memberikan tugas atau pekerjaan rumah. Disamping mengerjakan tugas, peserta didik selama proses pembelajaran pembelajaran yang tidak terlalu berat dalam memikirkan jawaban, karena dalam aplikasi *Quizizz*. Sebuah permainan memang tidak akan lepas dengan unsur kreatif, inovatif, petualangan, dan menyenangkan, yang kemudian bisa menumbuhkan motivasi positif keinginan belajar dari setiap peserta didik. Sehingga, dapat mewujudkan cita-cita dan tujuan pendidikan secara konkret dan rata. Penggunaan *Quizizz* sangat mudah. Kuis interaktif ini memiliki hingga 4-5 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar. Bisa juga ditambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai keinginan anda. Bila kuis sudah jadi, dapat dibagikan kepada siswa dengan menggunakan kode 6 digit yang dihasilkan. *Quizizz* dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif sejak awal (Noor, 2020).

Aplikasi *Quizizz* sebagai media media pembelajaran sangat mudah pembuatannya, yakni dengan menyiapkan terlebih dahulu materi, dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan dan jawaban alternatif dalam aplikasi *Quizizz*. Setelah selesai menyusun materi ke dalam pertanyaan dengan seluruh konten lainnya yang hendak disisipkan, kemudian membuka dan masuk pada aplikasi *Quizizz*, melalui webnya, yaitu www.*Quizizz*.com. Sebagaimana tersedia di playstore atau laman internet lainnya. Bagi pendatang baru, atau yang belum memiliki akun untuk dapat mengoperasikan aplikasi *Quizizz*, diharuskan untuk mendaftar terlebih dahulu, dan akan mendapatkan akun, guna mempermudah akses terhadap aplikasi *Quizizz*. Tata caranya yaitu, dengan klik tulisan sign up yang tertera, kemudian melengkapi keperluan biodata secara singkat dalam pendaftaran, agar menandakan bahwa itu adalah Anda. Jika sudah terdaftar sebagai akun, maka akun tersebut bisa digunakan secara bijak dalam mengakses aplikasi *Quizizz*, yakni dengan cara, klik tulisan log in di dalam aplikasi *Quizizz*, dengan mengisikan ketentuan akun, yaitu email dan password yang digunakan ketika melakukan pendaftaran sebelumnya. Ketika sudah masuk ke dalam web dan tentu sudah terdaftar sebagai akun dari aplikasi *Quizizz*, kita akan dihadapkan dengan pemandangan pada library, yang mana terdapat koleksi media kuis, yang telah disuguhkan oleh Sang Pembuat kuis sebelum-sebelumnya. Selain itu, kita bisa dengan leluasa memilih kuis-kuis yang tersedia di aplikasi *Quizizz*, sesuai dengan kebutuhan guru dalam mengoperasikan aplikasi *Quizizz*. Dari namanya yang diawali dengan kata Quiz, tentu terdapat berbagai macam variasi kuis yang disuguhkan. Akan tetapi, untuk meningkatkan kreativitas dari setiap pemilik akun, *Quizizz* memberikan kemudahan untuk bisa membuat kuis sendiri, yang dikuiskan melalui kreasi diri sendiri, dengan klik tulisan *create my quiz*.

Prosedur pengoperasian aplikasi *Quizizz* berdasarkan observasi dan kajian Pustaka yang telah dilakukan, yaitu sebagai berikut:

1. Pengajar masuk ke website www.*Quizizz*.com
2. Memasukkan identitas diri, yaitu username¸ email, dan password
3. Setelah dinyatakan masuk, saat tampilan *Lets Create a Quiz* terlihat, nama kuis dapat dibuat, contoh : Pelajaran Bahasa Inggris. Klik *save* untuk menyimpan draft kuis
4. Pada tampilan Selanjutnya, klik *create new question*. Pertanyaan dapat dituliskan pada kolom yang tersedia, *"Write Question Here",* kemudian

masukkan opsi jawaban (apabila menggunakan *multiple choice*/pilihan ganda) pada kolom "*Answer option 1*, *answer option 2*, dan seterusnya"
5. Pada kolom jawaban yang benar beri tanda centang untuk menentukan letak jawaban benar. Kemudian atur waktu/ durasi yang disediakan untuk mengerjakan setiap soal dan klik *save* untuk menyimpan *draft* butir soal. Setelah menyelesaikan pengisian kuis, klik "*Finish Quiz*"
6. Kemudian, tampilan quiz akan muncul secara detail (aturlah kelas berapa kuis itu akan ditujukan), setelah itu klik *save details*. Pada saat muncul tampilan berikutnya, pilihlah *"Homework",* jika kuis tersebut akan digunakan sebagai pekerjaan rumah (PR), serta pilih *" Play Live",* apabila akan langsung digunakan.
7. Masukkan *deadline* atau batas waktu mengerjakan (atur tanggal serta jam) lalu klik "*Proceed*". Akan muncul tampilan berikutnya, yaitu kode yang digunakan untuk masuk dalam pengerjaan kuis. Selanjutnya, dapat membuka Link http://*Quizizz*.com/admin/.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti, aplikasi ini memiliki beberapa kelebihan yang dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran pada peserta, yaitu :
1. Bagi Pendidik, memudahkan dalam membuat soal baik untuk ulangan, kuis atau ujian tengah semester dan ujian akhir semester.
2. Pada saat peserta didik mampu menjawab butir soal atau kuis dengan benar, akan muncul berapa poin yang didapatkan dalam satu soal, peserta didik dapat melihat secara langsung ranking atau peringkat berapa dalam menjawab kuis tersebut.
3. Ketika peserta didik memilih jawaban yang salah dalam menjawab kuis tersebut, akan muncul jawaban yang benar secara otomatis sehingga dapat menjadi koreksi mandiri bagi peserta didik.
4. Setelah selesai mengerjakan kuis, pada bagian akhir atau penutup, pengajar sebagai admin dapat menampilkan *review question* untuk mencermati kembali jawaban yang telah dipilih.
5. Selama mengerjakan kuis, setiap peserta didik akan mendapatkan soal kuis yang berbeda-beda secara otomatis, karena telah di acak oleh sistem, sehingga meminimalisir kecurangan.

Selain adanya kelebihan, berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti ditemukan kekurangan atau kelemahan dari aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran, yakni sebagai berikut:
1. Kemungkinan adanya hambatan jaringan atau internet, yang sewaktu-waktu dapat bermasalah
2. Selama proses pengerjaan soal, peserta didik dapat membuka tab baru, sehingga sangat dimungkinkan peserta didik tersebut masuk kembali dengan mudah untuk mencari jawaban.
3. Berkaitan dengan permasalahan waktu, peserta didik yang mulanya bisa mendapatkan peringkat atas, memiliki kemungkinan penurunan peringkat, dikarenakan manajemen waktu yang kurang tepat. Selain itu, terdapat permasalahan tambahan pada saat peserta didik terlambat bergabung.

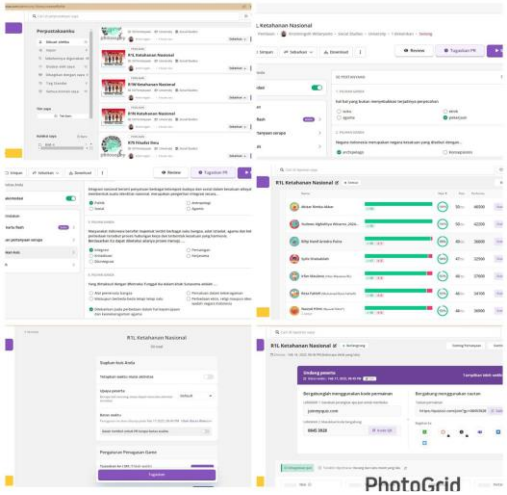
Berdasarkan observasi dengan dosen mata kuliah Bahasa Inggris, materi pembelajaran dan materi quiz yang ada dalam aplikasi *Quizizz* dapat dengan mudah diperoleh. Hal itu disebabkan karena materi dan quiz tersebut sudah banyak diposting dalam aplikasi quizizz. Namun, pendidik masih dapat berkreasi untuk membuat soal menyesuaikan

dengan kebutuhan belajar siswa, sesuai dengan tujuan dan pembelajaran yang telah dirancang. Pada saat sudah menemukan set kuis yang telah ditentukan atau dibutuhkan, pendidik dapat memanfaatkannya dengan menjadikannya bersifat *live, solo* atau PR di kelas daring selama pandemi. Selain itu, kelengkapan dari aplikasi *Quizizz*, sangat mendukung dalam menyukseskan proses pembelajaran di berbagai jenjang dan mata pelajaran, termasuk taruna Politeknik Penerbangan Surabaya. Pengembangan dan pemanfaatan suatu media pembelajaran, sangat diperlukan guna melengkapi hal-hal yang masih belum lengkap ketika membuat dan memanfaatkan aplikasi, karena terkait kebutuhan peserta didik. Pengembangan dan inovasi dari media pembelajaran membantu mengakomodir pembelajaran, hingga kemudian mampu membentuk karakteristik dan meningkatkan kompetensi serta motivasi dalam belajar (Irwan et al., 2019) .

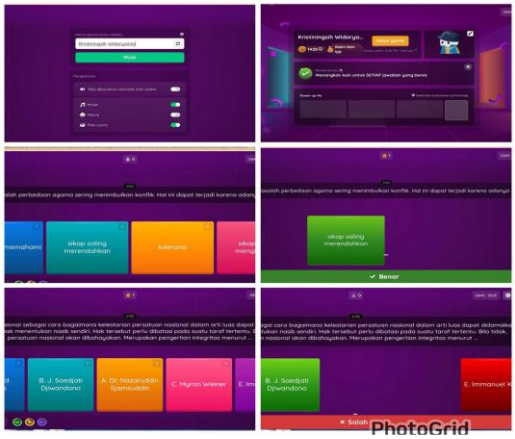
Secara garis besar, pengembangan terhadap media pembelajaran itu perlu dilakukan, agar dapat segera mewujudkan pendidikan yang kaya akan progres serta kemajuan.

Penggunaan quiziz sebagai media evaluasi pembelajaran sangat tepat dan efektif digunakan. Aplikasi quizizz mampu meminimalisir kemungkinan peserta didik bekerja sama atau berbuat curang selama proses evaluasi. Adanya review pada soal yang diberikan juga memberikan penjelasan lebih kepada peserta didik mengenai jawaban benar dari setiap soal. Dengan demikian diharapkan bahwa evaluasi yang dilakukan mencerminkan hasil belajar peserta didik yang bisa menjadi tolok ukur keberhasilan proses Pendidikan sekaligus menjadi acuan perbaikan apabila masih terdapat kekurangan pada bagian tertentu. Hasil Belajar yang dapat dicapai menurut Dimyati dan Mudjiono (2015: 4), hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka – angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang telah didapatkan oleh siswa, bisa menjadi acuan dalam melihat penguasaan siswa atau peserta didik dalam menerima materi pembelajaran. Sedangkan hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa atau peserta didik yang mencakup ranah kognitif, afektif, psikomotorik. Bahkan, belajar tidak hanya penguasaan terhadap konsep teori mata pelajaran saja, akan tetapi juga penguasaan, kebiasaan, dan persepsi, kesenangan dan minat bakat, kesesuaian sosial, macam-macam keterampilan, cita-cita, suatu keinginan, serta harapan.

Berikut ini contoh Quizizz yang dikerjakan oleh mahasiswa:



Gambar 1. Halaman Depan Quizziz



Gambar 2. Mulai mengerjakan Quizizz

Pendapat Bekti Mulatsih (2020) dalam jurnal yang berjudul "Penerapan Aplikasi Google Classroom, Google Form, dan Quizizz dalam Pembelajaran Kimia di Masa Pandemi Covid-19" yang menyimpulkan bahwa kegiatan belajar mengajar SMAN Banguntapan dilakukan di rumah dan melalui daring. Dan pembelajaran tersebut diperoleh nilai rata-rata pengetahuan kimia siswa sebanyak 79,21 dan persentase siswa yang telah melampaui KKM sebesar 77,25%. Dapat di simpulkan bahwa pembelajaran kimia secara daring di kelas XI MIPA SMAN 1 Banguntapan terlaksana secara efektif meskipun terdapat beberapa kendala yang dialami secara pembelajaran daring yaitu: 1) Tidak semua siswa dapat memahami materi yang diajarkan, meskipun sudah dibuatkan ringkasan materi, video pembelajaran, dan konsultasi melalui WhatsApp dan *video call*; 2) sinyal internet yang tidak mendukung membuat siswa susah memahami pembelajaran daring.

Kesimpulan di atas juga diperkuat dengan hasil penelitian yang disampaikan kembali oleh Muhtadin Amri dan Yus Arija Shobri (2020) menyatakan bahwa bentuk keterbatasan yang dialami oleh mahasiswa adalah koneksi internet yang lemah. Berdasarkan pendapat hasil wawancara dan beberapa pendapat di atas dapat diketahui kendala yang dihadapi pengguna media Quizizz. Namun beberapa responden juga di akhir pernyataan mereka menjelaskan hal tersebut bisa diatasi dan tidak menjadi masalah yang besar dalam pembelajaran menggunakan media quizziz ini. Dan jika diperhatikan kembali kendala koneksi internet sudah menjadi permasalahan yang sering terjadi tidak hanya bagi pengguna media Quizizz, namun bagi semua pengguna aplikasi pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran secara *online*.

Selain itu, Firman, A.M. Irfan Taufan Asfar, dan Suhardiman (2019) dalam jurnal yang berjudul "Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Android Sebagai Sistem *Fast Respond Evaluation*" mengemukakan pendapatnya Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa implementasi media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan Aplikasi Quizizz sebagai sistem *Fast Respond Evaluation* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa Teknologi Pendidikan semester 3 STKIP Muhammadiyah Bone ditandai dengan hasil (gain) belajar mahasiswa meningkat dari 44% (kategori sedang) menjadi 97% (kategori tinggi). Berdasarkan hasil analisis penelitian, terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok yang menggunakan media pembelajaran Quizizz berbasis android dibandingkan dengan kelompok yang menggunakan modul pendidikan. Siswa jadi lebih kritis dan praktisnya, siswa lebih mampu dalam konsepnya dalam diskusi, dan siswa lebih terbuka dengan menghubungkan materi pembelajaran dan manfaat sehari-hari kesimpulan yang lebih jelas, interaksi dosen dan mahasiswa di luar pembelajaran lebih terjalin.

Pendapat tersebut didukung kembali oleh Sarah Amaliyah dan Lisnawati (dalam Fadli Fadil et al., 2023) dalam jurnal yang berjudul "Pengaruh Implementasi Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA 32 Jakarta" yang menyatakan bahwa Pengaruh dapat dilihat dari nilai rata – rata *post-test* peserta didik dengan mengimplementasikan Aplikasi Quizizz dibanding peserta didik yang menggunakan pembelajaran langsung yaitu nilai *post test* kelas eksperimen sebesar 81,03 dan nilai *post test* kelas kontrol sebesar 75,13. Dapat disimpulkan bahwa nilai rata – rata kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Untuk memenuhi kebutuhan generasi sekarang, dosen mulai banyak yang menggunakan aplikasi daring berbasis

gamifikasi untuk membantu mereka menyampaikan materi pelajaran (Bicen & Kocakoyun, 2018). Aplikasi seperti ini dianggap sesuatu yang kekinian dan mengasyikkan bagi mahasiswa, serta dapat membantu proses belajar mengajar. Penggunaan aplikasi Quizizz memberikan dinamika baru dalam pembelajaran bahasa Inggris di tingkat Universitas. Mahasiswa menyatakan bahwa aplikasi ini sangat membantu dalam proses pembelajaran. Quizizz disukai karena ada komponen hiburan dan kompetisi didalamnya. Selain itu, mahasiswa menyebutkan ketika mereka menyelesaikan tugas-tugas ataupun kuis dalam Quizizz, materi pembelajaran menjadi lebih efisien untuk diingat. Mengintegrasikan Quizizz ke dalam kelas memiliki banyak manfaat dan kelebihan. Dosen harus mulai mempelajari aplikasi pembelajaran berkonsep gamifikasi ini sehingga dapat menggunakannya secara lebih efektif.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa aplikasi Quizizz membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien karena fitur-fiturnya yang membantu mahasiswa untuk lebih mudah mengingat dan memahami materi serta menarik minat mahasiswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran daring. Sehingga persepsi mahasiswa terhadap penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran dan penilaian memiliki respons positif dan dapat dijadikan sebagai salah satu media penilaian yang interaktif. Penelitian ini terbatas pada penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran daring Kewarganegaraan. Maka, penelitian ini pun dapat dikembangkan kembali dengan memperluas objek penelitian pada pembelajaran tatap muka untuk melihat apakah media pembelajaran Quizizz juga efektif digunakan pada pembelajaran tatap muka. Selain itu, penelitian lanjutan juga dapat dikembangkan pada mata kuliah lainnya. Dengan adanya pengembangan dan kelanjutan dari penelitan ini, diharapkan hasil yang diperoleh dapat menjadi lebih valid.

PUSTAKA ACUAN

Amri, Muhtadin., dan Shobri, Yus Arija. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Quizizz Dalam Pembelajaran Akuntansi Konsolidasi Bank Syariah Di Iain Ponorogo. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*. Vol. 13(1).

Anggraeni & Sari Irhamni. (2017). Prinsip-Prinsip Dan Pendekatan Dalam Penilaian Hasil Belajar. *Jurnal Intelektualita*, 1(5), 111–119.

Belawati, T. (2020). Pembelajaran Online (B. A. Darmanto (ed.); 2nd ed.). Universitas Terbuka

Bicen, H., & Kocakoyun, S. (2018). Perceptions of students for gamification approach: Kahoot as a case study. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 13(2), 72–93. https://doi.org/10.3991/ijet.v13i02.7467

Dewi, C. K. (2018). *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas X*. Skripsi S1. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung (2020) dari: http://repository.radenintan.ac.id

Dimyati, dan Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.

Elianur, C. (2020). Pilihan Media Pembelajaran Daring Oleh Guru Pai Di Bengkulu Tengah. *Jurnal As-Salam*, 4(1), 37–45. https://doi.org/10.37249/as-salam.v4i1.142

Fadil, Fadli, Amirullah, Hariyati Arifin. (2023). Penggunaan Game Based Learning Quzizz untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sejarah Materi Proklamasi Kemerdekaan Kelas XI IPA SMA Negeri 3 Luwu. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, Vol. 5(2), 807-810

Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 1(4), 104–117.

Firman, A.M. Irfan Taufan Asfar, Suhardiman. (2019). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Android Sebagai Sistem Fast Respond Evaluation. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat 2019* (pp.183-186).

Hamid, M. A., Ramadhani, R., Juliana, M., Safitri, M., Jamaludin, M. M., & Simamarta, J. (2020). Media Pembelajaran (T. Limbong (ed.)). Yayasan Kita Menulis.

Hamidi. (2010). Metode Penelitian Kualitatif. Malang: UMM Press

Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [Effectiveness of Using Kahoot! to Improve Student Learning Outcomes]. Pedagogia : *Jurnal Pendidikan* 1(8).

Jamun, Y. M. (2018). Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan: MISSIO*, 10(1), 48–52.

Maimunah, M. (2016). Metode Penggunaan Media Pembelajaran. *Al-Afkar: Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1). https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.107

Mulatsih, B. (2020). Application Of Google Classroom, Google Form And Quizizz In Chemical Learning During The Covid-19 Pandemic . *Ide guru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*.

Munawir, A., & Hasbi, N. P. (2021). THE EFFECT OF USING QUIZIZZ TO EFL STUDENTS' ENGAGEMENT AND LEARNING OUTCOME. *English Review: Journal of English Education*, 10(1), 297–308.

Noor, S. (2020). 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.

Popham & Baker. (2008). *Teknik Mengajar secara Sistematis*. Jakarta: PT. Rineka Cipta

Prasongko, A. (2021). Quizizz as Fun Multiplying Learning Media in English Lecturing Process. *Edulink (Education and Linguistics Knowledge) Journal*, 3(1), 14–23.

Pusparini, Herlina. (2020). Media *Quizizz* Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI di SDN Guntur Kota Cirebon. *Jurnal Pendidikan Dasar : Jurnal Tunas Nusantara* P-ISSN : 2656-3223, E-ISSN : 2746-5675 Volume 2 Nomor 2 Tahun 2020

Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif,. Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Zuhriyah, S., & Pratolo, B. W. (2020). Exploring students' views in the use of quizizz as an assessment tool in english as a foreign language (efl) class. *Universal Journal of Educational Research*, 8(11), 5312–5317. https://doi.org/10.13189/ujer.2020.080113