

Kesan Peserta Didik terhadap Keefektifan Penggunaan Quizizz sebagai Media Pembelajaran

Achmad Afandi^{1✉}, Budijanto², Paulus Rah Adi Pawitra³, Ratno Susanto⁴, Rizka Hadiwiwanti⁵

^{1,2,3,4}Dosen Program Studi Pendidikan Jasmani, IKIP Budi Utomo Malang, Jawa Timur, Indonesia

⁵Dosen Program Studi Sistem Informasi, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran", Jawa Timur, Indonesia

Email: a.afandi1387@gmail.com¹, budijanto.mkes@gmail.com², superpaitro@gmail.com³, ratnoexcellent@gmail.com⁴, rizkahadiwiwanti.si@upnjatim.ac.id⁵

Info Artikel

Kata Kunci:

Aplikasi Quizizz, Media Pembelajaran

Keywords:

Learning Media, Quizizz Application

Abstrak

Kemajuan di media pembelajaran ketika ini ditentukan oleh pesatnya penemuan pembelajaran secara online. Pembelajaran yang berperan dalam ranah pembelajaran merupakan suatu pembelajaran dengan berbasis internet. Pembelajaran berbasis internet sebagai penghubung antara dosen dan mahasiswa menggunakan jaringan *website* bisa diakses kapan saja dan serta praktis digunakan. Aplikasi dipergunakan lebih menekankan menggunakan aplikasi *quizizz*. Alasannya dikarenakan saat pembelajaran berbasis web serta aplikasi *quizizz* di luar tatap muka langsung menjadi upaya membantu mahasiswa, lebih spesifik *Study From Home* selama pandemi serta membuat kecukupan pembelajaran berbasis web yang menarik serta inovatif. Teknik yang dipergunakan pada pengumpulan informasi adalah melalui survei penyebaran angket secara online, antara dosen serta mahasiswa pendidikan jasmani pada matakuliah permainan olahraga tradisional. Pembelajaran online dengan *quizizz* menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis web yang dilakukan secara online dapat membuat mahasiswa menjadi bersemangat saat mengikuti proses pembelajaran.

Abstract

Progress in learning media is currently determined by the rapid discovery of online learning. Learning that plays a role in the realm of learning is an internet-based learning. Internet-based learning as a liaison between lecturers and students using a web network can be accessed at any time and is practical to use. The application used emphasizes using the quizizz application. The reason is because web-based learning and the quizizz application outside of face-to-face are an effort to help students, more specifically Study From Home during a pandemic and make web-based learning adequacy interesting and innovative. The technique used in gathering information is through online questionnaire surveys, between lecturers and physical education students in traditional sports games courses. Online learning with Quizizz shows that web-based learning that is carried out online can make students excited when participating in the learning process.

PENDAHULUAN

Pada saat menuju 2020, Indonesia serta semua Negara dihadapkan pada suatu situasi ditandai dengan adanya wabah penyakit yang merabak dan berdampak besar pada kesehatan manusia karena beberapa orang yang mendadak mengalami kematian dengan cepat (Yana et al., 2019). Wabah penyakit ini disebut dengan Virus Corona menghadirkan kesulitan baru bagi dunia, berdampak di dalam kesejahteraan, ekonomi, juga pendidikan (Harahap, 2016). Masyarakat diharapkan tinggal bekerja pada tempat tinggalnya (Umam, 2020). Latihan pembelajaran internet sepenuhnya bisa disesuaikan menggunakan peraturan umum dan merupakan media yang baik dan terpopuler saat ini (Salsabila et al., 2020).

Media pembelajaran prosesnya dibagi menjadi dua macam yakni *online* dan *offline* (Cristiyanda & Sylvia, 2021). Pembelajaran internet ialah pembelajaran yang memiliki kesesuaian dengan kondisi sekarang (Kurniawan, 2022). Pembelajaran internet melalui aplikasi *quizizz* sehingga dosen mahasiswa bisa berinteraksi melalui permainan. Banyak sekali penelitian yang sudah dilakukan, misalnya mengungkap bahwa pembelajaran internet mensugesti para mahasiswa untuk berdiskusi di dalam perkuliahan sehingga mahasiswa antusias mengerjakan kuis dan soal-soal latihan. Namun berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *web* menyulitkan mahasiswa pada umumnya. Maka para pendidik perlu melakukan pengaturan pada aplikasi *quizizz* sehingga mahasiswa nyaman dan betah untuk berinteraksi menjawab soal-soal berbentuk *game* mata kuliah berbasis online.

Para pengajar menggunakan aplikasi tersebut untuk mengukur tingkat motorik halus mahasiswa. Pemanfaatan dan kegunaan di desain agar materi ajar tersampaikan secara tepat, sehingga peserta didik mendapatkan pembelajaran secara mudah (Cristiyanda & Sylvia, 2021). Pendidik menyampaikan tampilan materi sebagai inovasi pembelajaran (Muhson, 2010).

Aplikasi *quizizz* memiliki kesulitan tersendiri dalam merancang sehingga mahasiswa kurang dapat memahami materi di awal proses penggunaannya (Ramli, 2015). Hal ini dibuktikan dengan proses belajar peserta didik yang mencapai puncak pada tahun ajaran 2020-2021. Selama pandemi virus corona berdampak pada belajar mahasiswa (Juhji & Suardi, 2018), khususnya

di IKIP Budi Utomo Malang mengakui aneka ragam faktor sebagai akibat kajian ini bisa sebagai tolak ukur bagi hasil belajar intelektual mahasiswa pada perguruan tinggi (Kurniawan, 2022). Nantinya pada pelaksanaan pembelajaran berbasis *web*. sesuai uraian di atas, maka alasan dilakukannya eksplorasi ini adalah untuk menentukan kelayakan pada aplikasi berbasis *game online* berbasis pendidikan pada mahasiswa semester 5 matakuliah permainan olahraga tradisional.

Peserta didik adalah manusia yang ikut menjadi peserta pada satuan lembaga pendidikan (Harahap, 2016). Hakekat pendidik artinya manusia serta insan yang melakukan proses pemberian ilmu kepada orang lain. Serta insan yang berkewajiban mengamalkan ilmunya. Hakekat siswa adalah seseorang yang sedang mempelajari keilmuan di suatu lembaga resmi. Siswa merupakan sejatinya manusia yang berusaha mengasah potensi agar lebih potensial dengan donasi pendidik atau orang dewasa. Secara terminologi peserta didik berarti anak didik atau individu yang mengalami perubahan, perkembangan sebagai akibatnya masih memerlukan bimbingan dan arahan dalam membentuk kepribadian dan menjadi bagian dari proses pendidikan. Saat ini, media penelitian analisis pemahaman konsep yang memanfaatkan teknologi sudah banyak tersedia, salah satunya merupakan *software online Quizizz*. *Quizizz* adalah sebuah *web tool* yang berupa permainan kuis *online* yang bisa dipergunakan sebagai evaluasi formatif dalam pembelajaran. Penggunaan *Quizizz* relatif simpel, kuis yang telah disusun dapat eksklusif ditambahkan ke dalam *Quizizz* serta bisa diatur baik gambar, latar belakang juga opsi pilihannya. Kuis bisa dibagikan menggunakan kode kepada siswa. *Quizizz* menyediakan data statistik dari pengerjaan kuis oleh peserta didik yang dapat diunduh dalam bentuk *spreadsheet Excel* (Kirom, 2017). Penggunaan *Quizizz* relatif fleksibel karena kemudahan dan kelebihan memungkinkan menjadi media pada analisis konsep pemahaman mahasiswa pada materi permainan olahraga tradisional.

Pandemi Covid-19 mengharuskan pemerintah Indonesia melaksanakan kebijakan sistem belajar di rumah pada satuan pendidikan. Kebijakan ini disertai menggunakan intruksi penerapan pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran online (*daring*). Pembelajaran *online* (*daring*) diperlukan media yang sangat relevan, dan

inovatif sehingga akan lebih mempermudah saat melaksanakan pembelajaran dan lebih menyenangkan dan lebih interaktif (Muliya, 2022). Media *Quizizz* memiliki kelebihan yaitu soal-soal yang disajikan memiliki batasan waktu, siswa diajarkan untuk berpikir secara tepat serta cepat dalam mengerjakan soal (Salsabila et al., 2020). Kelebihan lain ialah jawaban dari soal yang ada akan ditampilkan menggunakan warna dan gambar serta terlihat di komputer serta akan berganti secara otomatis sesuai dengan urutan soal yang tersaji (Aini, 2019). Banyak sekali aplikasi kuis *online* yang dapat diakses oleh dosen serta para mahasiswa, salah satu yang digunakan adalah aplikasi *Quizizz* (Agustina & Rusmana, 2020).

Tujuan penelitian ini memberikan alternatif lain pembelajaran di era revolusi pembelajaran 4.0, dampaknya proses belajar serta mengajar bisa dilakukan dimanapun, kapanpun, tanpa terbentur dinding kelas. untuk mempermudah pembelajaran *online* (daring) diharapkan media yang relevan, dengan media *game Quizizz* yang bernilai edukasi diharapkan peserta didik dapat belajar inovasi. Media pembelajaran adalah alat transformasi ilmu dan salah satu unsur penting yang harus dipenuhi dalam proses pembelajaran. Media pendidikan adalah suatu bagian yang tak terpisahkan dengan tujuan pembelajaran yang kolaboratif.

METODE

Validator yang dipakai pada pemahaman mahasiswa terhadap matakuliah berbasis aplikasi *education game online*. Area pelaksanaan eksplorasi ini berada di IKIP Budi Utomo Malang. Eksplorasi ini diarahkan pada desember 2021. Pengumpulan informasi penting dalam tinjauan di *web* kepada 46 responden yang terdiri dari mahasiswa PJKR semester 3 pada matakuliah permainan olahraga Tradisional. Informasi yang diperoleh dengan mengisi pertanyaan-pertanyaan yang disampaikan kepada seluruh responden sebagai Google formulir.

Informasi yang digunakan dalam review ini adalah informasi subjektif dan berbentuk kuantitatif. Informasi kuantitatif terdiri dari informasi hasil belajar intelektual mahasiswa dan informasi tentang reaksi siswa terhadap pembelajaran berbasis aplikasi web berbentuk *game education* dalam hal ini aplikasi *quizzi* (Haddar & Juliano, 2021). Subyektifitas informasi sebagai reaksi

mahasiswa dan pendidik tentang pembelajaran internet. Jenis isu yang dipergunakan pada review ini ialah berita kuantitatif dan isu kuantitatif terdiri berasal berita yang akan terjadi pada pembelajaran intelektual peserta didik dan informasi tentang animo mahasiswa terhadap pembelajaran berbasis web. Isu subyektif menjadi reaksi siswa dan pendidik perihal pembelajaran internet. Kedua jenis tersebut didapatkan dengan menggunakan survei menggunakan Google Formulir (Nugroho, 2018).

Metode dan Desain

Sumber review merupakan berita kuantitatif serta informasi subjektif. Informasi kuantitatif terdiri atas info yang akan terjadi melalui survei yang tersebar menggunakan Google formulir. Pengujian berita yang digunakan dalam eksplorasi ini adalah dengan 3 fase, yaitu pengambilan informasi, penyajian data informasi, dan pengelolaan data informasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dosen sudah menuntaskan semua pembelajaran mata kuliah Olahraga Tradisional dengan berbasis *quizizz*. Proses berjalan dengan baik, walaupun masih terdapat kendala yang di hadapi karena belum tersosialisasi diawal pembelajaran. Akan tetapi setelah mahasiswa sudah bisa melakukan *game aplikasi quizizz*, animo mahasiswa sangat tinggi di dalam melakukan perkuliahan hingga waktu habis mereka meminta penambahan waktu dan meminta diadakan kembali *game quizizz* saat perkuliahan berikutnya. mekanisme yang dilakukan dengan menyampaikan angket berita umum.

Angket informasi lapangan diberikan kepada mahasiswa dengan menggunakan berbagi koneksi *Google From* dengan bantuan satu mahasiswa sebagai ketua kelas menyebarkan angket dan menyampaikan agar semua mahasiswa merespon angket tersebut.

Survei reaksi mahasiswa yang diperoleh dari *Google Form* menyebutkan tentang temuan yang akan terjadi dan pembagian terstruktur dapat tersaji dengan meminta jawaban pada mahasiswa tentang pembelajaran daring yang disertai aplikasi *quizizz*.

Tabel 1. Hasil Angket Tentang Media Quizizz

NO.	Pertanyaan	Prosentase	Kategori
1	Pelaksanaan pembelajaran daring berbasis aplikasi quizizz mudah	95,4%	ya
2	Perangkat memadai untuk mengikuti pembelajaran daring berbasis aplikasi quizizz	81,7%	ya
3	Aplikasi lancar berbasis aplikasi quizizz	69,4%	ya
4	Apakah mudah aplikasi yang digunakan untuk pembelajaran	80%	ya
5	Bisakah Anda tahu materi aplikasi quizizz?	62,9%	Tidak
6	Pembelajaran yang digunakan oleh dosen sangat bervariasi	85%	ya
7	Dosen selalu memandu dan menemani ketika melakukan pembelajaran daring dan penggunaan aplikasi quizizz	76%	ya
8	Dosen selalu memberikan kesempatan pada mahasiswa untuk berdiskusi	95,5%	ya
9	Dosen selalu memberikan respon pada pembelajaran daring	92,7%	ya
10	Bagaimana pemahaman tentang quizizz	65,5%	ya
11	Dosen memberikan materi yang disediakan dengan baik	74,4%	ya
12	Apakah anda mengalami persoalan berfokus dengan pembelajaran daring serta quizizz	80 %	tidak
13	Apakah media pembelajaran yang digunakan relatif efektif	92,8%	ya
14	Apakah belajar daring dan quizizz itu menyenangkan?	73%	ya
15	Keluarga memberikan dukungan yang baik selama pembelajaran daring?	84,4%	ya
16	Apakah orang tua memberikan fasilitas ?	74,4%	ya
17	Apakah orang aktif memotivasi anda ?	87,3%	ya
18	Materi yang disampaikan tersampaikan dengan baik ?	85%	ya
19	Yang akan terjadi pembelajaran daring mencapai KKM	73,7%	ya
20	Pembelajaran daring quizizz berjalan Efektif	92,8%	ya

Berdasarkan informasi hasil survey koresponden 46 mahasiswa tentang model pembelajaran pada saat pandemi, respon mahasiswa pada pembelajaran berbasis *web* aplikasi *quizizz* berdampak positif dengan kategori layak, dan beberapa mahasiswa menjawab tidak dengan kategori nilai prosentase 6,52% dan menjawab berdampak positif dengan kategori prosentase nilai 93,48%. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa hasil belajar mahasiswa pendidikan jasmani di IKIP Budi Utomo dengan *web* daring dan aplikasi *game quizizz* telah mencapai target yang diinginkan dan layak untuk digunakan. Pembelajaran dengan memanfaatkan *Game Edukasi Quizizz* dapat menaikkan belajar siswa di mata pelajaran Teknologi Perkantoran (Irwansyah & Izzati, 2021). Perbandingan yang akan terjadi bahwa peserta yang memperoleh nilai lebih dari 55 di tes awal ada 13 orang 76,7% sedangkan di tes akhir terdapat 14 orang 86,8%. dengan kata lain, nilai peserta pembinaan sudah memenuhi sasaran pelatihan (Citra & Rosy, 2020). Pembelajaran menggunakan *quizizz* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada Sosiologi XI IPS 1 SMAN 16.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian kesan peserta didik terhadap keefektifan penggunaan *quizizz* sebagai media pembelajaran pada mata kuliah olahraga permainan tradisional diperoleh nilai yang baik sesuai dengan target yang diinginkan dengan kategori prosentase nilai 93,48%. Dan layak untuk digunakan mahasiswa, sebagian besar juga antusias didalam proses pembelajaran dengan model *web* aplikasi daring tanpa tatap muka secara langsung.

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya ucapkan terima kasih kepada keluarga dan teman-teman, mahasiswa dan lembaga IKIP Budi Utomo Malang yang sudah membantu dalam bidang penelitian ini.

REFERENSI

- Agustina, L., & Rusmana, I. M. (2020). PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENYENANGKAN DENGAN APLIKASI KUIS ONLINE QUIZIZZ. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1a).
- Aini, Y. I. (2019). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ UNTUK PEMBELAJARAN JENJANG PENDIDIKAN DASAR

- DAN MENENGAH DI BENGKULU. *Kependidikan*, 2(25).
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272.
<https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>
- Cristiyanda, G., & Sylvia, I. (2021). Pengaruh Penggunaan Webquiz Quizizz Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa di SMA N 16 Padang. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(3), 174–183.
<https://doi.org/10.24036/sikola.v2i3.110>
- Haddar, G. Al, & Juliano, M. A. (2021). Analisis Media Pembelajaran Quizizz dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(6), 4794–4801.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1512>
- Harahap, M. (2016). Esensi Peserta Didik dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 1(2), 140–155.
- Irwansyah, R., & Izzati, M. (2021). Implementing Quizizz as Game Based Learning and Assessment in the English Classroom. *TEFLA Journal (Teaching English as Foreign Language and Applied Linguistic Journal)*, 3(1), 13–18.
<https://doi.org/10.35747/tefla.v3i1.756>
- Juhji, J., & Suardi, A. (2018). PROFESI GURU DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK DI ERA GLOBALISASI. *Geneologi PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(1), 16–24.
<https://doi.org/10.32678/geneologi>
- Kirom, A. (2017). PERAN GURU DAN PESERTA DIDIK DALAM PROSES PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIKULTURAL. *Jurnal Al-Murabbi*, 3(1), 69–80.
- Kurniawan, T. (2022). Pembelajaran IPS dengan aplikasi Quizizz untuk menciptakan pembelajaran menyenangkan di SMP. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 8(1).
<https://doi.org/10.37729/jpse.v8i1.2117>
- Muhson, A. (2010). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2).
<https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Muliya, M. (2022). PENERAPAN MEDIA QUIZIZZ DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS X BUSANA 2. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 3(1), 65–78.
<https://doi.org/10.37304/enggang.v3i1.7404>
- Nugroho, A. S. (2018). Pengembangan Ulangan Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Google Form. *Jurnal SITECH: Sistem Informasi Dan Teknologi*, 1(2), 89–94.
- Ramli, M. (2015). Hakikat pendidik dan peserta didik. *Tarbiyah Islamiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 5(1).
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi |JIITUJ|*, 4(2), 163–173.
<https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Umam, M. K. (2020). PARADIGMA SIMTOMA JIWA SEBAGAI METODE MEMAHAMI KOGNISI PESERTA DIDIK. *Atfal: Scientific Journal of Early Childhood Education*, 1(1).
- Yana, A. U., Antasari, L., & Kurniawan, B. R. (2019). ANALISIS PEMAHAMAN KONSEP GELOMBANG MEKANIK MELALUI APLIKASI ONLINE QUIZIZZ. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 7(2), 143–152.
<https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i2.14284>