

PENERAPAN APLIKASI BERBASIS SMARTPHONE QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN ONLINE DI ERA NEW NORMAL

Randi Ramliyana¹, Vickry Ramdhan²

¹Program Studi Teknik Informatika, Universitas Indraprasta PGRI, TB. Simatupang, Jl. Nangka Raya No.58 C, RT.5/RW.5, Tj. Bar., Kec. Jagakarsa, Kota Jakarta Selatan

²Program Studi Teknik Informatika, Universitas Indraprasta PGRI, TB. Simatupang, Jl. Nangka Raya No.58 C, RT.5/RW.5, Tj. Bar., Kec. Jagakarsa, Kota Jakarta Selatan

Email: randi.ramliyana@gmail.com, Telp: +6285711032191

Abstrak

Pada masa pandemi Covid-19 ini, pembelajaran pun berubah menjadi pembelajaran jarak jauh (*online*). Hal tersebut menjadi tantangan tersendiri bagi para pendidik dan peserta didik. Pembelajaran *online* pun mengharuskan para pendidik dan peserta didik menggunakan gawai mereka, salah satunya adalah *smartphone*. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan aplikasi berbasis *smartphone* Quizizz dalam pembelajaran *online* di era New Normal. Jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Penelitian ini menggunakan pendekatan analisis deskriptif dengan studi kasus. Teknik analisis data menggunakan triangulasi dari Miles & Huberman. Penelitian ini dilakukan di Universitas Indraprasta PGRI. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa program studi Teknik Informatika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan aplikasi Quizizz berbasis *smartphone* sebagai media pembelajaran dapat membuat peserta didik antusias dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat fokus dan memaksimalkan dalam menggunakan *smartphone* sebagai media pembelajaran yang menyenangkan.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Quizizz, Smartphone, Online

Abstract

During the Covid-19 pandemic, learning has turned into distance learning (online). This is a challenge in itself for educators and students. Online learning also requires educators and students to use their devices, one of which is a smartphone. This study aims to describe the application of the Quizizz smartphone-based application in online learning in the New Normal era. This type of research is descriptive qualitative. This study uses a descriptive analysis approach with case studies. The data analysis technique used triangulation from Miles & Huberman. This research was conducted at the Indraprasta PGRI University. The subjects of this study were students of the Informatics Engineering study program. The results showed that the application of the smartphone-based Quizizz application as a learning medium can make students enthusiastic about participating in learning so that they can focus and maximize on using smartphones as a fun learning medium.

Keyword: Learning Media, Quizizz, Smartphone, Online

PENDAHULUAN

Pada akhir 2019 Virus Corona (Covid-19) pertama kali muncul di Wuhan, Tiongkok. Sudah ada sekitar 74 juta kasus penyebaran Covid-19 di seluruh dunia, termasuk Indonesia. Di Indonesia sendiri ada sekitar 657 ribu kasus dikutip dari Covid19.go.id (2020, 19 Desember, diakses pada Desember 20, 2020, dari <https://www.covid19.go.id/>).

Dampak dari penyebaran tersebut membuat Pemerintah Indonesia memberlakukan kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) sesuai dengan PP No. 21 Tahun 2020. Salah satu pembatasan tersebut mencakup ruang lingkup pendidikan. Merumahkan para peserta didik selama pandemi Covid-19 masih ada di Indonesia. Dalam artian belum ada batas waktu yang dapat ditentukan hingga kapan PSBB tersebut berakhir. Hal tersebut berkaitan dengan terus meningkatnya jumlah kasus Covid-19 di Indonesia hingga saat ini. Meskipun demikian, pembelajaran tetap harus berjalan sebagaimana mestinya. Oleh karena itu, sistem pembelajaran jarak jauh (*online*) menjadi solusi selama PSBB.

Pembelajaran *online* di Indonesia masih banyak mengalami kendala baik dari segi sarana maupun prasarana. Kendalan tersebut tidak hanya dialami peserta didik, tetapi juga para pendidik. Penyesuaian rencana pembelajaran yang awalnya tatap muka (*offline*) harus diubah menjadi *online*. Penyesuaian rencana pembelajaran secara *online* di Indonesia harus disesuaikan dengan kemampuan para peserta didik dalam menyediakan media pembelajaran.

Indonesia belum sepenuhnya siap dalam pembelajaran secara *online*. Hal tersebut dikarenakan keterbatasan persiapan dalam menyediakan media pembelajaran yang ada di rumah, seperti internet, sinyal, dan gawai. Salah satu, gawai yang dapat digunakan para peserta didik adalah ponsel cerdas (*smartphone*). Meskipun belum maksimal, pembelajaran *online* melalui *smartphone* adalah yang termudah untuk diakses baik bagi peserta didik maupun bagi pendidik. Melalui *smartphone* banyak media sosial atau aplikasi yang dapat digunakan sebagai sarana komunikasi dan belajar, salah satunya adalah Quizizz.

Quizizz adalah alat penilaian *online* sebagai aktivitas kelas dengan banyak pemain yang menyenangkan dan memungkinkan semua peserta didik berlatih bersama dengan komputer, *smartphone*, dan iPad. Quizizz mengambil pendekatan yang berbeda. Tidak perlu layar besar karena semua soal dan jawaban disediakan di gawai para peserta didik. Pertanyaan dan jawaban diurutkan secara acak sehingga mereka kesulitan untuk menyontek. Mereka tidak perlu menunggu semua temannya di kelas untuk menjawab pertanyaan sebelum mereka lanjutkan ke pertanyaan berikutnya. Quizizz menunjukkan peringkat dan kemajuan waktu nyata untuk setiap pemain serta jumlah total pertanyaan yang telah dijawab dengan benar dan salah. Quizizz pun dapat ditetapkan sebagai pekerjaan rumah. Studi sebelumnya menemukan bahwa menggunakan Quizizz di kelas mendukung pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan peserta didik, kenikmatan, konsentrasi, dan motivasi (Chaiyo & Nokham, 2017; Akhtar, Hasanati, & Istiqomah, 2019; Purba, 2019).

Salah satu metode pengajaran yang dapat diambil untuk meningkatkan ketertarikan siswa adalah pembelajaran berbasis gim. Pembelajaran berbasis gim merupakan strategi pengajaran yang melibatkan aplikasi media digital yang melibatkan hasil pembelajaran yang mapan dan tren dalam *e-learning*. Alasannya Penunjang penggunaan pembelajaran berbasis permainan ini adalah pola pikir peserta didik saat ini telah mengalami pergeseran seperti mereka adalah penutur asli dan konsumen aplikasi multimedia digital. Selain itu, muda orang mengalami bentuk-bentuk inovatif dari permainan komputer dan permainan, dan pengalaman yang sedang

berlangsung bentuk-bentuk hiburan baru ini berdampak pada sikap, keterampilan kognitif, dan pembelajaran mereka Pilihan. Singkatnya, pembelajaran berbasis gim adalah tentang meningkatkan dampak gim digital secara berurutan untuk melibatkan peserta didik dalam pembelajaran (Correia & Santos, 2017; Licorish, Owen, Daniel, & George, 2018; Plump & LaRosa, 2017; Akhtar, Hasanati, & Istiqomah, 2019; Wu, 2015).

Quizizz memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik menghibur dalam pembelajaran. Quizizz juga memungkinkan peserta didik untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar sehingga hasil belajar bisa meningkat. Quizizz dapat membantu motivasi belajar dan meningkatkan hasil belajar. Pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal terutama di era New Normal seperti saat ini (Dewi dalam Setiawan, Wigati, & Sulistyaningsih, 2019, p.169).

Banyak peneliti yang meneliti bahwa pembelajaran berbasis permainan adalah strategi pengajaran yang efektif dan inovatif dalam bidang pendidikan, dan dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan kinerja studi bahasa mereka, serta meningkatkan kolaborasi dan menjaga mereka belajar aktif. Salah satu keuntungan menggunakan gim sebagai pengajaran adalah peserta didik memiliki kesempatan untuk mendapatkan umpan balik langsung melalui diskusi dan jawaban yang benar dari mereka (Glandon & Ulrich dalam Suo, Suo, & Adam, 2018, p.424). Namun demikian, pada pembelajaran berbasis permainan digital peserta didik bersedia mengatasi tantangan yang sulit untuk mendapatkan pencapaian tertinggi. Dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, pembelajaran berbasis gim digital memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan ingatan mereka akan materi pembelajaran dan terlibat dalam pemikiran yang lebih kritis (Ke, 2014, p.26).

Berdasarkan penjelasan yang sudah dipaparkan, Quizizz adalah sebuah media pembelajaran berbasis gim edukasi berbasis *smartphone* yang berisikan kuis interaktif. Quizizz bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran seperti mengadakan *pre-test*, *post-test*, dan latihan soal, penguatan materi untuk mengukur pemahaman siswa, remedial, pekerjaan rumah, dan lain sebagainya.

METODE

Jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif adalah suatu penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang baik secara individual maupun kelompok (Bachri, 2010, p.50). Salah satu karakteristik penelitian kualitatif deskriptif adalah data yang dikumpulkan berupa kata-kata, tingkah laku perbuatan, gambar, dan bukan angka maka laporan penelitian berupa deskripsi data (Sukmadinata dalam Bachri, 2010, p.52).

Penelitian ini menggunakan pendekatan analisis kualitatif. Jika ditinjau dari aspek yang diteliti, penelitian ini termasuk ke dalam penelitian studi kasus. Studi kasus adalah bentuk penelitian yang mendalam tentang suatu aspek lingkungan sosial termasuk manusia di dalamnya. Sumber data dapat berupa dokumen maupun informasi yang tepat, valid, dan lengkap. Ketepatan, validitas dan kelengkapan data akan sangat menentukan ketepatan dan kekayaan data dan informasi yang diperoleh. Model ini mengacu pada paradigma yang mencari kebenaran dari fenomena yang ada. Penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan aplikasi berbasis *smartphone* Quizizz dalam pembelajaran *online* di era New Normal yang diterapkan pada mahasiswa program studi Teknik Informatika.

Sumber data dari: (1) data primer sumber merupakan sumber dasar yang merupakan bukti atau saksi utama dari peristiwa, data itu diperoleh dari informan, yaitu dijadikan sebagai objek penelitian; (2) sumber data sekunder, adalah sumber yang memberikan data secara langsung kepada pengumpul data, misalnya melalui orang lain atau melalui dokumen (Sugiono, 2014, p.308). Data primer pada penelitian adalah wawancara dengan mahasiswa program studi Teknik Informatika Universitas Indraprasta PGRI; data sekunder yang digunakan adalah dokumen dan catatan hasil belajar berupa nilai arsip, data, dan dokumen yang memiliki hubungan erat dengan permasalahan kajian penelitian.

Teknik *sampling* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *nonprobability* atau sampel tidak acak. Jenis sampel ini tidak dipilih secara acak. Tidak semua unsur atau elemen populasi mempunyai kesempatan sama untuk bisa dipilih menjadi sampel. *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan ini, misalnya orang tersebut yang dianggap paling tahu tentang apa yang kita harapkan, atau dia sebagai penguasa sehingga akan memudahkan peneliti menjelajahi objek/situasi sosial yang diteliti (Sugiyono, 2014, p.300).

Teknik pengumpulan data yang digunakan: (1) observasi, situasi sosial yakni tempat, aktor, dan kegiatan berikut ini: model observasi menggunakan pendekatan partisipasi pasif, sampel pada penelitian ini juga tidak disebut responden, tetapi disebut narasumber, informan, atau partisipan (Prastowo, 2011, p.195). Situasi sosial, yaitu tempat, pelaku, dan kegiatan sebagai berikut: di rumah masing-masing karena pandemi Covid-19 sebagai tempat utama, pelakunya adalah mahasiswa program studi Teknik Informatika yang mengambil mata kuliah bahasa Indonesia yang diamati selama pembelajaran *online* dengan menggunakan aplikasi berbasis *smartphone* Quizizz; (2) wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan melakukan percakapan atau dialog antara dua pihak sehingga diperoleh keterangan yang lebih mendalam yang termasuk dalam kategori *in-depth interview* yang pelaksanaannya lebih bebas bila dibandingkan dengan wawancara terstruktur dilakukan dengan: (1) dosen, untuk mendapatkan informasi tentang mahasiswa perkembangan dalam pembelajaran, (2) mahasiswa yang mengambil mata kuliah bahasa Indonesia. Kemudian tes juga diperlukan, karena penggunaan metode ini untuk mendapatkan data dalam bentuk hasil yang dicapai dari implementasi pembelajaran menggunakan aplikasi berbasis *smartphone* Quizizz dalam pembelajaran *online* di era New Normal; (3) terakhir adalah analisis dokumen, berupa: (1) arsip atau dokumen mahasiswa program studi Teknik Informatika, (2) dokumentasi dalam bentuk foto kegiatan, (3) bukti catatan kegiatan dalam praktik pembelajaran.

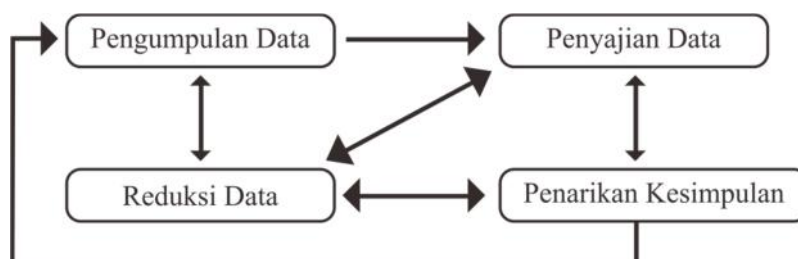
Teknik analisis data yang digunakan mengacu pada analisis data menurut Miles dan Huberman (Sugiyono, 2014, p.246), meliputi reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan penarikan kesimpulan atau verifikasi (*conclusion drawing/verification*).

Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan pentransformasian data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Reduksi data berlangsung terus-menerus selama proyek yang berorientasi penelitian kualitatif berlangsung. Antisipasi akan adanya reduksi data sudah tampak waktu penelitiannya memutuskan (seringkali tanpa disadari sepenuhnya) kerangka konseptual wilayah penelitian, permasalahan penelitian, dan pendekatan pengumpulan data mana yang dipilihnya. Selama pengumpulan data berlangsung, terjadilah tahapan reduksi selanjutnya (membuat ringkasan, mengode, menelusur tema, membuat gugus-gugus, membuat partisi,

membuat memo). Reduksi data/transformasi ini berlanjut terus sesudah penelian lapangan, sampai laporan akhir lengkap tersusun. Reduksi data merupakan bagian dari analisis. Reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasi data dengan cara sedemikian rupa hingga kesimpulan-kesimpulan akhirnya dapat ditarik dan diverifikasi. Dengan reduksi data peneliti tidak perlu mengartikannya sebagai kuantifikasi. Data kualitatif dapat disederhanakan dan ditransformasikan dalam aneka macam cara, yakni: melalui seleksi yang ketat, melalui ringkasan atau uraian singkat, menggolongkannya dalam satu pola yang lebih luas, dan sebagainya. Kadangkala dapat juga mengubah data ke dalam angka-angka atau peringkat-peringkat, tetapi tindakan ini tidak selalu bijaksana.

Miles & Huberman membatasi suatu penyajian sebagai sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian-penyajian yang lebih baik merupakan suatu cara yang utama bagi analisis kualitatif yang valid, yang meliputi: berbagai jenis matrik, grafik, jaringan, dan bagan. Semuanya dirancang guna menggabungkan informasi yang tersusun dalam suatu bentuk yang padu dan mudah diraih. Dengan demikian seorang peneliti dapat melihat apa yang sedang terjadi, dan menentukan analisis yang menurut saran yang mungkin berguna.

Penarikan kesimpulan menurut Miles & Huberman hanyalah sebagian dari satu kegiatan dari konfigurasi yang utuh. Kesimpulan-kesimpulan juga diverifikasi selama penelitian berlangsung. Makna-makna yang muncul dari data yang lain harus diuji kebenarannya, kekokohnya, dan kecocokannya, yakni yang merupakan validitasnya. Kesimpulan akhir tidak hanya terjadi pada waktu proses pengumpulan data saja, akan tetapi perlu diverifikasi agar benar-benar dapat dipertanggungjawabkan. Secara skematis proses analisis data menggunakan model analisis data interaktif Miles & Huberman dapat dilihat pada bagan berikut.



Gambar 1. Model Analisis Data Interaktif Miles & Huberman

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model analisis ini mengacu pada aliran interaktif Miles dan Huberman dengan langkah-langkah berikut mengumpulkan data, reduksi data, dan menarik kesimpulan.

Peneliti dilakukan observasi dan wawancara tentang peran menggunakan *smartphone* sebelum menerapkan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran *online*. Berdasarkan observasi yang dilakukan, mahasiswa sudah cukup siap untuk memulai pembelajaran, hal ini terlihat dari hal tersebut ada perhatian mahasiswa saat dosen berbicara di depan kelas melalui aplikasi Zoom. Mahasiswa memperhatikan saat dosen menjelaskan apa yang akan dilakukan dipelajari hari ini dan menjawab pertanyaan diberikan oleh dosen. Pada saat penelitian ada beberapa mahasiswa yang mematikan kamera karena ada kendala teknis, seperti kuota internet, gangguan pada

jaringan, dan kendala pada kamera. Namun, mereka tetap *online* terlihat dari respons mereka ketika ditanyakan dosen. Saat pembelajaran berakhir, mahasiswa dan dosen membuat kesimpulan tentang apa yang telah mereka pelajari hari ini.

Penggunaan *smartphone* dalam pembelajaran *online* terlihat hampir 90% mahasiswa belajar menggunakan *smartphone* mereka untuk mengikuti kelas Bahasa Indonesia. Dosen mempersilakan mahasiswanya menggunakan *smartphone* untuk mencari informasi terkait materi yang dipelajari. Setelah itu peneliti melakukan wawancara untuk mengumpulkan data dari mahasiswa. Pada bagian ini peneliti akan menjelaskan hasil wawancara yang telah dilakukan telah diperoleh. Hasil wawancara ini telah dibuat transkrip, kemudian transkrip akan dikurangi oleh peneliti, kemudian setelah reduksi data peneliti akan mempresentasikannya data atau menyimpulkan data. Data yang disajikan dibuat dalam bentuk poin berdasarkan pertanyaan wawancara. Setelah itu peneliti membuat kesimpulan deskriptif.

Pertama, dosen dan mahasiswa mulai masuk ke akun Zoom masing-masing. Setelah semua hadir, kegiatan awal adalah pembukaan dan penjelasan mengenai materi yang akan dibahas pada pertemuan saat itu. Pembelajaran dimulai dengan pertukaran informasi, materi, perkuliahan yang diberikan. Dosen memberikan tautan Quizizz yang sudah dibuat kepada mahasiswa. Kemudian Analisis isi meliputi analisis untuk mencari tahu deskripsi pembelajaran *online* untuk siapa saja yang telah mengakses sistem. Tahap selanjutnya adalah analisis interaksi yang merupakan analisis pengguna yang akan berinteraksi dengan aplikasi Quizizz dan otentikasi berlangsung, berkas nama pengguna dan sandi/kode kelas yang dimiliki dimasukkan secara otomatis secara acak sesuai dengan sistem basis data yang dapat dimasukkan aplikasi. Mahasiswa dapat langsung menggunakan semua fasilitas yang disediakan oleh sistem setelah proses login berhasil.

Setelah semua selesai, proses selanjutnya adalah analisis fungsional yang akan dilakukan mendiskusikan fungsi-fungsi yang ada pada aplikasi kuis dan melakukan evaluasi dalam formulir pertanyaan tes yang terkandung dalam aplikasi berbasis *smartphone* Quizizz. Ukuran keberhasilan efektivitas penerapan pembelajaran berbasis *smartphone* dengan aplikasi Quizizz meliputi (a) pengorganisasian materi yang baik, (b) komunikasi yang efektif, (c) penguasaan dan antusiasme terhadap materi, (d) sikap positif terhadap mahasiswa, (e) pemberian nilai wajar, (f) fleksibilitas dalam pendekatan pembelajaran, dan (g) hasil belajar mahasiswa.

Studi Kelayakan

Studi kelayakan adalah proses mempelajari dan menganalisis masalah yang telah ada ditemukan sesuai dengan tujuan akhirnya tercapai. Dalam penerapan aplikasi berbasis *smartphone* Quizizz langkah-langkah yang harus dilakukan Studi kelayakan mempelajari bagaimana mahasiswa dan dosen menerapkan aplikasi tersebut dalam pembelajaran *online* di Universitas Indraprasta PGRI. Pahami luasnya penggunaan aplikasi berbasis *smartphone* Quizizz di lingkungan Universitas Indraprasta PGRI. Bagi mahasiswa yang belum memiliki akun tidaklah sulit dalam membuat akun di Quizizz. Tampilan di Quizizz pun mempermudah mahasiswa dalam mengerjakan tes di sana. Mereka saling terpacu untuk menjawab dengan baik pertanyaan yang diberikan karena ada papan peringkat yang ditampilkan dosen. Berdasarkan penelitian yang telah selesai dilakukan, diperoleh hasil studi kelayakan bahwa penggunaan aplikasi berbasis *smartphone* Quizizz selama pembelajaran *online*, dapat dioperasikan dengan mudah oleh mahasiswa, bisa menambah pengalaman mahasiswa dan kolaborasi kelompok.

Penerapan Aplikasi Berbasis *Smartphone* Quizizz pada Pembelajaran *Online*

Penerapan aplikasi berbasis *smartphone* Quizizz telah memenuhi standar yang ditetapkan untuk memudahkan mahasiswa dan dosen dalam pembelajaran. Hal itu terbukti dari penggunaan berkas aplikasi Quizizz yang telah digunakan secara efisien oleh mahasiswa dan dosen dalam pengerjaan tes pada Quizizz. Mahasiswa dapat mengakses materi yang dibutuhkan melalui aplikasi Quizizz. Selain itu, dengan menyesuaikan jadwal yang telah disesuaikan oleh dosen, penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran *online* bisa diimbangi dengan aplikasi lain, seperti Zoom dan Whatsapp terutama pada saat di era New Normal saat ini. Mahasiswa dapat dengan mudah mengakses aplikasi Quizizz kapan pun dan di mana pun mereka berada melalui *smartphone* mereka, sedangkan untuk dosen yang mengajar dengan adanya bantuan aplikasi berbasis *smartphone* Quizizz dalam evaluasi pembelajaran *online*.

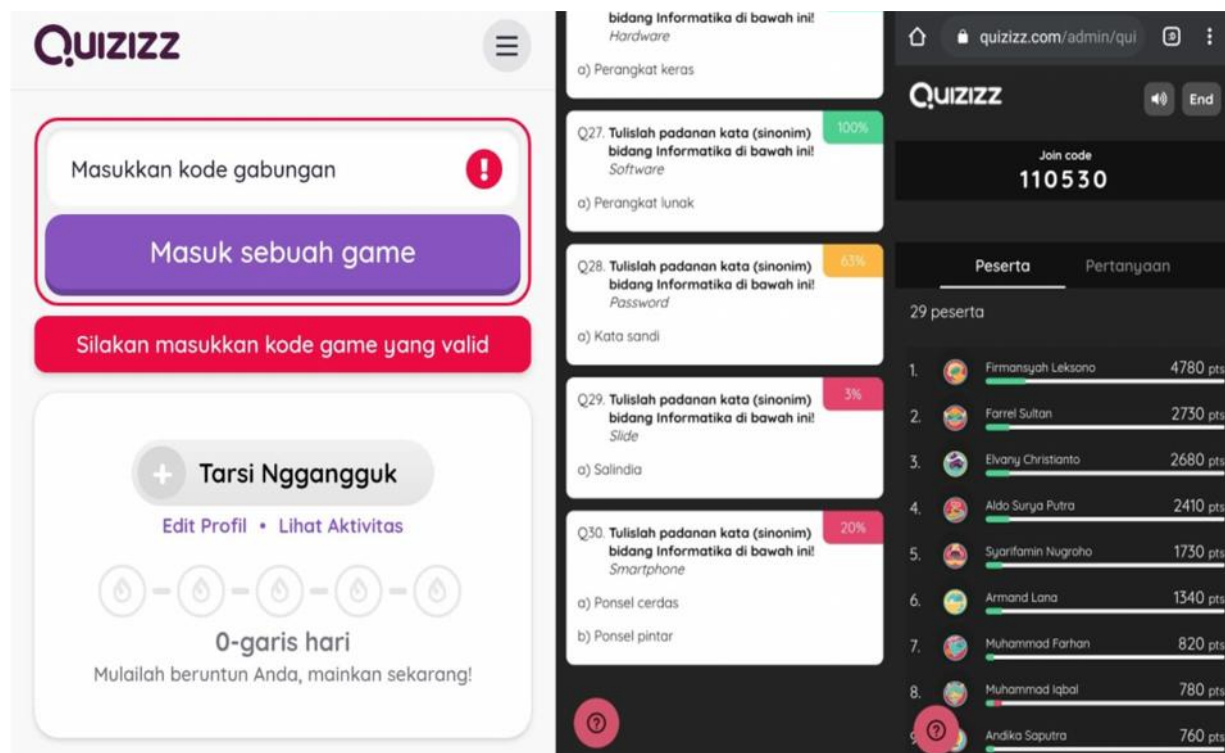
Penerapan aplikasi berbasis Quizizz pada pembelajaran *online* di era New Normal ini, artinya pembelajaran jarak jauh secara *online* berbasis internet melalui *smartphone* masing-masing. Pembelajaran *online* yang dapat dilakukan menggunakan aplikasi Quizizz ini adalah sebagai berikut.

Dosen bisa mengadakan kegiatan kelas minimal 14 kali. Aktivitas berbasis internet dibangun menurut persyaratan tertentu yang dianggap setara dengan kegiatan kelas. Pembelajaran *online* di era New Normal saat ini mengharuskan dosen dan mahasiswa memaksimalkan penggunaan media yang ada. Hasil dari kegiatan akan segera muncul dan terekam serta efektivitas penerapan aplikasi berbasis *smartphone* Quizizz pada pembelajaran *online* di era New Normal, yang meliputi: pengorganisasian materi yang baik; dalam penerapan aplikasi Quizizz, dosen membuat rencana tentang kapan penerapannya; materi atau teori dapat diberikan kepada mahasiswa pada pertemuan awal dan selanjutnya sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah ditetapkan.

Melihat kemampuan awal mahasiswa dengan memberikan tes awal Bahasa Indonesia kepada mahasiswa sangat rendah bahkan tidak sampai 50% nilai rata-ratanya. Pada pertemuan berikutnya dosen menyiapkan materi soal yang akan dimasukkan aplikasi Quizizz dan pada pertemuan yang telah ditentukan mahasiswa kembali menghadapi tes berikutnya. Selama menggunakan Quizizz kefasihan berbicara, interpretasi abstrak ide dengan contoh, keterampilan berbicara yang bagus (nada, intonasi, ekspresi), dan kemampuan mendengar, penguasaan dan antusiasme terhadap materi perkuliahan meningkat. Hal ini dibuktikan dengan respons mahasiswa yang cepat dalam bergabung melalui *smartphone* mereka masing-masing. Setiap mahasiswa memasuki kelas *online* dengan menyalakan kamera. Mahasiswa menjawab lebih konsentrasi dalam menjawab pertanyaan di *smartphone* masing-masing. Sikap positif tersebut membuat pembelajaran berjalan dengan baik. Semua materi dapat disampaikan dengan baik. Meskipun tidak semua materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh mahasiswa, hal ini disebabkan oleh gangguan pada komunikasi. Gangguan terjadi karena tidak semua mahasiswa memiliki kuota internet, gangguan jaringan internet yang tidak stabil di Indonesia, teknis gawai yang kurang baik, dan lain-lain. Selain sikap positif dari penerapan aplikasi Quizizz yang diterima, sikap negatifnya dari mahasiswa adalah masih ada yang menjawab sembarangan karena pertemuan sebelumnya dia tidak hadir atau ketinggalan materi yang diberikan sebelumnya.

Pemberian nilai yang adil, nilai yang diberikan pada aplikasi Quizizz dinilai sangat wajar karena pada saat mahasiswa menjawab pertanyaan secara *online* melalui *smartphone* mereka

maka hasilnya akan langsung muncul. Warna hijau untuk jawaban yang benar dan simbol daftar periksa akan muncul. Jika salah, jawaban yang benar akan muncul. Setelah mahasiswa menjawab semua soal, nilai total akan langsung diketahui oleh mahasiswa yang bersangkutan. Di akhir, mahasiswa akan melihat hasil akhir rata-rata kelas. Sementara dosen dapat melihat jawaban setiap mahasiswa dari awal hingga akhir.



Gambar 2. Tampilan Quizizz

Diskusi

Berdasarkan hasil penelitian dan teori yang telah dikemukakan, *pertama*, penerapan aplikasi berbasis *smartphone* Quizizz pada pembelajaran *online* di era New Normal sangat mudah digunakan dan diakses oleh siapa pun, kapan pun, dan di mana pun. Pengaturan materi dengan sangat baik.

Kedua, penggunaan *smartphone* dengan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran dirasa sangat cocok untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran *online* di era New Normal saat ini karena sudah hampir semua mahasiswa memiliki *smartphone* yang mendukung pembelajaran. Meskipun masih ada kendala, seperti kuota internet, gangguan jaringan, dan kendala teknis dari kamera *smartphone*. Selain itu, pemberian materi dapat didistribusikan secara maksimal.

Ketiga, komunikasi yang efektif, media pembelajaran dapat dikembangkan ke perangkat seluler yang mudah dibawa ke mana-mana seperti *smartphone*. Pembelajaran *mobile* bertujuan untuk memfasilitasi pembelajaran peserta didik di mana pun dan kapan pun sesuai dengan waktu yang tersedia. Pembelajaran virtual bisa dapat diakses hampir di mana pun, dengan menyediakan akses ke pengiriman materi. Ini berarti mampu berinteraksi secara efektif dalam pembelajaran (Wilson & Bolliger, 2013, p.223).

Keempat, penguasaan dan antusiasme terhadap materi pembelajaran. Peserta didik harus diberikan pengalaman yang lebih konkret sehingga pesannya yang ingin disampaikan benar-benar dapat mencapai tujuan dan tujuan. Melalui aplikasi Quizizz memberikan pengalaman nyata dan dapat diterapkan untuk siswa sehingga siswa dalam pembelajaran tidak merasa bosan dan mampu meningkatkan konsentrasi dan semangat belajar (Azhar dalam Wibawa, Astuti, & Pangestu, 2019, p.256).

Kelima, sikap positif terhadap mahasiswa. Penggunaan gim juga menumbuhkan karakter mahasiswa. Hal ini memberikan rasa nyaman bagi mahasiswa dan meningkatkan semangat untuk mengikuti perkuliahan sampai selesai.

Keenam, pemberian nilai wajar. Hasil belajar siswa langsung dievaluasi oleh sistem dan total nilainya dapat dikenal. Hasil belajar siswa nantinya dikirim oleh dosen dalam mata kuliah melalui surel mahasiswa masing-masing.

Ketujuh, fleksibilitas dalam pendekatan pembelajaran *online*. Aplikasi Quizizz ini dapat diterapkan pada mata kuliah lain. Pertanyaan-pertanyaan dibuat tidak hanya dalam bentuk pertanyaan deskripsi, bisa dalam bentuk gambar, rumus, diagram yang bisa diterapkan di semua program studi.

Kedelapan, hasil belajar mahasiswa. Pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran dapat meningkat hasil belajar 56% lebih baik, konsistensi dalam belajar 50-60% lebih baik dan ketahanan dalam memori 25 -50% lebih tinggi (Sidhu dalam Wibawa, Astuti, & Pangestu, 2019, p.256).

SIMPULAN

Penerapan aplikasi berbasis *smartphone* Quizizz pada pembelajaran *online* di era New Normal saat ini dapat disimpulkan sangat efektif. Aplikasi Quizizz dapat membuat gim edukasi interaktif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Quizizz adalah alternatif terbaik pilihan digunakan sebagai media pembelajaran yang tersedia di aplikasi *smartphone*, seperti Android, iPad, dan Tablet. Dapat digunakan pula melalui peramban di komputer. Quizizz adalah aplikasi kuis interaktif yang lebih efektif dalam meningkatkan semangat mahasiswa/peserta didik dalam belajar karena mengganti cara lama yang masih melibatkan kertas dan pulpen, tetapi dalam *online*. Mahasiswa lebih tertarik, lebih fokus dan serius dalam menerapkannya. Umpan balik dari mahasiswa adalah untuk menerapkan lebih banyak aplikasi ini ke mata kuliah lain karena lebih interaktif dan fokus.

Mahasiswa memiliki akses yang lebih mudah ke Quizizz dengan memasukkan kode bergabung. Penggunaan media pembelajaran yang dapat diakses melalui *smartphone* mahasiswa merupakan pemanfaatan teknologi yang positif dan dapat meningkatkan minat belajar. Selain itu, fitur yang tersedia di Quizizz juga bisa memudahkan dosen dalam masuk memberikan tugas dan penilaian yang dapat diunduh dalam format Excel dan mengirimkan hasilnya ke surel masing-masing. Dapat disimpulkan bahwa aplikasi berbasis *smartphone* Quizizz pada pembelajaran *online* di era New Normal ini efektif diterapkan pada mahasiswa. Simpulan dapat bersifat generalisasi temuan sesuai permasalahan penelitian, dapat pula berupa rekomendatif untuk langkah selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhtar, H., Hasanati, N., & Istiqomah, (2019), Game-based learning: Teachers' attitude and intention to use Quizizz in the learning process, *Prosiding 2nd International Conference on Educational Assessment and Policy (ICEAP 2019)*, 49-54.
- Bachri, B.S., (2010), Meyakinkan validitas data melalui triangulasi pada penelitian kualitatif, *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10 (1), 46-62.
- Chaiyo, Y., & Nokham, R., (2017), The effect of Kahoot, Quizizz and Google Forms on the student's perception in the classrooms response system, *2017 International Conference on Digital Arts, Media and Technology (ICDAMT)*, 178-182.
- Citra, C.A., (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.
- Correia, M., & Santos, R., (2017), Game-based learning: The use of Kahoot in teacher education, *Proceedings International Symposium on Computers in Education (SIIE)*, 1-4.
- Covid19.go.id, (2020, 19 Desember), Data kasus sebaran Covid-19 di seluruh dunia, diakses pada Desember 20, 2020, dari <https://www.covid19.go.id/>.
- Ke, F., (2014), An Implementation of design-based learning through creating educational computer games: A Case study on mathematics learning during design and computing. *Computers & Education*, 73, 26-39.
- Licorish, S.A., Owen, H.E., Daniel, B., & George, J.L., (2018), Students perception of Kahoot!'s influence on teaching and learning, *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 13(9), 1-23.
- Plump, C.M., & LaRosa, J., (2017), Using Kahoot! in the classroom to create engagement and active learning: A gamebased technology solution for elearning novices, *Management Teaching Review*, 22(1), 151-158.
- Pasrtowo, A., (2011), *Metode penelitian kualitatif dalam perspektif rancangan penelitian*. Ar-Ruzz Media.
- Purba, L.S.L., (2019), Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran Quizizz pada mata kuliah kimia fisika I. *JDP 12(1)*, 29-39.
- Purba, L.S.L., (2020), The effectiveness of the Quizizz interactive quiz media as an online learning evaluation of physics chemistry 1 to improve student learning outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*, 1-4.
- Setiawan, A., Wigati, S., & Sulistyaningsih, D., (2019), Implementasi media game edukasi Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi sistem persamaan linear tiga variabel kelas x IPA 7 SMA negeri 15 Semarang tahun pelajaran 2019/2020. *Prosiding Seminar Nasional Edusainstek FMIPA UNIMUS*, 167-173.
- Sugian, N., (2020), Penggunaan Quizizz dalam penilaian pembelajaran pada materi ruang lingkup biologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas x-6 SMA 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1-7.
- Sugiyono, (2014), *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan r&d*, Alfabeta.
- Suharsono, A., (2020), Penggunaan aplikasi Quizizz dalam pelatihan dasar CPNS Kemenkeu generasi milenial. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan*, 11(1), 60-66.

- Suo, Y.M., Suo, Y.J., & Adam, Z., (2018), Implementing Quizizz as game based learning in the Arabic classroom. *Proceedings 14th International Conference on Social Sciences Volume II*, 424-427.
- Wibawa, R.P., Astuti, R.R., & Pangestu, B.A., (2019), Smartphone-based application “Quizizz” as a learning media. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 14(2), 244-253.
- Wilson, M., & Bolliger, D.U., (2013), Mobile learning: Endless possibilities for allied health educators. *Journal of Diagnostic Medical Sonography*, 29(5), 220–224.
- Wu, M.L., (2015), *Teachers’ experience, attitudes, self-efficacy and perceived barriers to the use of digital game-based learning: A survey study through the lens of a typology of educational digital games*. Michigan State University.