

Penerapan *Quizizz* Sebagai Media Penilaian Online Pembelajaran Bahasa Inggris pada Masa Pembelajaran Tatap Muka Terbatas

Intan Rahmadani

Sekolah Tinggi Agama Islam Al Hikmah, Kota Tanjung Balai, Provinsi Sumatera Utara,
Indonesia

Email azkasaragih2019@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan pada masa Pembelajaran Tatap Muka Terbatas selama pandemi COVID-19. Pada masa PTMT metode pembelajaran dan penilaian harus dilakukan secara online. Berbagai aplikasi penilaian online dapat digunakan untuk mempermudah proses penilaian selama PTMT. Media penilaian *Quizizz* online dengan berbagai keunggulannya dapat menjadi alternatif bagi tenaga pendidik. *Quizizz* dapat meminimalisir kelemahan-kelemahan yang terjadi ketika melakukan penilaian secara konvensional. Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif dengan metode kuantitatif dan metode kualitatif. Terpilih 72 mahasiswa Sekolah Tinggi Alhikmah kota Tanjungbalai Tahun ajaran 2020/2021. Dari hasil angket yang diberikan kepada mahasiswa dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan *Quizizz* sebagai alat penilaian online dapat mengatasi permasalahan PTMT. Metode penilaian alternatif melalui *quizizz* menjembatani jarak dan waktu, menciptakan kuliah yang menghibur, dan memotivasi mahasiswa.

Kata Kunci: *Quizizz*, penilaian online, Pembelajaran Tatap Muka Terbatas

Abstract

This research was conducted during the Limited Face-to-face Learning period during the COVID-19 pandemic. During the PTMT period, learning and assessment methods must be carried out online. Various online assessment applications can be used to simplify the assessment process during PTMT. Quizizz online assessment media with its various advantages can be an alternative for educators. Quizizz can minimize the weaknesses that occur when conducting conventional assessments. This type of research uses a descriptive approach with quantitative methods and qualitative methods. Selected 72 students of Kota Tanjungbalai Alhikmah High School for the 2020/2021 academic year. From the results of the questionnaire given to students, it can be concluded that using Quizizz as an online assessment tool can overcome PTMT problems. Alternative assessment methods through quizizz bridge distance and time, create entertaining lectures, and motivate students.

Keywords: *Quizizz*, online assessment, Limited Face-to-face Learning



This work is licensed under a [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Penilaian merupakan tahapan yang sangat penting dari rangkaian dari proses pembelajaran. Setiap tenaga pendidik wajib melakukan penilaian dalam proses pembelajaran. (Purwati & Nugroho, 2018). Sistem penilaian yang baik, akan mendorong tenaga pendidik untuk memilih strategi yang tepat hingga mampu memotivasi peserta didik untuk belajar lebih baik (Ayuningtyas, et al, 2018). Melalui proses penilaian, tenaga pendidik dapat mengetahui perkembangan proses belajar, inteligensi, bakat khusus, minat, hubungan sosial, sikap, dan kepribadian peserta didik. Dengan melaksanakan penilaian tenaga pendidik dapat mengetahui efektivitas kegiatan pembelajaran yang telah diberikan (Irwansyah, 2013). Tenaga pendidik juga dapat merancang langkah selanjutnya setelah mengetahui hasil penilaian tersebut.

Pandemi Covid-19 yang melanda seluruh negeri di belahan dunia telah memengaruhi proses pendidikan di tanah air. Kegiatan belajar mengajar sempat terhenti dan dibuka

kembali dengan melaksanakan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT). PTMT memberikan tantangan tersendiri bagi tenaga pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran termasuk penilaian. (Tanuwijaya dan Tambunan, 2021). Jumlah peserta didik yang hadir dibatasi hanya 50% dari jumlah keseluruhan. Peserta didik yang mengikuti pembelajaran dari rumah tetap mengikuti proses penilaian. Penilaian pembelajaran saat kondisi mengharuskan tetap dirumah dapat dilakukan oleh pendidik, walaupun tidak dapat bertatap muka secara langsung dengan peserta didiknya. Solusi yang dapat diambil pendidik yaitu dengan memanfaatkan beragam aplikasi yang dapat menghasilkan instrumen penilaian pembelajaran jarak jauh.

Berbagai macam media penilaian dapat dilakukan secara online seperti Google Forms, Kahoot, dan Quiziz serta aplikasi lainnya selama masa PTMT. Penilaian berbasis online ini dikembangkan oleh pendidik dengan tujuan mengevaluasi sejauh mana penguasaan capaian pembelajaran yang diberikan secara daring kepada mahasiswa (Anugrahana, 2020). Dengan memanfaatkan aplikasi-aplikasi tersebut, peserta pendidik dapat melakukan ujian jarak jauh, baik untuk penilaian harian, penilaian tengah semester dan penilaian akhir semester. Pemanfaatan aplikasi ujian online juga memberikan kemudahan bagi tenaga pendidik dalam mengolah hasil ujian yang dilakukan. Hasil ujian dapat langsung terdeteksi benar dan salahnya kecuali soal uraian dan jawaban singkat. Untuk jenis soal tersebut tenaga pendidik tetap harus mengoreksi jawaban dari peserta didik. Aplikasi ujian online memberikan analisis butir soal jenis pilihan ganda dan benar/salah. (Anggraini, 2020).

Quizizz adalah sebuah media pembelajaran dengan fitur-fitur keren yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi mahasiswa dalam mengerjakan soal-soal ujian. Aplikasi ini dapat diakses secara gratis di perangkat seperti komputer, smartphone atau tablet (Amornchewin, 2018). Alat penilaian online Quizizz dapat meminimalkan kelemahan yang muncul. Inilah yang terjadi ketika evaluasi dilakukan dengan cara tradisional agar lebih efisien. Dengan meminimalkan human error, soal dapat dikodekan dengan cepat untuk mengurangi kecurangan ujian, dan hasil ujian dapat dilihat secara instan sehingga dosen dapat dengan mudah melakukan koreksi (Seyla, 2020).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif. Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022 di Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Hikmah Kota Tanjungbalai. Subjek penelitian ini adalah mahamasiswa tingkat 1 dan 2 pada mata kuliah bahasa Inggris.. Responden dalam penelitian ini berjumlah 74 maha mahasiswa. Penelitian ini menggunakan instrumen angket terhadap pelaksanaan tes menggunakan *Quizizz* pada pembelajaran mata kuliah Bahasa Inggris secara online. Angket merupakan pengumpulan data yang berupa pertanyaan yang tertulis untuk responden dalam hal itu akan terlihat hal-hal yang diketahui oleh responden.

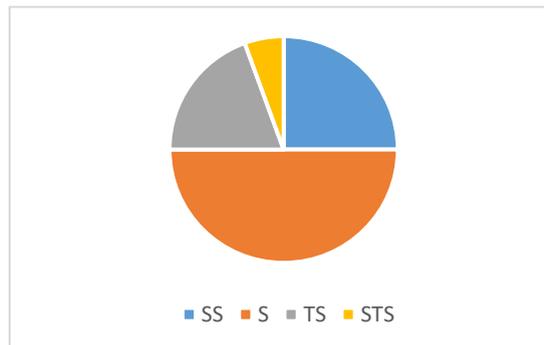
Angket diberikan secara online melalui Google form. Angket (kuesioner) terdiri dari 9 pernyataan dan pertanyaan kualitatif di mana responden dapat memberikan pendapat mereka tentang kesan saat menggunakan media penilaian *Quizizz*. Dengan teknik analisis data, data dalam kuesioner direduksi terlebih dahulu. Mereduksi data pada penelitian ini yaitu menelaah, memilih dan memfokuskan pada hal-hal yang penting dan pokok terkait penggunaan *Quizizz* sebagai media penilaian pembelajaran. Setelah data direduksi tahap selanjutnya adalah penyajian data. Penyajian data nantinya berupa teks dan diagram yang menggambarkan hasil dari penggunaan *Quizizz*. Tahap terakhir ialah penarikan kesimpulan. Penarikan kesimpulan merupakan kegiatan akhir dari analisis data yang dilakukan dengan pengambilan makna dari data angket yang telah diperoleh.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan kuesioner yang diberikan kepada 72 responden, hasil analisis frekuensi (proporsi) dapat dijelaskan sebagai berikut. Dari Gambar 1, sebanyak 50% setuju bahwa pembelajaran mata kuliah Bahasa Inggris dengan media yang dirancang melalui *quizizz* dapat membantu memahami materi pembelajaran. Salah satu indikator tercapainya tujuan pembelajaran di kelas adalah mahasiswa mampu memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh dosen. Di masa Pembelajaran Tatap Muka Terbatas yang mewajibkan proses pembelajaran dilakukan secara sebagian dan sebagian mahasiswa lainnya melakukan pembelajaran online, tentunya untuk membuat mahasiswa paham akan sebuah materi tidaklah mudah.

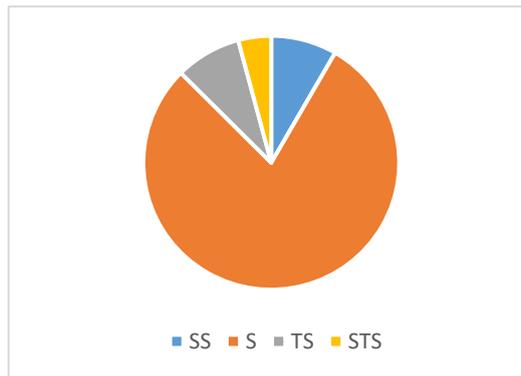
Apalagi banyak kendala yang terjadi di lapangan, seperti jaringan internet yang lemah dan waktu yang terbatas. Untuk mengatasi masalah tersebut maka diperlukan sebuah media dalam proses penyampaian materi secara online. Salah satu media yang dapat digunakan dosen ialah *quizizz*. *Quizizz* adalah aplikasi digital yang dapat digunakan untuk mengetahui ketercapaian dan evaluasi kemampuan mahasiswa memahami materi (Pujiasih, 2020). Melalui *quizizz* dosen dapat memilih materi yang diperlukan yang sudah tersedia di internet atau bisa membuat sendiri materi kuis yang akan diberikan untuk mahasiswa. Nantinya di akhir pembelajaran dosen akan membuat latihan melalui *quizizz* dan menilai kemampuan mahasiswa untuk mengetahui pemahaman materi mahasiswa.



Gambar 1. Respon Mahasiswa Untuk Pernyataan 1

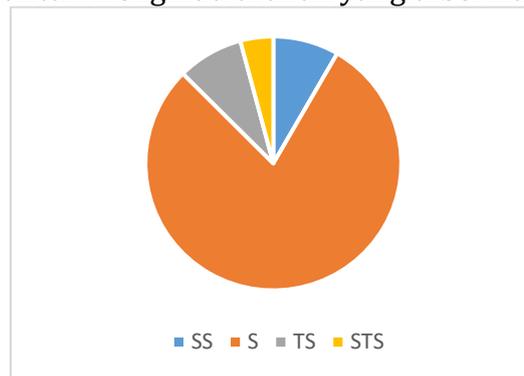
Dari Gambar 1, sebanyak 55,6% setuju bahwa pembelajaran mata kuliah Bahasa Inggris dengan media yang dirancang melalui *quizizz* dapat memotivasi untuk belajar. Dengan menggunakan *quizizz* sebagai media penilaian dalam proses pembelajaran maka mahasiswa akan merasa termotivasi untuk belajar. Variasi pembelajaran yang dilakukan oleh dosen dengan penggunaan *quizizz* sebagai latihan ternyata membuat mahasiswa merasa semangat, senang dan tidak bosan. Dengan mengerjakan latihan melalui *quizizz*, dosen cukup memberikan link dan kode yang akan dimainkan.

Setelah mengarahkan mahasiswa untuk bergabung sebagai pemain game dan memulai latihan, dosen dapat memantau jalannya permainan game *quizizz* ini. Ketika latihan selesai, dosen bisa memberikan hasil skor mahasiswa yang mereka peroleh dan mahasiswa juga diberikan hasil peringkat yang ia peroleh. Kegiatan ini sangatlah menyenangkan karena mahasiswa tidak merasa bahwa mereka sedang belajar dan mahasiswa juga dapat menilai kemampuannya secara langsung setelah mempelajari suatu materi.



Gambar 2. Respon Mahasiswa Untuk Pernyataan 2

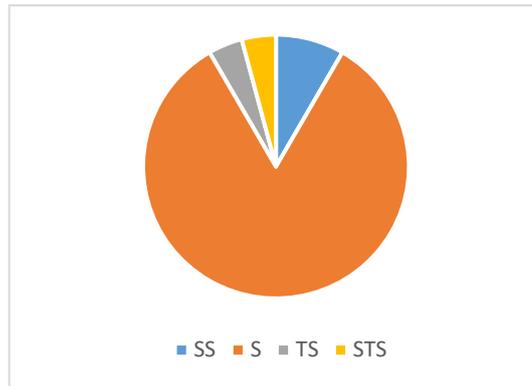
Dari Gambar 2, sebanyak 79,2% setuju bahwa pembelajaran daring dengan bantuan *quizziz* berjalan dengan baik. Penggunaan *quizziz* dalam proses pembelajaran yang dilakukan secara online ternyata mendapat respon baik oleh mahasiswa karena dengan bantuan *quizziz* proses pembelajaran daring berjalan dengan baik (79,2% mahasiswa menjawab setuju). Hal ini juga dibuktikan dengan hampir seluruh mahasiswa mengikuti latihan yang diberikan dosen melalui *quizziz*. Melalui *quizziz*, walau pembelajaran dilakukan secara online mahasiswa tetap antusias untuk mengikuti arahan yang diberikan oleh dosen.



Gambar 3. Respon Mahasiswa Untuk Pernyataan 3

Dari Gambar 3, sebanyak 83,3% setuju bahwa pembelajaran online dengan bantuan *quizziz* berlangsung efektif dan efisien. *Quizizz* dapat memperlihatkan data dan statistik yang berkaitan dengan kinerja mahasiswa. Dosen bisa memeriksa jumlah mahasiswa yang menjawab kuis yang sudah dibuat, pertanyaan dan soal yang harus dijawab dan masih banyak yang lainnya. Selain itu dosen juga bisa mengunduh hasil statistik dalam bentuk Ms. Excel.

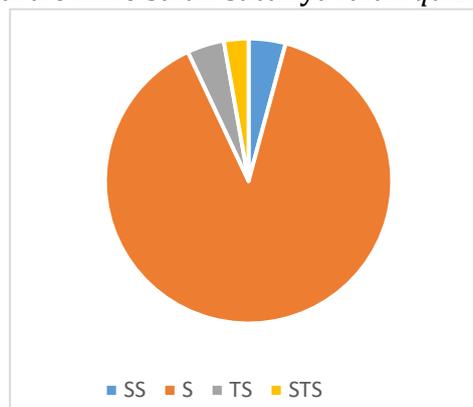
Dalam penggunaannya *Quizizz* tidak membutuhkan layar infocus/alat bantu seperti LCD untuk menampilkan soal, karena setiap butir soal beserta jawaban sudah ditampilkan pada masing-masing layar pengguna baik layar smartphone maupun layar komputer/PC sehingga ini akan membuat proses pembelajaran efektif dan efisien karena lebih cepat dalam proses pengkoreksian jawaban mahasiswa. Penggunaan kata dalam pembuatan soal juga tidak memiliki batasan. Selain itu peserta didik juga akan menjadi lebih fokus selama pengerjaan kuis karena soal yang dikerjakan memiliki perbedaan antara satu sama lainnya, dikarenakan soal tersebut bisa acak.



Gambar 4. Respon Mahasiswa Untuk Pernyataan 4

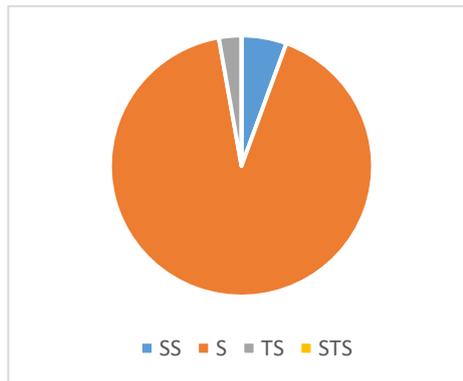
Dari Gambar 4, sebanyak 88,9% setuju bahwa pembelajaran daring dengan bantuan *quizziz* ketika latihan dilakukan menggunakan *quizziz*. Pada abad 21, kegiatan evaluasi tidak hanya dilakukan secara konvensional saja, namun kegiatan evaluasi dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi. Saat ini telah banyak dikembangkan aplikasi yang bisa digunakan sebagai media dalam kegiatan evaluasi dengan memanfaatkan media ITC (*Information and Communication Technology*).

Peran dosen disini juga sangat penting karena dosen selain memberikan materi pembelajaran dosen juga harus memotivasi mahasiswa dan mengetahui kondisi mahasiswa saat ini diaman mahasiswa harus belajar di rumah dan tidak bisa bertatap muka langsung untuk belajar. Dosen harus mengetahui psikologis mahasiswa dan keadaan saat pandemi Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT) ini yang mana dosen harus meningkatkan kemampuan dosen untuk lebih banyak belajar dalam menggunakan alat teknologi untuk menunjang pembelajaran secara online salah satunya ialah *quizziz*.



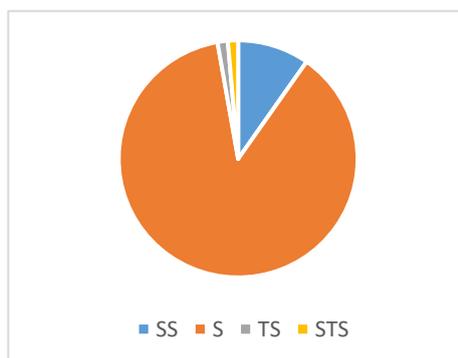
Gambar 5. Respon Mahasiswa Untuk Pernyataan 5

Dari Gambar 5, sebanyak 91,7% setuju bahwa pembelajaran daring dengan bantuan *quizziz* lebih membuat mereka tertantang. Dengan adanya aplikasi *quizziz* sebagai pengganti latihan secara online, mahasiswa dapat langsung mengetahui skor yang diperoleh dan kesalahan yang dilakukan dalam mengerjakan latihan tersebut. Adanya peringkat skor ini akan membuat mahasiswa tertantang untuk lebih hati-hati dalam memilih jawaban dan membuat mahasiswa lebih semangat dalam belajar.



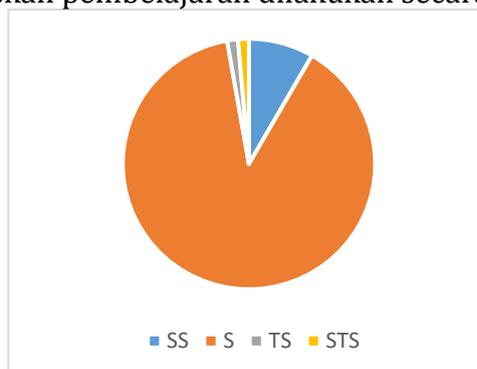
Gambar 6. Respon Mahasiswa Untuk Pernyataan 6

Dari Gambar 6, sebanyak 83,3% setuju bahwa pembelajaran daring dengan bantuan *quizziz* dapat memperoleh pengalaman baru pada proses pembelajaran. Adanya aplikasi *quizziz* yang berbasis game juga membuat mahasiswa mendapat pengalaman baru yang belum pernah dirasakan ketika belajar secara tatap muka. Selain menyenangkan dan menambah pengalaman baru, *Quizizz* memberikan banyak manfaat bagi mahasiswa seperti mengarahkan mahasiswa agar lebih teliti dan mengatur waktu yang diberikan serta mahasiswa mampu berintraksi dengan mahasiswa lainnya walau pembelajaran dilaksanakan secara online.



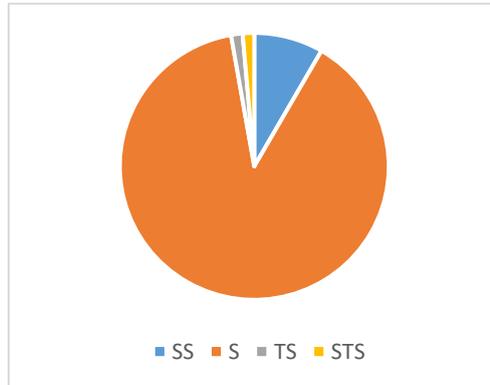
Gambar 7. Respon Mahasiswa Untuk Pernyataan 7

Dari Gambar 7 sebanyak 87,5% setuju bahwa pembelajaran daring dengan bantuan *quizziz* ingin juga digunakan pada mata pelajaran dan materi lain. Dari hasil angket diperoleh bahwa sebagian mahasiswa (87,5%) mengatakan setuju agar *quizziz* juga diterapkan pada mata pelajaran lain selain mata kuliah Bahasa Inggris. Dosen diharapkan dapat memanfaatkan teknologi yang belum pernah digunakan sebelumnya pada proses pembelajaran terutama di masa PTMT yang mengharuskan pembelajaran dilakukan secara online.



Gambar 8. Respon Mahasiswa Untuk Pernyataan 8

Dari Gambar 8, sebanyak 83,3% setuju bahwa dosen pada akhir pembelajaran memberikan Latihan menggunakan media quizziz. Pemanfaatan media ITC dipandang mampu untuk meminimalisasi kekurangan dalam evaluasi secara konvensional, karena media ITC mempunyai beberapa kelebihan antara lain adanya fitur pengoreksian, pengatur waktu pengerjaan, dan tidak memerlukan kertas (Pratiwi, 2016).



Gambar 9. Respon Mahasiswa Untuk Pernyataan 9

Pembahasan

Salah satu media ITC adalah aplikasi *Quizizz*. *Quizizz* merupakan platform yang bisa diakses gratis dalam bentuk aplikasi maupun web yang digunakan untuk menyusun permainan tes interaktif dan bisa digunakan untuk melakukan penilaian hasil belajar peserta didik (Rusmana & Martha, 2019). Kuis ini bisa mempunyai hingga empat pilihan jawaban sudah terhitung jawaban yang benar serta bisa ditambahkan gambar pada latar belakang pertanyaan. Jika pembuatan kuis telah selesai, kita bisa memberikan kode ke mahasiswa agar mereka bisa login atau bergabung dengan kuis yang sudah dibuat kemudian ketika mahasiswa telah selesai mengerjakan semua latihan mereka langsung dapat mengetahui hasil yang diperoleh. Hal inilah yang membuat mahasiswa tertarik jika pada akhir pembelajaran dosen memberikan latihan melalui *quizizz*.

Pada angket terakhir berisikan kesan mahasiswa terhadap pembelajaran mata kuliah Bahasa Inggris secara daring ketika menggunakan aplikasi *quizizz*. Adapun beberapa kesan yang dituliskan mahasiswa yaitu, dengan menggunakan aplikasi *quizizz* menambah pengalaman baru ketika belajar dari rumah, aplikasi *quizizz* efektif digunakan selama masa pandemi PTMT yang mengharuskan mahasiswa belajar dari rumah, serta mahasiswa merasa senang ketika pembelajaran mata kuliah Bahasa Inggris menggunakan aplikasi *quizizz*.

KESIMPULAN

Pembelajaran mata kuliah Bahasa Inggris dengan media online merupakan bentuk pembelajaran yang disukai mahasiswa, khususnya pembelajaran mata kuliah Bahasa Inggris dengan media yang berhubungan dengan teknologi. Media ini dikembangkan dengan tujuan agar mahasiswa lebih aktif dan termotivasi dalam belajar mata kuliah Bahasa Inggris. Menggunakan *Quizizz* sebagai penilaian Media mempengaruhi karakter mahasiswa. Hasil Respon mahasiswa dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran berupa *Quizizz* dapat digunakan oleh pendidik sebagai alternatif media pembelajaran berbasis TIK yang digunakan sesering mungkin untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran ini, berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran dapat dipecahkan, dan desain pengembangannya perlu ditindaklanjuti untuk proses pembelajaran selanjutnya. Menggunakan *Quizizz* sebagai alat penilaian untuk pembelajaran online dapat digunakan

sebagai metode penilaian alternatif yang menjembatani jarak dan waktu, menciptakan kuliah yang menghibur, dan memotivasi mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, Seyla. 2020. *Penerapan Alat Evaluasi Online Quizizz Berpendekatan STEM untuk Mengukur Keterampilan Menganalisis dan Literasi Digital Peserta Didik SMP*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Anggraini., L. 2020, Sistem Ujian Online dan Penilaian siswa berbasis web pada SMA PGRI 109 Tangerang, Skripsi, Fakultas Teknik, Universitas Mercu Buana, Tangerang.
- Anugrahana, A. 2020. Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 oleh Guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 282–289.
- Amornchewin, R. 2018. The Development of SQL Language Skills in Data Definition and Data Manipulation Languages Using Exercises with Quizizz for Students' Learning Engagement. *Indonesian Journal of Informatics Education*, (2):85-90.
- Ayuningtyas, D., Praherdiono, H., & Wedi, A. 2018. Aplikasi web evaluasi proses pembelajaran dengan pendekatan assessmen as learning. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(1), 77-84.
- Irwansyah, Yudhi. 2013. *Studi Deskriptif Kinerja Guru dalam Penanaman Kedisiplinan Pada Siswa Kelas III E Melalui Pelajaran PKn di SDIT Iqra' Kota Bengkulu*. Bengkulu: Universitas Bengkulu.
- Pratiwi, V. 2016. Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis ICT Menggunakan Wondershare Quiz Creator Pada Materi Penyusutan Aset Tetap. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 4(1).
- Pujiasih, Erna 2020 'Membangun Generasi Emas Dengan Variasi Pembelajaran Online Di Masa Pandemi Covid-19', *Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1).
- Purwati, D., & Nugroho, A. N. P. 2018. Pengembangan media evaluasi pembelajaran sejarah berbasis google formulir di sma n 1 Prambanan. *ISTORIA: Jurnal Pendidikan dan Sejarah*, 14(1).
- Rusmana, & Martha, I. 2019. Pembelajaran Matematika Menyenangkan Dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1).
- Tanuwijaya, N. S., & Tambunan, W. 2021. Alternatif Solusi Model Pembelajaran untuk Mengatasi Resiko Penurunan Capaian Belajar dalam Pembelajaran Tatap Muka Terbatas di Masa Pandemic Covid 19. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 10(2), 80–90. <https://doi.org/10.33541/jmp.v10i2.3272>.