

PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA UNTUK MELAKSANAKAN EVALUASI PEMBELAJARAN

M. Andra Aditiyawarman WD¹, Meini Sondang², Lilik Hanifah², Lusiana Dewi Kusumayati¹

¹Politeknik Penerbangan Surabaya, Jl. Jemur Andayani I no 73, Surabaya

²Universitas Negeri Surabaya

Email : Andrawd1968@gmail.com

ABSTRAK

Untuk memutus penyebaran virus Covid-19, sistem pembelajaran di Indonesia ikut menyesuaikan diri dengan memberi opsi untuk pelaksanaan proses pembelajaran secara online, offline, atau blended learning. Penggunaan media pembelajaran online menjadi alternatif pelaksanaan pembelajaran yang mengurangi resiko interaksi langsung antar siswa. Salah satu media pembelajaran online yang dapat digunakan selama proses pembelajaran pada umumnya dan evaluasi pembelajaran pada khususnya adalah penggunaan aplikasi quizizz. 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. 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. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media aplikasi Quizizz sangat efektif digunakan dalam proses evaluasi pembelajaran.

Kata Kunci: Aplikasi Quizizz, Evaluasi Pembelajaran, Media Pembelajaran, Pembelajaran Online

ABSTRACT

To stop the spread of the Covid-19 virus, the Indonesian learning system is also adapting by providing options for the implementation of online, offline, or blended learning processes. The use of online learning media is an alternative to the implementation of learning that reduces the risk of direct interaction between students. One of the online learning media that can be used during the learning process in general and the evaluation of learning, in particular, is the use of the Quizizz application. This study aims to describe Quizizz media as an evaluation application for classroom learning. Quizizz is an educational game application that is narrative and flexible that can be used as a means of delivering material as well as an interesting and fun learning

evaluation medium. This 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. Based on the research, the results that can be achieved in the Quizizz application as a learning medium are as follows: (1) the increased enthusiasm of students during the learning process increases because Quizizz is one of the online learning media that contains games (interactive quizzes); (2) the increased ability of students to understand the questions independently can be seen from the results of the pre-test, post-test, practice questions, and material strengthening; (3) Active participation of the students during the learning process; (4) students' time management accuracy can be trained in working on questions; (5) students' calmness can be trained to work on questions or quizzes. Thus, it can be concluded that the Quizizz application media is very effectively used in the learning evaluation process.

Keywords: Quizizz Application, Learning Evaluation, Learning Media, Online Learning.

PENDAHULUAN

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. 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. Di era pandemic covid 19 saat ini, diperlukan media evaluasi pembelajaran yang dapat mengurangi potensi penyebaran virus tetapi secara efektif mengukur keberhasilan proses pembelajaran yang dilakukan.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam memperjelas penyajian materi dan informasi sehingga dapat meningkatkan proses dan hasil belajar. Menurut Pusparini (2020), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik sehingga muncul minat belajar siswa dan mengakibatkan suasana pembelajaran yang kondusif. Media pembelajaran diharapkan dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar and meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran sehingga memiliki dampak

positif terhadap hasil belajar siswa. Pada saat pembelajaran online (daring), guru memiliki tantangan agar tetap dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, menarik, aktif dan tetap dapat mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik, memiliki sifat interaktif yang mengutamakan kerjasama, komunikasi, dan bisa menimbulkan interaksi antar siswa adalah melalui permainan, yang mempunyai karakteristik untuk menciptakan motivasi dalam belajar, yaitu khayalan (*fantasy*), tantangan (*challenges*) dan keingintahuan (*curiosity*) (Irwan dkk, 2019).

Media pembelajaran tidak hanya digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran, namun dapat pula digunakan ketika kegiatan evaluasi pembelajaran. Evaluasi pembelajaran menurut Pusparini (2020) merupakan proses penilaian pertumbuhan siswa dalam proses belajar mengajar. Kegiatan evaluasi dilakukan secara sadar oleh guru yang bertujuan untuk memperoleh kepastian mengenai keberhasilan belajar siswa dan memberikan masukan kepada guru mengenai apa yang dia lakukan dalam kegiatan pengajaran. Evaluasi harus dilakukan secara sistematis dan kontinu agar dapat menggambarkan kemampuan para siswa yang dievaluasi. Seorang guru yang merasa bertanggung jawab atas penyempurnaan pengajarannya, maka ia harus mengevaluasi pengajarannya itu agar ia mengetahui perubahan apa yang seharusnya diadakan (Popham & Baker, 2008: 112). Evaluasi harus dilakukan secara sistematis dan kontinu agar dapat menggambarkan kemampuan para siswa yang dievaluasi. di masa pandemi saat ini, diperlukan media yang sesuai untuk mencegah penyebaran virus. Media yang sering digunakan untuk kegiatan evaluasi pembelajaran adalah kuis interaktif yang dikerjakan secara dalam jaringan.

Quizizz merupakan aplikasi berbasis game interaktif yang menyenangkan. Dewi, C. K. (2018: 43) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal. *Quizizz* dapat dipergunakan sebagai media

dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan menarik dan menyenangkan. Selain itu, quizizz juga dapat dipergunakan untuk melaksanakan evaluasi pembelajaran. *Quizizz* memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik menghibur dalam proses pembelajaran. *Quizizz* juga memungkinkan peserta didik untuk saling bersaing sehingga memotivasi mereka untuk terlibat secara aktif selama proses pembelajaran. Peserta didik dapat mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Pengajar dapat memantau prosesnya dan mengunduh hasilnya ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja peserta didik. Menggunakan ini aplikasi membantu merangsang minat dan meningkatkan konsentrasi peserta didik.

METODE PENELITIAN

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. Observasi, wawancara, dan studi kepustakaan digunakan untuk mengumpulkan data. 2 dosen dari program studi Manajemen Transportasi Udara yang mengampu mata kuliah Bahasa Inggris di 3 kelas, MTU 7A (24 taruna), MTU 7B (24 taruna), dan MTU7C (19 taruna) merupakan subjek penelitian ini.

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)

HASIL DAN PEMBAHASAN

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. Untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional, guru dan dosen harus mau dan mampu beradaptasi dengan perubahan kondisi, ilmu pengetahuan serta teknologi. Di masa pandemic 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 pandemic. 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.

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. Media pembelajaran berperan sebagai wadah penyampaian pesan pembelajaran dari pengajar kepada peserta didik yang menjadi sasaran pembelajaran.

Selama masa pandemi, pembelajaran yang dilakukan secara daring memiliki kelemahan dalam interaksi antara pengajar dan peserta didik. Strategi pembelajaran ceramah dengan media penyampaian materi secara online merupakan strategi yang kurang efektif karena lebih bersifat satu arah sehingga minim interaksi yang melibatkan seluruh peserta didik. Selain itu, banyaknya tugas yang diberikan pengajar membuat peserta didik cenderung cepat stress bahkan depresi. Hal ini mengakibatkan materi yang disampaikan oleh pengajar tidak mudah diterima dan dipahami oleh para peserta didik. Sebagai dampak dari fenomena ini, memunculkan lahirnya berbagai aplikasi yang menawarkan fasilitas sebagai media pembelajaran, salah satunya adalah Quizizz.

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 kedalam pertanyaan dengan seluruh konten lainnya yang hendak di sisipkan, 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 didalam aplikasi *Quizizz*, dengan mengisi ketentuan akun, yaitu email dan password yang digunakan ketika melakukan pendaftaran sebelumnya. Ketika sudah masuk kedalam 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 di suguhkan 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 di tujukan), 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 matakuliah 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 *quiziz*. 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 mensukseskan 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. 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 *quiziz* 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 Dimiyati 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.

PENUTUP

Kesimpulan

Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi hadir sebagai sarana kemudahan dalam menjalankan kehidupan, termasuk pendidikan. Dengan adanya transisi pandemi ke masa adaptasi kebiasaan baru, pendidikan memiliki tantangan untuk bisa mengoptimalkan peran teknologi dalam ikut andil mensukseskan pendidikan, baik dari aspek proses pembelajaran, media pembelajaran, strategi pembelajaran, hingga evaluasi pembelajaran. Model atau strategi pembelajaran yang menyenangkan dibutuhkan oleh seluruh peserta didik, begitu juga dengan para taruna, terlepas dari usia berapa masing-masing mereka. Penggunaan aplikasi game interaktif merupakan salah satu media yang

memanfaatkan perkembangan teknologi untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan tapi tidak menghilangkan atau menurunkan pemahaman peserta didik mengenai materi. Permainan atau game online yang bisa dijadikan alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran terhadap para taruna, yaitu penggunaan aplikasi *Quizizz*. Permainan interaktif yang sekaligus edukatif ini, memberikan banyak manfaat yang dapat dirasakan dalam media pembelajaran, karena media ini menarik dan dapat memotivasi secara kerja otak dan olah manajemen waktu. Upaya pemanfaatan aplikasi *Quizizz* diharapkan dapat menjadi alternatif dan solusi media pembelajaran di masa pandemi, dimana mengutamakan kreatifitas, manajemen waktu, hingga evaluasi mandiri dari peserta didik. Selain memberdayakan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran, pendidik di Indonesia dapat juga menggunakan aplikasi tersebut sebagai media evaluasi pembelajaran, sebagai mana yang telah dijelaskan. Dimana dalam aplikasi *Quizizz*, pendidik bisa melakukan penilaian atau evaluasi lebih tepat. Pengembangan dari media pembelajaran *Quizizz*, perlu dilakukan secara berkesinambungan, agar *Quizizz* bisa menjadi satu aplikasi kompetitif sebagai media pembelajaran, di tengah adaptasi pandemi covid-19. Akan tetapi, terlepas dari itu semua, pemanfaatan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran yang efektif, dapat tercapai apabila, pendidik memperhatikan kebutuhan, kekurangan dan perbedaan peserta didik. Selain itu, juga tidak hanya terpaku pada aplikasi *Quizizz* saja, tapi juga memberdayakan aplikasi lain penunjang keberlangsungan dari proses pembelajaran. Sehingga, meski dalam kondisi apapun, pemerataan pendidikan tetap bisa dirasakan oleh siapa saja, para taruna, yang mengemban sebagai pemuda-pemudi berbakat penerus generasi emas bangsa, baik dalam aspek pendidikan, ekonomi, sosial, hingga politik. Dengan demikian, tujuan dan cita-cita pendidikan yang telah ditetapkan dapat terwujud sesuai yang diharapkan.

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. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media aplikasi *Quizizz* sangat efektif digunakan dalam proses evaluasi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- 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>
- Dimiyati, dan Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [Effectiveness of Using Kahoot! to Improve Student Learning Outcomes]. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan* 1.8 (2019).
- Noor, S. 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 (2020): 1-7.
- Popham & Baker. (2008). *Teknik Mengajar secara Sistematis*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Puparini, 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 : 269-279