



PEMBELAJARAN BERBASIS ONLINE APLIKASI QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MAHASISWA PADA MATA KULIAH PENGEMBANGAN PROFESI GURU DI UIN RADEN FATAH PALEMBANG

WIGA ANANDA¹, WASITH ACHADI², FITRI OVIYANTI³, MUHAMMAD AL GHAZALI⁴

¹wiga.ananda@gmail.com, ²wasith.achadi@uin-suka.ac.id, ³fitrioviyanti_uin@radenfatah.ac.id,

⁴mhdalghazoli@gmail.com

^{1,2} Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia

^{3,4} Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, Indonesia

Received: November 24th, 2021

Accepted: June 22nd 2022

Published: June 30th 2022

Abstract: Quizizz Application Online-Based Learning to Increase Student Understanding in Teacher Professional Development Courses at UIN Raden Fatah Palembang.

All educational institutions ought to create an effective learning for supporting student understanding. One of application to improve student understanding is Quizizz. This study aims to analyze the implementation of online-based learning by Quizizz to improve collegian understanding. A qualitative research with an analytical descriptive method. Data was collected by interviews and documentation. Steps analyze data using the Miles and Huberman model of the researcher as a human instrument, data reduction, presentation and conclusion. The research subject are collegian of FITK Islamic Stated University Raden Fatah Palembang. The result of this research are : Quizizz application make lectures active and fun because all of collegian involved the game. By Quizizz, collegian can understand the course more easily. The collegian Understanding can seen in answering question successly before 82,48 and after 83,18 which improved 0,84%. The problem are due to network connection and some collegian are not familiar with Quizizz application.

Keyword: Understanding, Effective learning, Quizizz

Abstrak: Pembelajaran Berbasis Online Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Pemahaman Mahasiswa Pada Mata Kuliah Pengembangan Profesi Guru Di UIN Raden Fatah Palembang

Penciptaan pembelajaran efektif sebagai penunjang pemahaman perlu diwujudkan oleh seluruh lembaga pendidikan. Quizizz adalah salah satu upaya mengakodimir permasalahan pendidikan di Indonesia. Penelitian ini bertujuan menganalisis implementasi pembelajaran berbasis online dengan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa. Riset ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif analitis. Data dikumpulkan melalui wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data mengacu pada Miles dan Huberman yakni reduksi data, penyajian, dan kesimpulan. Subjek penelitian merupakan Mahasiswa prodi PAI di FITK Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Quizizz menjadikan seluruh mahasiswa terlibat dalam permainan, sehingga perkuliahan menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Melalui aplikasi Quizizz ini juga, mahasiswa dapat memahami materi dengan lebih mudah. Peningkatan pemahaman ini tampak pada keberhasilan mahasiswa dalam menjawab soal-soal kuis, ditandai dengan rata-rata perolehan hasil belajar sebelum 82,48 dan sesudah diterapkannya Quizizz sebesar 83,18 mengalami peningkatan sebesar 0,84%. Adapun kendala yang terjadi disebabkan karena masalah jaringan dan beberapa mahasiswa belum familiar dengan aplikasi Quizizz.

Kata Kunci: Pemahaman, Pembelajaran Efektif, Quizizz

To cite this article:

Ananda, W., Achadi, W., Oviyanti, F. & Al Ghazali, M. (2022). Pembelajaran Berbasis Online Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Pemahaman Mahasiswa Pada Mata Kuliah Pengembangan Profesi Guru Di UIN Raden Fatah Palembang. *At-Ta'lim : Media Informasi Pendidikan Islam*, 21(1), 69-79.
<http://dx.doi:10.29300/atmipi.v21.i2.8553>.

A. PENDAHULUAN

Diantara yang menjadi masalah pendidikan di Indonesia yaitu rendahnya mutu pendidikan yang ditandai dengan rendahnya prestasi belajar. Rendahnya prestasi belajar disebabkan karena ketidakpahaman peserta didik dalam belajar. Yang memicu ketidakpahaman ini adalah pembelajaran kurang efektif bersifat teacher centered dan tidak memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya secara holistik, kreatif, objektif, dan logis (Wahyuda, 2019). Oleh sebab itu, tidak heran jika banyak yang tidak paham dan tidak menguasai materi pembelajaran meskipun sudah tamat sekolah.

Pemahaman merupakan ranah kognitif sebagaimana diungkapkan oleh Benyamin S. Bloom (Magdalena et al., 2020). Ranah kognitif ditunjukkan dalam beberapa aspek intelektual, yang terdiri atas : aspek pengetahuan (knowledge) yaitu mengingat kembali hal yang universal. Pemahaman (comprehension) mencakup pemahaman atas apa yang sedang dikomunikasikan yang berhubungan dengan hal inti. Penerapan (application) kemampuan menerapkan gagasan, prosedur, metode, dalam berbagai situasi. Analisis (analysis) memecahkan isi komunikasi menjadi elemen sebuah ide. Sintesis (synthesis) memadukan elemen-elemen menjadi kesatuan. Evaluasi (evaluation) menentukan nilai dari suatu materi untuk tujuan tertentu (Gunawan & Palupi, 2016).

Tingkatan dari pemahaman yaitu kemampuan menggunakan informasi pada waktu yang tepat terdiri dari kemampuan menunjukkan persamaan dan perbedaan, mengidentifikasi karakteristik, menganalisis dan menyimpulkan (Winarso, 2014). Yang termasuk dalam pemahaman juga mengungkapkan suatu hal dengan symbol ataupun dengan bahasanya sendiri (Rahman, 2020). Untuk mengukur pemahaman dapat digunakan dengan tes bentuk objektif ataupun dengan bentuk uraian. Tes objektif bisa dengan pilihan ganda dan tipe benar salah, tes bentuk uraian sebagai manifestasi dari pemahaman yang disajikan melalui gambar, diagram, grafik ataupun denah (Hambali Alman Nasution & Nasution, 2020).

Alat ukur pemahaman berupa tes objektif atau tes uraian dan alat meningkatkannya berupa strategi pembelajaran yang efektif. Pembelajaran efektif berkaitan dengan keaktifan dan kualitas pembelajaran (Setyosari, 2017). Selain itu, pembelajaran efektif termasuk dalam proses pembelajaran yang tidak hanya mementingkan hasil, tetapi juga fokus pada proses pembelajaran (Diana & Rofiki, 2020b). Pembelajaran efektif merupakan salah satu kompetensi dalam menghadapi tantangan di era 4.0 (Surani, 2019). Era revolusi industri 4.0 adalah era global perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang membawa arus bagi seluruh sumber daya manusia (Angsana, 2019). Era ini menuntut semua komponen untuk ikut serta berevolusi baik murid dan gurunya, mahasiswa dan dosennya pun orangtua. Berbagai bentuk teknologi diciptakan guna mempermudah aktivitas manusia, media informasi berkembang pesat dan melimpah ruah termasuk diantaranya teknologi pembelajaran. Kemajuan teknologi pembelajaran ini saatnya dimanfaatkan secara maksimal (Subandowo, 2022).

Teknologi pembelajaran kian bervariasi mengikuti alur zaman dan menghasilkan berbagai bentuk multimedia yang dengannya dapat mewujudkan pembelajaran efektif (Nasution, 2016a). Pembelajaran efektif dapat mewujudkan model pembelajaran dengan

prosedur yang tepat (Diana & Rofiki, 2020b). Teknologi pembelajaran yang dimanfaatkan secara tepat akan membantu mengatasi kekurangan dan kelemahan dalam proses pembelajaran (Rahma, 2019). Ciri dari perkembangan teknologi pembelajaran yaitu : menerapkan pendekatan pada sistem, memanfaatkan sumber untuk belajar dengan luas, berorientasi pada peningkatan kualitas, berorientasi pada instruksional individual (Mustafa & Suryadi, 2022). Salah satu Multimedia yang merupakan produk dari teknologi pembelajaran dan menjadi alat untuk mengukur dan meningkatkan pemahaman peserta didik yaitu Quizizz.

Quizizz adalah media pembelajaran online yang praktis dan menarik (Hidayati & Aslam, 2021). Salah satu dari manfaat media Quizizz adalah sebagai upaya mengakomodir permasalahan media pembelajaran di Indonesia (Salsabila et al., 2020). Quizizz Menampilkan berbagai fitur penyampaian materi juga evaluasi pembelajaran, kehadirannya digadang sebagai solusi yang tepat untuk mewujudkan pembelajaran efektif dalam jarak jauh. Aplikasi ini dapat didesain dan dirancang sesuai kebutuhan (Anggraini, 2022). Quizizz telah digunakan oleh jutaan pengguna Pengguna Quizizz (Putra et al., 2022). berasal dari berbagai kalangan dan mayoritas dari dunia pendidikan baik guru dan siswa, ataupun dosen dan mahasiswanya. Para pengguna Quizizz mengakses aplikasi ini dengan memanfaatkan jaringan internet pada device baik komputer, laptop ataupun smartphone (Arwansyah et al., 2022)

Quizizz termasuk aplikasi yang memfasilitasi pengguna untuk menuangkan ide dan kreasinya dalam berbagai fitur yang ditawarkan (Agustina & Rusmana, 2020) , dengan aplikasi ini dosen sebagai pengguna quizizz dapat menggabungkan antara intruksi, pembahasan dan evaluasi. Jaringan quizizz sangat luas tak terbatas pada ruang dan waktu, menyesuaikan pada time timer sebagaimana yang telah di desain, dan mahasiswa cukup menginput sandi atau kode untuk memulainya. (Sitorus & Santoso, 2022a)

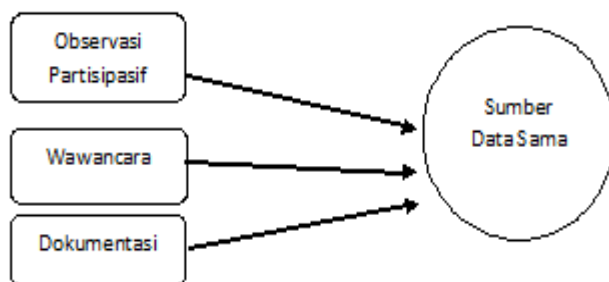
Kebermanfaatan aplikasi Quizizz dalam dunia pembelajaran yaitu sebagai alat pendukung untuk menciptakan pembelajaran yang relevan ditingkat sekolah menengah ataupun perguruan tinggi (Supriadi et al., 2021). Quizizz dapat meningkatkan antusias dan fokus peserta didik dalam belajar karena fiturnya yang menyenangkan (Azzahra & Pramudiani, 2022). Quizizz juga membantu meningkatkan ketelitian siswa, manajemen waktu dan pemahaman siswa dalam memahami soal secara mandiri (Salsabila et al., 2020).

Melihat karakteristik Quizizz yang relevan sebagai alat meningkatkan dan mengukur pemahaman, maka penelitian ini dimaksudkan untuk menganalisis bagaimana implementasi pembelajaran berbasis online dengan aplikasi Quizizz untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa pada mata kuliah pengembangan profesi guru program studi PAI di FITK UIN Raden Fatah Palembang

B. METODE

Penelitian ini berupa penelitian kualitatif deskriptif dengan tujuan memperoleh informasi tentang penggunaan Quizizz pada materi Pengembangan Profesi Guru. Subjek penelitian terdiri dari mahasiswa PAI di FITK Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang. Pengumpulan data menggunakan teknik triangulasi yang terdiri dari observasi, wawancara dan dokumentasi (Raibowo et al., 2019). Observasi bersifat partisipatif dilakukan sebelum dan sesudah diterapkan pembelajaran berbasis online dengan aplikasi Quizizz, observasi partisipatif merupakan bentuk pengumpulan data dengan peneliti berperan aktif di lapangan (Nurriszka, 2018). Untuk menggali informasi secara lebih mendalam Penelitian ini juga mengumpulkan data melalui wawancara (Adhimah, 2020), model wawancara yang digunakan yaitu pertanyaan terbuka pada google form, dan dokumentasi kegiatan pembelajaran pada mata kuliah Pengembangan profesi guru. Proses analisis data

menggunakan model Miles dan Huberman yang terdiri dari reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan (Raibowo et al., 2019)



Gambar 1. Teknik Pengumpulan Data Triangulasi

Aspek yang hendak di analisis pada penelitian ini yaitu bagaimana jalannya pembelajaran konvensional jarak jauh, bagaimana pembelajaran dengan Quizizz, apakah Quizizz bisa memberi pemahaman lebih atau tidak, tanggapan mahasiswa dengan adanya pembelajaran online berbasis aplikasi Quizizz, kesulitan penerapan dan kritik saran pada penerapan aplikasi Quizizz.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Model aplikasi Quizizz dalam Materi Pengembangan Profesi Guru

Dua langkah utama yang dilakukan pada persiapan penelitian yaitu merancang model kuis dan melakukan persiapan dengan memilih materi ajar yang akan digunakan pada pembelajaran berbasis online dengan aplikasi Quizizz. Pada penelitian ini, menggunakan materi sesuai pada Rencana Pembelajaran Semester materi Pengembangan Profesi Guru prodi PAI di FITK Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang. Materi pada pertemuan ke 11-13 yaitu konsep dasar mengajar guru yang terdiri dari ketrampilan bertanya, memberi penguatan, menggunakan variasi, menjelaskan, membuka dan menutup pelajaran. Selain itu, disiapkan pertanyaan terbuka *web-based* pada *google form* sebagai bentuk wawancara pada responden yaitu mahasiswa prodi PAI di FITK Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang.

Setelah melakukan langkah utama pada persiapan penelitian. Selanjutnya, merancang model kuis dengan memanfaatkan fitur menarik dan beragam yang ditawarkan pada Quizizz, menyertakan penjelasan yang rinci pada soal dan jawaban sehingga memudahkan mahasiswa untuk mengingat kembali materi yang telah dipelajari. Pembelajaran berbasis online dengan aplikasi Quizizz ini selain membuat suasana belajar lebih menarik dan menyenangkan juga sangat sesuai untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa pad materi pengembangan profesi guru prodi PAI di FITK Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang (Observasi partisipatif, 15/11/2022). Pada penelitian ini, mengakses laman Quizizz <https://quizizz.com>. Kemudian mendaftar sebagai *teacher* dan merancang model kuis sesuai dengan materi yang sudah direncanakan. Penelitian menggunakan fitur *multiple choice* dimana soal dan jawaban dapat mudah dimengerti dan dipahami oleh Mahasiswa.

☒ 2. Pilihan ganda

20 detik
1 point

Q. Yang termasuk pertanyaan permintaan yaitu

Pilihan jawaban

☒ Dapatkan kamu menyebutkan definisi kalimat terbuka?

☐ Mengapa observasi sebelum PPL perlu?

☐ Bagaimana pendapatmu tentang program transmigrasi?

☐ Mengapa fotosintesis terjadi di siang hari?

☒ 3. Pilihan ganda

20 detik
1 point

☐ Pengetahuan, sintesis, langsung

☒ pengetahuan, pemahaman, evaluasi

☐ sintesis, evaluasi, langsung

☐ sintesis, pemahaman, tidak langsung

Gambar 2. Soal-soal Kuis

☒ Pilihan ganda

Tampilan peserta

Ketrampilan penguatan dibagi 2, yaitu

Fisik dan non fisik

Langsung dan tidak langsung

Verbal dan non verbal

Tulisan dan lisan

Tampilkan jawaban

Gambar 3. Jawaban Multiple Choice

Pada aplikasi Quizizz, dosen bisa mengkreasi soal dan jawaban sesuai kebutuhan. Seperti *multiple choice*, *fill the blank* dan *checkbox*. Dosen juga dapat memilih mode kuis yang akan dilakukan, seperti *classic*, *team* atau *test*. Memilih mode *classic* dimana mahasiswa menjawab dengan langkah mereka sendiri, bersaing secara individual dan memiliki keseruan sepanjang permainan (Sitorus & Santoso, 2022b). Di akhir kuis dengan mode *classic* ini akan ditampilkan kejuaraan 3 besar. Setelah mendesain kuis dan menentukan modenya. Selanjutnya dosen akan diberikan kode atau laman quizizz secara otomatis untuk dibagikan ke seluruh peserta kuis, tautan kuis bisa dibagikan melalui berbagai google classroom, twitter, Microsoft teams, dsb. dan dosen juga dapat mengatur batas waktu kuis.

Pengembangan Profesi Guru

15 Pertanyaan

Pilih mode Anda

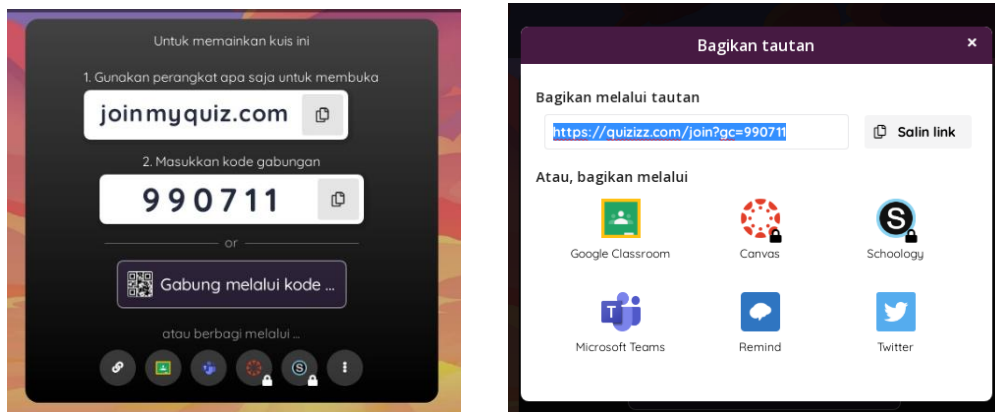
Tim

☒
Klasik

Ujian

Peserta menjawab dengan kecepatan mereka sendiri, bersaing secara individu, dan bersenang-senang di sepanjang jalan

Gambar 4. Pilihan Mode Kuis



Gambar 5 Kode dan Pilihan Platform Untuk di-share

Aplikasi Quizizz ini juga membantu dosen dalam olah perolehan nilai, karena secara otomatis Quizizz akan memberikan rekapitulasi berdasarkan *overview*, *participant data*, *time data*, dan *quiz detail*. Hasil ini dapat dihubungkan langsung dengan *google classroom* ataupun dapat di unduh dengan format *spreadsheet* pada *Microsoft excel*. Pada rekapitulasi *overview* dituliskan dengan rinci dan jelas dari setiap soal berapa tingkat akurasi, rata-rata waktu yang diperlukan untuk menjawab, jumlah jawaban benar, jawaban salah dan tidak menjawab, juga pilihan jawaban dari setiap peserta. Selain itu juga pada data disajikan pilihan jawaban setiap mahasiswa dan persentasinya.

Selain rincian dari setiap soal. Quizizz juga menyajikan rincian data dari setiap peserta dari score yang diperoleh, total waktu yang diperlukan, jumlah jawaban benar, jawaban salah, dan tidak terjawab, hingga jaringan internet yang digunakan oleh masing masing peserta. Fitur rekapitulasi otomatis ini dapat membantu dosen untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mahasiswa terhadap materi pengembangan profesi guru.

#	Question	Question Type	Question Accuracy	Average Time per Question (sec)	Correct	Incorrect	Unattempted	Mazlia (Mazlia)	Silvia Dwi Wahguningsi (Silvia Dwi Wahguningsi)	Megsha Piantti (Megsha Piantti)	Al Ghoczi (Al Ghoczi)	Sabrina Spiliarahmah (Sabrina Spiliarahmah)	Handi nur alali (Handi nur alali)	Iqbal (Iqbal)	Nurul Azizah (Nurul Azizah)	Rahmenna (Rahmenna)	Linda Tika Suwardi (Linda Tika Suwardi)	
1	1. Diantara ketampilan yang tidak harus dimiliki...	Multiple Choice	75%	00:10	18	0	6											
2	2. Yang termasuk pertolongan pertama pada...	Multiple Choice	25%	00:12	7	5	8											
3	3. Bentuk bentuk pertolongan pertama pada...	Multiple Choice	75%	00:20	17	3	4											
4	4. Ketampilan pertolongan dibagi 2 yaitu...	Multiple Choice	32%	00:30	9	8	7											
5	5. Yang termasuk dalam bentuk ketampilan pe...	Multiple Choice	54%	00:21	13	6	5											
6	6. Variasi gaya mengajar yaitu variasi yang di...	Multiple Choice	45%	00:15	11	4	9											
7	7. Yang dimaksud dengan ketampilan (keach...	Multiple Choice	45%	00:16	11	5	8											
8	8. Sebagai bentuk pengorganisasian siswa, g...	Multiple Choice	50%	00:20	12	4	8											
9	9. Alat dan media pembelajaran yang mengaki...	Multiple Choice	25%	00:23	5	13	6											
10	10. Mengapa ketampilan menjelaskan perlu di...	Multiple Choice	70%	00:20	17	3	4											
11	11. Secara garis besar komponen ketampilan r...	Multiple Choice	25%	00:14	6	11	7											
12	12. Untuk apa diperlukan ketampilan membuka...	Multiple Choice	65%	00:12	15	1	7											
13	13. Yang tidak termasuk dalam komponen ket...	Multiple Choice	54%	00:18	13	6	5											
14	14. Maksud dari kegiatan konsolidasi pada sa...	Multiple Choice	85%	00:17	2	15	7											
15	15. Salah satu tujuan ketampilan menutup p...	Multiple Choice	52%	00:14	15	3	6											
16			87%	04:22	172	91	97	93%	73%	68%	88%	89%	73%	68%	65%	68%	53%	46%

Quizizz

View Player Data

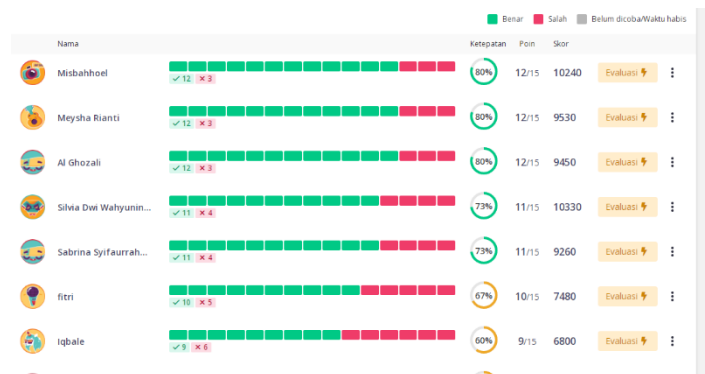
View Time Data

View Summary

Gambar 6. Overview Kuis Materi Pengembangan Profesi Guru

Rank	First Name	Last Name	Attempt #	Accuracy	Score	Correct	Incorrect	Unattempted	Total Time Taken	Started At	Info
1	Mazlia		15	93%	1520	14	1	0	03:31	Tue 15 Nov 2022, 02:52 PM	Chrome Mobile iOS on iOS
2	Silvia	Jwi Wahguningsi	15	73%	10330	11	4	0	02:17	Tue 15 Nov 2022, 02:52 PM	Samung Internet on Android
3	Misbahhoel		15	80%	10240	12	3	0	03:21	Tue 15 Nov 2022, 02:52 PM	Chrome Mobile on Android
4	Megsha	Piantti	15	88%	9530	12	3	0	03:03	Tue 15 Nov 2022, 02:52 PM	Chrome on Windows
5	Al	Ghoczi	15	60%	9450	12	3	0	02:57	Tue 15 Nov 2022, 02:52 PM	Chrome Mobile on Android
6	Sabrina	Spiliarahmah	15	73%	9260	11	4	0	02:27	Tue 15 Nov 2022, 02:52 PM	Chrome Mobile on Android
7	Handi	nur alali	11	60%	7740	9	2	4	03:58	Tue 15 Nov 2022, 02:52 PM	Chrome Mobile on Android
8	Iqbal		15	66%	7480	10	5	0	02:57	Tue 15 Nov 2022, 02:52 PM	Chrome Mobile on Android
9	Iqbal		15	60%	6880	9	6	0	03:51	Tue 15 Nov 2022, 02:52 PM	Chrome Mobile on Android
10	Nurul	Azizah	13	60%	6335	9	4	2	03:51	Tue 15 Nov 2022, 02:52 PM	Chrome Mobile WebView on Android
11	Rahmenna		15	53%	6230	8	7	0	02:48	Tue 15 Nov 2022, 02:52 PM	Chrome Mobile WebView on Android
12	Linda	Tika Suwardi	13	46%	5830	7	6	2	03:46	Tue 15 Nov 2022, 02:52 PM	Chrome Mobile WebView on Android
13	Elifera	Prihatini	15	46%	5640	7	8	0	02:23	Tue 15 Nov 2022, 02:52 PM	Chrome Mobile on Android
14	Mushtar		15	46%	5530	7	8	0	01:55	Tue 15 Nov 2022, 02:52 PM	Chrome Mobile on Android
15	tori		13	46%	5370	7	6	2	03:48	Tue 15 Nov 2022, 02:52 PM	Chrome on Windows
16	Emel		8	46%	4760	7	1	7	04:11	Tue 15 Nov 2022, 02:52 PM	Chrome Mobile WebView on Android
17	Uliljee		7	33%	3300	5	2	8	05:22	Tue 15 Nov 2022, 02:52 PM	Chrome Mobile on Android
18	Lindiani		9	26%	3230	4	5	6	02:43	Tue 15 Nov 2022, 02:52 PM	Chrome Mobile WebView on Android
19	Anggun	Cans	8	26%	2440	4	4	7	04:55	Tue 15 Nov 2022, 02:52 PM	Samung Internet on Android
20	Asieehh		2	13%	1540	2	0	13	06:15	Tue 15 Nov 2022, 02:52 PM	Samung Internet on Android
21	sapa		5	13%	1200	2	3	10	04:44	Tue 15 Nov 2022, 02:52 PM	Chrome Mobile WebView on Android
22	Alkar	gustiadi	3	13%	1200	2	1	12	01:52	Tue 15 Nov 2022, 02:52 PM	Chrome Mobile on Android
23	Yanjelina		3	6%	650	1	2	12	00:46	Tue 15 Nov 2022, 02:52 PM	Chrome Mobile WebView on Android
24	Denna		3	0%	0	0	3	12	00:43	Tue 15 Nov 2022, 02:52 PM	Samung Internet on Android

Gambar 7. Rekapitulasi Participant data



Gambar 8. Persentase Peserta

Aplikasi Quizizz ini juga menampilkan kejuaraan 3 besar di akhir kuis. Kejuaraan berdasarkan dari ketepatan jawaban dan efektifitas waktu, dengan adanya fitur kejuaraan ini membantu dosen untuk mengetahui siapakah yang unggul pada kuis tersebut dan memotivasi mahasiswa lainnya.



Gambar 9. Fitur Kejuaraan Pada Kuis

Implementasi Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Pemahaman Mahasiswa

Penggunaan aplikasi Quizizz pada pembelajaran berbasis online telah banyak memberikan sumbangsih dan menjadi solusi dari problematika belajar. Penelitian ini terfokus pada peningkatan pemahaman mahasiswa pada materi pengembangan profesi guru. Untuk mengetahui bagaimana implementasinya, langkah yang dilakukan adalah dengan mengadakan observasi pada proses pembelajaran online, mengadakan pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz dan wawancara dengan responden.

Observasi pembelajaran berbasis online dilakukan via zoom. perkuliahan berbasis online melalui via zoom tanpa variasi belum berjalan maksimal dan belum cukup untuk memberikan pemahaman lebih terhadap bahan ajar, hal ini disebabkan keaktifan dan keantusiasan hanya dimiliki oleh sebagian mahasiswa, sehingga penguasaan kelas dan materi hanya didapatkan oleh mahasiswa yang aktif. (Observasi partisipasif, 9/11/2022)

Untuk menarik keaktifan juga keantusiasan serta meningkatkan pemahaman mahasiswa pada pembelajaran berbasis online, dirancang kuis materi pengembangan profesi guru berdasarkan pada alat ukur pemahaman. Pemahaman dapat diukur dengan tes objektif dan tes uraian (Putri et al., 2022). Pada penelitian ini, digunakan tes objektif dengan model

pilihan ganda karena sesuai untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa pada materi pengembangan profesi guru prodi PAI di FITK Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang. Soal dan jawaban dengan model tes objektif telah dirancang dan disesuaikan dengan materi yang dipelajari mahasiswa. Kemudian, soal dan jawaban diletakkan pada aplikasi Quizizz dan mengimplementasikannya pada pembelajaran berbasis online via zoom sebagai variasi pembelajaran, solusi atas kejenuhan, dan upaya meningkatkan pemahaman mahasiswa materi pengembangan profesi guru.

Pemanfaatan aplikasi Quizizz untuk meningkatkan pemahaman ini sangat dirasakan oleh para mahasiswa, berdasarkan wawancara pada responden, didapatkan data bahwasannya dengan variasi kuis seluruh mahasiswa terlibat sebagai pemain dan bertanding satu sama lain. keterlibatan ini yang menjadikan keseluruhannya fokus dan konsentrasi pada soal dan jawaban, sehingga suasana kelas aktif dan penuh antusias. (Wawancara, 15/11/2022) Keaktifan dan keantusiasan inilah yang menjadikan para mahasiswa dapat dengan mudah memahami materi. Dan dengan adanya *time timer*, mahasiswa berlomba-lomba menjawab dan bersaing dengan berfikir cepat dan efisien.

Pembelajaran berbasis online dengan aplikasi Quizizz memberikan manfaat yang besar pada peningkatan pemahaman mahasiswa. Soal dan jawaban yang merupakan bahan ajar dibungkus dengan fitur tampilan yang menarik, permainan kuis yang asyik dan menyenangkan sehingga mahasiswa tidak bosan dan tidak merasa kesulitan. Rasa tidak bosan dan tidak kesulitan inilah yang memacu mahasiswa untuk menjawab dengan baik dan mengulas ulang materi sehingga menambah pemahaman. Peningkatan pemahaman pada mata kuliah pengembangan profesi guru ditandai dengan peningkatan hasil belajar. Berdasarkan pada 33 responden yang merupakan mahasiswa diperoleh rata-rata perolehan hasil belajar sebelum diterapkannya Quizizz sebesar 82,48 dan 83,18 setelah diterapkan Quizizz dengan prosentase peningkatan sebesar 0,84%.

Tabel 1. Data Hasil Belajar

Statistics						
		sebelum	sesudah	Prosentasi		Keterangan
N	Valid	33	33			
	Missing	0	0			
Mean		82.48	83.18	0.7	0.84%	Naik
Median		82	82			
Sum		2722	2745			

Disamping meningkatkan pemahaman, mahasiswa menyampaikan bahwasannya variasi Quizizz ini memberikan ide dan bekal sebagai mahasiswa jurusan pendidikan yang akan ikut serta berkontribusi menciptakan strategi pembelajaran asyik dan menyenangkan guna meningkatkan pemahaman (Wawancara, 15/11/2022). Selain kelebihan yang didapatkan pada pembelajaran berbasis online dengan aplikasi Quizizz, juga terdapat beberapa kendala diantaranya terdapat beberapa mahasiswa yang tidak berhasil menjawab kuis dengan maksimal dikarenakan terkendala sinyal dan paket data, selain itu juga disebabkan karena waktu menjawab yang terlalu singkat dan beberapa mahasiswa belum familiar dengan fitur pada aplikasi Quizizz.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa : 1) pembelajaran berbasis online via zoom tanpa variasi cenderung berjalan monoton dan mengakibatkan beberapa mahasiswa tidak aktif dan tidak antusias. Ketidaktifan ini yang menjadikan pembelajaran tidak efektif sehingga materi tidak mampu tersampaikan dan tidak bisa dipahami dengan baik, 2) penggunaan aplikasi Quizizz menjadikan seluruh mahasiswa terlibat dalam permainan, sehingga bahan ajar dapat dengan mudah dipahami, 3) fitur yang menarik dan asyik menjadikan bahan ajar yang sulit tampak mudah dan menyenangkan, 4) peningkatan pemahaman mahasiswa dengan prosentase sebesar 0,84% dari rata-rata hasil belajar 82,48 sebelum diterapkan pembelajaran dengan Quizizz dan 83,18 setelah diterapkan 5) kendala dan kesulitan pada penerapan aplikasi Quizizz disebabkan karena kendala jaringan, keterbatasan waktu dan beberapa mahasiswa belum familiar dengan aplikasi Quizizz.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Adhimah, S. (2020). Peran orang tua dalam menghilangkan rasa canggung anak usia dini (studi kasus di desa karangbong rt. 06 rw. 02 Gedangan-Sidoarjo). *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), Article 1. <https://doi.org/10.21831/jpa.v9i1.31618>
- Agustina, L., & Rusmana, I. M. (2020). PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENYENANGKAN DENGAN APLIKASI KUIS ONLINE QUIZIZZ. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1a), Article 1a. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/view/2249>
- Anggraini, E. N. (2022). Keefektifan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA). *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(1 Juni), Article 1 Juni.
- Angsana, J. (2019). *TANTANGAN DAN STRATEGI GURU DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0 DALAM MENINGKATKAN KUALITAS PENDIDIKAN*.
- Arwansyah, Y. B., Putri, N. Q. H., Hidayat, R., Khotimah, K., & Suwandi, S. (2022). Evaluasi Pemanfaatan Aplikasi Game dalam Ujian Bahasa Indonesia (Studi Kasus di SMAN 1 Polanharjo Klaten). *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 5(3), 653–664. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v5i3.481>
- Azzahra, M. D., & Pramudiani, P. (2022). Pengaruh Quizizz sebagai Media Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), Article 3. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1604>
- Diana, E., & Rofiki, M. (2020a). ANALISIS METODE PEMBELAJARAN EFEKTIF DI ERA NEW NORMAL. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i2.1356>
- Diana, E., & Rofiki, Moh. (2020b). ANALISIS METODE PEMBELAJARAN EFEKTIF DI ERA NEW NORMAL. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 3(2), 336–342. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i2.1356>

- Gunawan, I., & Palupi, A. R. (2016). TAKSONOMI BLOOM - REVISI RANAH KOGNITIF: KERANGKA LANDASAN UNTUK PEMBELAJARAN, PENGAJARAN, DAN PENILAIAN. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 2(02). <https://doi.org/10.25273/pe.v2i02.50>
- Hambali Alman Nasution, & Nasution, F. A. (2020). Pengembangan Teknik dan Instrumen Asesmen Aspek Pengetahuan Berbasis Teknologi. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 8(2), 106–116. <https://doi.org/10.30603/tjmpi.v8i2.1306>
- Hidayati, I. D., & Aslam, A. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(2), 251. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37038>
- Magdalena, I., Islami, N. F., Rasid, E. A., & Diasty, N. T. (2020). TIGA RANAH TAKSONOMI BLOOM DALAM PENDIDIKAN. 2.
- Mustafa, P. S., & Suryadi, M. (2022). Landasan Teknologis sebagai Peningkatan Mutu dalam Pendidikan dan Pembelajaran: Kajian Pustaka. *FONDATIA*, 6(3), 767–793. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v6i3.2130>
- Nasution, M. I. P. (2016a). STRATEGI PEMBELAJARAN EFEKTIF BERBASIS MOBILE LEARNING PADA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Iqra*, 10.
- Nurrizka, A. F. (2018). PERAN MEDIA SOSIAL DI ERA GLOBALISASI PADA REMAJA DI SURAKARTA (SUATU KAJIAN TEORITIS DAN PRAKTIS TERHADAP REMAJA DALAM PERSPEKTIF PERUBAHAN SOSIAL). *Jurnal Analisa Sosiologi*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.20961/jas.v5i1.18198>
- Putra, I. G. N. A. W., Nurcahyawati, V., Sutomo, E., Koentjoro, E. Y., & Lebdaningrum, K. (2022). OPTIMALISASI APLIKASI QUIZIZZ BAGI TENAGA PENDIDIK DALAM MENERAPKAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI. *JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, 28(4), Article 4. <https://doi.org/10.24114/jpkm.v28i4.37005>
- Putri, H., Susiani, D., Wandani, N. S., & Putri, F. A. (2022). Instrumen Penilaian Hasil Pembelajaran Kognitif pada Tes Uraian dan Tes Objektif. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v4i2.2649>
- Rahma, F. I. (2019). MEDIA PEMBELAJARAN (kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan.
- Rahman, T. (2020). KAJIAN TEORI PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KNISLEY TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS SISWA. *Symmetry: Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*, Volume 5. <https://doi.org/10.23969/symmetry.v5i2.3538>
- Raibowo, S., Nopiyanto, Y. E., & Muna, M. K. (2019). Pemahaman Guru PJOK Tentang Standar Kompetensi Profesional. *Journal Of Sport Education (JOPE)*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.31258/jope.2.1.10-15>

- 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>
- Setyosari, P. (2017). MENCIPTAKAN PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF DAN BERKUALITAS. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran) Kajian dan Riset dalam Teknologi Pembelajaran*, 20–30. <https://doi.org/10.17977/um031v1i12014p020>
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022a). Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 12(2), 81–88. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88>
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022b). Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), Article 2. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88>
- Subandowo, M. (2022). *Teknologi Pendidikan di Era Society 5.0*. 9.
- Supriadi, N., Tazkiyah, D., & Isro, Z. (2021). PENERAPAN APLIKASI QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN DARING DI ERA COVID-19. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.36279/apsmi.v5i1.101>
- Surani, D. (2019). *STUDI LITERATUR: PERAN TEKNOLOG PENDIDIKAN DALAM PENDIDIKAN 4.0*. 2.
- Wahyuda, V. S. (2019). *Implementasi Pembelajaran Saintifik Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Negeri 1 Jabon Sidoarjo* [Undergraduate, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim]. <http://etheses.uin-malang.ac.id/16071/>
- Winarso, W. (2014). MEMBANGUN KEMAMPUAN BERFIKIR MATEMATIKA TINGKAT TINGGI MELALUI PENDEKATAN INDUKTIF, DEDUKTIF DAN INDUKTIF-DEDUKTIF DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching*, 3(2). <https://doi.org/10.24235/eduma.v3i2.58>