



## PANDANGAN MAHASISWA TERHADAP PEMANFAATAN QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS

Ni Ketut Pertiwi Anggraeni<sup>1(\*)</sup>, Rita Karmila Sari<sup>2</sup>

Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia<sup>12</sup>  
niketutpertiwi@hotmail.com<sup>1</sup>, karmilasari\_rita@yahoo.com<sup>2</sup>

### Abstract

Received: 23 Agustus 2022  
Revised: 29 Agustus 2022  
Accepted: 05 September 2022

Pengajaran dan pembelajaran bahasa Inggris telah berubah dari metode konvensional di mana siswa dapat berada dalam kondisi pembelajaran tatap muka dengan guru dan teman-temannya, kini menjadi modern dengan bantuan teknologi yang melibatkan berbagai *platform* seperti Quizizz yang dapat diakses secara gratis dan mudah digunakan. Media Quizizz sudah sering digunakan pengajar dalam proses pembelajaran maupun penilaian secara daring. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pandangan mahasiswa Teknik Informatika terhadap penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris. Desain penelitian menggunakan metode kualitatif dengan menjabarkan data yang diperoleh, metode pengumpulan data menggunakan kuesioner yang memanfaatkan *google form*. Selain itu, dilakukan wawancara kepada beberapa responden mahasiswa untuk mendapatkan analisis data yang lebih komprehensif untuk memperkuat hasil kesimpulan kuesioner. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Quizizz diterima secara positif di kalangan mahasiswa karena efektivitas, kelayakan, dan kemudahan penggunaan, serta dapat meningkatkan motivasi mereka. Maka, penggunaan Quizizz dapat menjadi salah satu media pembelajaran dan penilaian pembelajaran bahasa Inggris pada tingkat universitas.

**Keywords:** Quizizz; Media Pembelajaran; Bahasa Inggris

(\*) Corresponding Author: Anggraeni, niketutpertiwi@hotmail.com, +62 8129 6660 978

**How to Cite:** Anggraeni, N. K. P. & Sari, R. K. (2022). Pandangan Mahasiswa Terhadap Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris. *Research and Development Journal of Education*, 8(2), 762-770.

## INTRODUCTION

Perkembangan teknologi digital yang sangat pesat telah berdampak pada perubahan kebiasaan, metode, dan pola pembelajaran. Proses pembelajaran tidak lagi hanya sebatas guru melakukan pengajaran di kelas secara tatap muka, namun juga adanya inovasi dalam melakukan pembelajaran secara daring. Terdapat tiga pergeseran dalam proses pembelajaran sebagai dampak dari perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), diantaranya dari ruang kelas ke dari mana saja dan kapan saja, dari kertas ke *online* atau saluran, dan dari fasilitas fisik ke fasilitas jaringan kerja (Jamun, 2018).

Dari pergeseran proses pembelajaran tersebut, membuat pengajar harus terbiasa juga dalam penggunaan media TIK. Pengajar juga harus terbiasa dengan pola pembelajaran maya atau berbasis internet. Pembelajaran Maya atau biasa dikenal dengan *e-learning* merupakan model pembelajaran yang menggunakan media internet sebagai media utama pembelajaran (Jamun, 2018). Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis internet, ada beberapa prinsip yang perlu dipahami (Elianur, 2020), diantaranya adalah ketepatan dan tujuan pembelajaran, dukungan terhadap isi bahan pembelajaran,

kemudahan memperoleh media, keterampilan guru dalam menggunakan media, tersedianya waktu untuk menggunakannya, dan kesesuaian dengan cara berpikir siswa sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami siswa.

Sekarang ini proses pembelajaran konvensional yang melibatkan tatap muka telah banyak beralih ke modern atau hybrid dimana pembelajaran tidak hanya secara tatap muka tapi juga melibatkan teknologi komunikasi jarak jauh. Adanya metode pembelajaran jarak jauh, tentunya menuntut para pengajar untuk lebih kreatif dan inovatif. Salah satu caranya yaitu dengan memanfaatkan berbagai *platform* pembelajaran daring yang tersedia di internet yang menyediakan aplikasi untuk pembelajaran maya seperti Zoom, Google Meet, *Google Classroom*, Rumah Belajar, Edmodo, Ruang Guru, Zenius, *Google Suite for Education*, *Microsoft Office 365 for Education*, Sekolahmu, Kelas Pintar, Quizizz, dan lain-lain. Aplikasi tersebut memiliki keunggulannya masing-masing sesuai dengan kebutuhan pengajar dan pembelajar.

Untuk mengukur keberhasilan proses belajar mengajar, diperlukan suatu tes evaluasi pada siswa. Salah satu *aplikasi* yang banyak digunakan dalam penilaian tes evaluasi yaitu Quizizz. Quizizz merupakan media *web tool* yang tujuannya untuk membuat penilaian menjadi lebih interaktif sehingga membuat siswa lebih tertarik dan fokus dalam mengerjakan soal-soal. Selain itu, *Quizizz* juga mempermudah guru dalam memberikan nilai serta merekam kinerja siswa untuk dijadikan bahan evaluasi.

Aplikasi Quizizz tidak hanya dimanfaatkan oleh sekolah namun juga oleh dosen dan mahasiswa di tingkat Universitas. Berdasarkan hal tersebut, maka menarik dan penting untuk mengetahui bagaimana efektivitas penggunaan Quizizz ini pada tingkat Universitas. Penelitian ini menganalisis persepsi mahasiswa terhadap penggunaan Quizizz dalam pembelajaran daring terutama dalam hal;

1. Bagaimanakah Quizizz dapat memotivasi mahasiswa dalam belajar?
2. Seberapa efektif Quizizz digunakan sebagai alat untuk mengukur kemampuan mahasiswa?
3. Bagaimanakah persepsi mahasiswa dalam penggunaan Quizizz untuk pengajaran bahasa Inggris?
4. Bagaimanakah persepsi mahasiswa tentang kemudahan penggunaan Quizizz dalam pembelajaran?

Hal yang ingin diketahui lebih mendalam yaitu terkait peningkatan motivasi siswa dengan menggunakan Quizizz, efektivitas aplikasi ini digunakan sebagai alat untuk pengukuran kemampuan siswa, penggunaan Quizizz oleh mahasiswa dalam pembelajaran bahasa Inggris dan akses serta hambatan yang dirasakan mahasiswa dalam menggunakan Quizizz dalam pembelajaran.

## LITERATURE REVIEW

### Media Pembelajaran

Media pembelajaran memegang peran penting dalam keberhasilan suatu proses pembelajaran. Media juga berperan sebagai perantara komunikasi antara pengajar dan pembelajar. Media pembelajaran juga berfungsi untuk menyampaikan pesan melalui berbagai saluran yang tujuannya untuk merangsang pembelajar atau siswa untuk berpikir dan merasa termotivasi untuk menambah informasi baru pada diri mereka (Hamid et al., 2020). Hal ini juga dikonfirmasi oleh Lasswell (1948) dalam (Hamid et al., 2020) yang membagi elemen komunikasi menjadi lima, diantaranya:

**Tabel 1.**  
 Elemen Komunikasi

Siapa? (Komunikator)	Pesan (Informasi)	Saluran (Media)	Untuk siapa (Audiens)	Apa efeknya?
- Guru	Materi	Media yang	- Siswa	Efek dan
- Widyaiswara	pembelajaran	digunakan untuk	- Pembelajar	dampaknya
- Pendidik		menyampaikan	- Peserta didik	
- Pengirim pesan		materi	- Sasaran	

*Sumber: Elemen Komunikasi oleh Lasswell (Hamid et al., 2020)*

Pemilihan media pembelajaran yang tepat secara langsung dapat mempengaruhi luaran atau hasil pembelajaran siswa. Maka sangatlah penting untuk memperhatikan aspek-aspek yang meliputi kebutuhan siswa serta mempertimbangkan kemudahan mengakses media tersebut. Pemilihan media pembelajaran dapat dilakukan dengan dua pendekatan, yaitu terbuka dan tertutup (Falahudin, 2014). Pendekatan tertutup dilakukan jika pemilihan media sudah ditentukan oleh manajemen instansi seperti dinas pendidikan terkait, kepala sekolah/ kepala prodi atau pemangku kebijakan lainnya. Sementara pendekatan terbuka memberikan kesempatan pengajar lebih luas dalam memilih media yang ingin digunakan. kedua pendekatan tersebut memiliki kelebihan masing-masing. Pendekatan tertutup ditujukan untuk mencapai kualitas pendidikan yang sama rata dalam suatu instansi, sementara pendekatan terbuka memberikan kesempatan pada pengajar untuk lebih kreatif dalam menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki karakteristik masing-masing yang disesuaikan dengan karakteristik serta kebutuhan siswa. Oleh karena itu, pengajar pun perlu mengetahui karakteristik siswa dalam menerima materi pembelajaran. Terdapat tiga karakter atau bentuk penerimaan siswa terhadap materi yang diajarkan (Maimunah, 2016), diantaranya:

1. Auditif, siswa lebih mudah menerima penjelasan melalui pendengaran
2. Visual, siswa lebih mudah menerima penjelasan dengan melihat
3. Kinestetik, siswa lebih mudah menerima informasi dengan langsung pada praktek.

Dilihat dari karakteristik siswa dalam menerima informasi/materi, maka media pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga jenis yaitu media audio, media visual, dan media audiovisual. Diantara ketiga jenis media tersebut, media audiovisual dilihat dapat mengakomodir bermacam karakteristik siswa.

### **Aplikasi Pembelajaran Daring**

Pemilihan jenis media pada pembelajaran daring perlu memperhatikan unsur ACTIONS (*Access, Cost, Teaching, Interactivity & friendliness, Organizational Issues, Novelty, dan Speed*) (Belawati, 2020).

1. *Access*, artinya mudah atau tidaknya suatu media dapat dijangkau atau diakses oleh siswa.
2. *Cost*, merupakan biaya yang dibutuhkan untuk merancang maupun menjangkau media tersebut.
3. *Teaching*, merupakan kemampuan media tersebut dalam memfasilitasi komunikasi antara guru dan siswa dalam penyampaian materi ajar.
4. *Interactivity* dan *Friendliness*, yaitu kemudahan dalam menggunakan media tersebut
5. *Organizational Issues*, yaitu tuntutan media tersebut dalam perubahan organisasi.
6. *Novelty*, artinya kemuktahiran dimana media tersebut perlu bertahan dalam jangka waktu yang lama.

7. *Speed*, yaitu kemampuan media tersebut dalam memfasilitasi perubahan substansi materi.

Sekarang ini sudah banyak aplikasi media pembelajaran yang sudah sesuai dengan unsur ACTIONS di atas sehingga memudahkan pengajar dalam memilih media pembelajaran. Bahkan media pembelajaran tersebut tidak hanya berfungsi dalam penyampaian pesan, namun juga sebagai media tes atau penilaian sehingga kegiatan tes atau penilaian tidak lagi hanya sekedar mengerjakan soal tapi juga dirancang secara interaktif untuk meningkatkan motivasi siswa.

### Penilaian Berbasis Gamifikasi

Penilaian menjadi salah satu tolak ukur dari keberhasilan suatu proses pembelajaran. Penilaian dapat dilakukan dengan berbagai cara diantaranya observasi dan tes. Perancangan kegiatan penilaian juga perlu memperhatikan prinsip keterpaduan, prinsip berorientasi pada kecakapan hidup, prinsip cara belajar siswa aktif, prinsip pedagogis, prinsip diskriminalitas dan akuntabilitas (Irhamni, 2017). Dengan mempertimbangkan karakter siswa dalam proses pembelajaran, maka media penilaian juga perlu dirancang menyesuaikan karakter siswa. Media penilaian berbasis gamifikasi berbasis internet dinilai dapat memfasilitasi siswa dari berbagai karakter. Perancangan penilaian berbasis gamifikasi juga perlu memadukan dinamika, mekanika dan komponen yang sesuai agar dapat memberikan dampak positif pada proses pembelajaran seperti meningkatkan motivasi serta rasa kompetitif siswa (Bicen & Kocakoyun, 2018).

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk penilaian berbasis gamifikasi adalah Quizizz. Quizizz merupakan media *web tool* yang tujuannya untuk membuat penilaian atau *assessment* menjadi lebih interaktif sehingga membuat siswa lebih tertarik dan fokus dalam mengerjakan soal. Selain itu, *Quizizz* juga mempermudah guru dalam memberikan nilai serta merekam kinerja siswa untuk dijadikan bahan evaluasi. Adapun fitur yang terdapat pada Quizizz diantaranya:

1. Pilihan tipe soal yang beragam,
2. Adanya menu “*explore*” untuk mencari referensi soal yang tersimpan dalam Quizizz,
3. Nilai (*Score*) yang dapat diketahui secara cepat (*real time*),
4. Adanya peringkat yang dapat menimbulkan jiwa kompetitif pada siswa,
5. Terkoneksi dengan akun *Google* yang memudahkan pengajar untuk mengirimkan hasil penilaian ke email siswa/wali siswa.

Fitur yang diberikan Quizizz serta tampilan yang menarik dapat menciptakan suasana penilaian yang menyenangkan sehingga diharapkan siswa dapat mengerjakan penilaian secara maksimal.

## METHODS

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan menjabarkan pandangan mahasiswa terhadap penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran. Penelitian kualitatif melibatkan penjabaran dan pengorganisasian dari definisi partisipan terhadap suatu situasi dan kondisi serta pencatatan pola suatu tema. Adapun data yang diperoleh berupa hasil kuesioner dan wawancara singkat terhadap mahasiswa.

Sampel penelitian adalah 205 responden dari mahasiswa pada tahun 2021 saat masa pembelajaran daring berlangsung akibat Pandemi Covid 19. Pada penelitian ini, instrumen yang digunakan yaitu survei menggunakan *google form* yang dapat diakses melalui <https://forms.gle/VM5vuziF3JtFUx2RA>.

Setelah selesai mengelompokkan dan mengkategorikan hasil jawaban survei dan wawancara, maka data akan dianalisis untuk menentukan persepsi mahasiswa dalam penggunaan Quizizz. Pertanyaan survei dibagi menjadi empat kategori, yaitu:

1. Motivasi dalam pembelajaran dan penilaian menggunakan Quizizz.
2. Efektifitas Quizizz sebagai media tes atau penilaian.
3. Efektifitas pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan Quizizz.
4. Akses dan penggunaan Quizizz.

## RESULTS & DISCUSSION

### *Result*

Dari hasil analisis kuesioner yang diisi oleh 205 mahasiswa, diketahui bahwa demografi responden terdiri dari 95% mahasiswa tingkat 2 dan mengambil mata kuliah bahasa Inggris dan 98% diantaranya menggunakan Quizizz dalam pembelajaran bahasa Inggris.

**Tabel 2.**  
 Persepsi Mahasiswa tentang Penggunaan Aplikasi Quizizz

No.	Persepsi Mahasiswa tentang penggunaan aplikasi quizizz.com dalam pembelajaran	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Quizizz membuat pembelajaran menarik dan menyenangkan	40%	58%	-	2%
2.	Quizizz memiliki tampilan yang menarik dan banyak fitur yang menantang	38%	58%	4%	-
3.	Quizizz membuat saya menyukai sesi pembelajaran daring dan lebih aktif dalam pembelajaran	30%	67%	2%	1%
4.	Quizizz tidak membuat saya tegang dalam mengerjakan soal tes	17%	54%	27%	2%
5.	Belajar dengan menggunakan Quizizz terasa seperti bermain	35%	52%	12%	1%
6.	Saya tidak bisa menyontek saat tes dengan menggunakan Quizizz	36%	55%	9%	1%
7.	Quizizz menciptakan suasana kompetitif dan Saya merasa terdorong untuk menjadi nomor satu di papan peringkat	48%	47%	5%	-
8.	Quizizz membuat Saya bisa mengoreksi diri sendiri ketika melakukan kesalahan pada tes	43%	54%	2%	1%
9.	Quizizz membuat Saya tetap fokus dalam menjawab soal tes	31%	64%	4%	1%
10.	Saya menggunakan Bahasa Inggris dalam pengaturan Akun Quizizz Saya	19%	55%	25%	1%
11.	Mengerjakan tes melalui Quizizz membuat saya lebih tertarik untuk belajar Bahasa Inggris	23%	71%	5%	1%

12.	Pembelajaran melalui Game Quizizz mempermudah saya dalam memahami materi Bahasa Inggris	20%	65%	24%	1%
13.	Quizizz membuat saya lebih tertarik memperbanyak kosa kata Bahasa Inggris	23%	72%	4%	1%
14.	Waktu yang terbatas pada setiap soal Quizizz membuat saya termotivasi untuk memperkuat skill membaca dalam Bahasa Inggris.	30%	62%	7%	1%
15.	Mengerjakan Latihan menggunakan Quizizz membantu saya dalam melatih tata bahasa atau grammar.	27%	67%	5%	1%
16.	Saya tidak pernah mengalami kesulitan dalam mengakses halaman Quizizz	19%	55%	23%	3%
17.	Menu dan tampilan Quizizz mudah untuk dimengerti	33%	64%	2%	1%
18.	Kuota yang saya miliki selalu cukup untuk mengakses Quizizz	27%	58%	15%	-
19.	Perangkat yang Saya gunakan memadai untuk mengakses Quizizz	33%	63%	4%	-
20.	Saya dapat mengakses Quizizz dimana saja dan kapan saja	36%	56%	8%	-

Pertanyaan survei nomer 1-5 memperlihatkan bagaimana Quizizz dapat memotivasi mahasiswa dalam pembelajaran. Hasilnya memperlihatkan persepsi positif dengan persentase diatas 90% kecuali untuk pertanyaan nomer 4 tentang “Quizizz tidak membuat saya tegang dalam mengerjakan soal tes” yang hanya direspon positif sebanyak 71%. Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa Quizizz memberikan motivasi dalam pembelajaran tetapi meskipun berkonsep gamifikasi, sebagian mahasiswa masih merasakan “tegang” dalam mengerjakan soal tes. Kemudian, penelitian ini mencari alasan dibalik jawaban tersebut, maka ditemukan bahwa mahasiswa merasa tegang karena mengerjakan soal tes dengan terbatas waktu (*timer*).

Hasil survei nomer 6- 9 merupakan pertanyaan tentang efektifitas Quizizz sebagai alat tes. Hasil kuesioner memperlihatkan bahwa mahasiswa merespon positif dengan persentase diatas 87%. Quizizz dianggap efektif sebagai alat tes yang membuat tes menjadi menyenangkan karena seperti bermain, mahasiswa bisa fokus selama mengerjakan tes, Quizizz menciptakan suasana kompetitif, mahasiswa dapat mengkoreksi kesalahan mereka pada tes dan Quizizz membuat mahasiswa tidak dapat mencontek.

Pertanyaan nomer 10-15 merupakan pertanyaan tentang bagaimana Quizizz dapat meningkatkan kemampuan bahasa Inggris mahasiswa. Ada 2 poin yang menjadi catatan terhadap hasil survei ini yaitu 26% mahasiswa tidak menggunakan Bahasa Inggris dalam pengaturan Akun Quizizz mereka dan 25% menyatakan pembelajaran menggunakan Quizizz tidak mempermudah mereka dalam memahami materi Bahasa Inggris.

Hasil data kuesioner nomer 16-20 memperlihatkan akses dan hambatan penggunaan aplikasi Quizizz. Hasilnya memperlihatkan persepsi yang positif dengan menyebutkan bahwa mahasiswa setuju dan sangat setuju mencapai diatas 92% terhadap menu dan tampilan Quizizz mudah dimengerti, perangkat gawai mahasiswa yang memadai dan dapat diakses dari mana saja dan kapan saja. Tetapi terdapat 2 poin yang

persepsinya positifnya hanya 74% yaitu kemudahan mengakses halaman Quizizz dan 15% mahasiswa masih terkendala kuota internet ketika menggunakan Quizizz.

### **Discussion**

Quizizz adalah salah satu aplikasi pembelajaran interaktif yang dapat digunakan pada gawai mahasiswa dan menyediakan banyak aktifitas yang interaktif dan menyenangkan. Aplikasi ini dapat digunakan di ruang kelas ataupun dalam pembelajaran jarak jauh. Quizizz memiliki dua model permainan, yaitu kuis langsung (*live game*) dan kuis sebagai pekerjaan rumah. Dua model permainan ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Kuis langsung akan ideal jika dilaksanakan di ruang kelas, sehingga mahasiswa harus segera menyelesaikan kuis dan papan peringkat juga segera dapat dilihat bersamaan. Kuis langsung dapat dimanfaatkan dosen sebagai media untuk mengulas kembali materi yang sudah dipelajari. Sedangkan kuis sebagai pekerjaan rumah, ideal digunakan sebagai tugas bagi siswa dan guru dapat mengatur tengat waktu pengerjaan tugas tersebut dan hasilnya dapat diunduh dalam bentuk laporan.

Terdapat dua jenis penilaian dalam proses belajar mengajar, yaitu penilaian sumatif dan formatif. Penilaian sumatif dilaksanakan pada akhir pembelajaran dan dimaksudkan sebagai evaluasi pembelajaran siswa. Nilai siswa biasanya memiliki beberapa standar dan tolak ukur yang dibuat oleh dosen dan institusi. Tujuan penilaian sumatif adalah melihat prestasi siswa dan menjadi laporan akhir dosen kepada institusi. Penilaian formatif adalah bentuk evaluasi dosen terhadap proses kegiatan belajar mengajar. Tujuannya untuk memantau dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap topik yang sedang dipelajari. Aplikasi Quizizz dapat digunakan dalam dua model penilaian ini dan dosen dimudahkan dengan dapat melihat hasil evaluasi tanpa harus mengkoreksi tes ataupun pekerjaan rumah mahasiswanya.

Respon mahasiswa terhadap survei penggunaan Quizizz dalam pembelajaran bahasa Inggris sangat positif dengan presentase diatas 90%, hasil temuan ini serupa dengan persepsi mahasiswa pada Universitas Islam Kadiri-Kediri (UNISKA). Hampir semua mahasiswa setuju bahwa Quizizz adalah permainan interaktif yang menyenangkan dan mereka menikmati aktifitas dengan menggunakan aplikasi ini. Quizizz membuat mahasiswa dapat saling mengenal satu sama lain dalam proses pembelajaran jarak jauh dan saling berinteraksi dengan memanfaatkan aplikasi ini (Prasongko, 2021).

Hasil penelitian pada Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Sulawesi Barat, Munawir & Hasbi (2021) menyebutkan bahwa sistem papan peringkat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Mereka dapat melihat kemajuan belajar mereka dan mengevaluasi kekurangan mereka. Kompetisi meningkatkan respon mahasiswa terhadap manajemen waktu dan menyebabkan mereka mempelajari topik yang sulit difahami. Hasil observasi perilaku mahasiswa pada penelitian ini juga menemukan bahwa siswa lebih fokus dalam mendengarkan dan memperhatikan penjelasan materi oleh dosen karena ketika Quizizz dimulai, mahasiswa tidak ada kesempatan melihat buku teks disebabkan adanya tengat waktu pengerjaan soal. Hal ini juga sesuai dengan hasil persepsi mahasiswa yang merespon setuju dan sangat setuju bahwa Quizizz dapat memotivasi mereka belajar dengan respon lebih dari 71%, hanya 29% yang menyebutkan tidak setuju karena mereka merasa “tegang” jika mengerjakan soal-soal Quizizz menggunakan batasan waktu (*timer*).

Penelitian di sebuah Universitas Swasta di Yogyakarta menemukan bahwa menjawab pertanyaan Quizizz berbatas waktu meningkatkan kemampuan membaca cepat mahasiswa (*Skimming*). Membaca cepat dibutuhkan untuk menemukan ide pokok, mengidentifikasi struktur teks dan memprediksi ide yang ada dalam teks. Kemampuan ini meningkat karena mahasiswa dituntut untuk dapat menjawab pertanyaan dengan cepat (Zuhriyah & Pratolo, 2020). Hal ini juga sesuai dengan hasil survei mahasiswa yang

merespon setuju dan sangat setuju sebanyak 92% untuk pertanyaan “waktu yang terbatas pada setiap soal Quizizz membuat saya termotivasi untuk memperkuat skill membaca dalam Bahasa Inggris”.

Untuk memenuhi kebutuhan generasi sekarang, dosen mulai banyak yang menggunakan aplikasi daring berbasis gamifikasi untuk membantu mereka menyampaikan materi pelajaran. Aplikasi seperti ini dianggap sesuatu yang kekinian dan mengasyikkan bagi mahasiswa, serta dapat membantu proses belajar mengajar. Apalagi selama periode pembelajaran jarak jauh darurat akibat pandemi Covid-19, dosen menarik minat mahasiswa untuk belajar dengan menggunakan aplikasi daripada tugas-tugas yang ditulis dengan kertas.

Penggunaan aplikasi Quizizz memberikan dinamika baru dalam pembelajaran bahasa Inggris di tingkat Universitas. Mahasiswa menyatakan bahwa aplikasi ini sangat membantu dalam proses pembelajaran. Quizizz disukai karena ada komponen hiburan dan kompetisi didalamnya. Selain itu, mahasiswa menyebutkan ketika mereka menyelesaikan tugas-tugas ataupun kuis dalam Quizizz, materi pembelajaran menjadi lebih efisien untuk diingat. Mengintegrasikan Quizizz ke dalam kelas bahasa Inggris memiliki banyak manfaat dan kelebihan. Dosen harus mulai mempelajari aplikasi pembelajaran berkonsep gamifikasi ini sehingga dapat menggunakannya secara lebih efektif.

## CONCLUSION

Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa aplikasi Quizizz membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien karena fitur-fiturnya yang membantu mahasiswa untuk lebih mudah mengingat dan memahami materi serta menarik minat mahasiswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran daring. Sehingga persepsi mahasiswa terhadap penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran dan penilaian memiliki respon positif dan dapat dijadikan sebagai salah satu media penilaian yang interaktif. Penelitian ini terbatas pada penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran daring Bahasa Inggris. Maka, penelitian ini pun dapat dikembangkan kembali dengan memperluas objek penelitian pada pembelajaran tatap muka untuk melihat apakah media pembelajaran Quizizz juga efektif digunakan pada pembelajaran tatap muka. Selain itu, penelitian lanjutan juga dapat dikembangkan pada mata kuliah lainnya. Dengan adanya pengembangan dan kelanjutan dari penelitian ini, diharapkan hasil yang diperoleh dapat menjadi lebih valid.

## REFERENCES

- Belawati, T. (2020). *Pembelajaran Online* (B. A. Darmanto (ed.); 2nd ed.). Universitas Terbuka.
- Bicen, H., & Kocakoyun, S. (2018). Perceptions of students for gamification approach: Kahoot as a case study. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 13(2), 72–93. <https://doi.org/10.3991/ijet.v13i02.7467>
- Elianur, C. (2020). Pilihan Media Pembelajaran Daring Oleh Guru Pai Di Bengkulu Tengah. *Jurnal As-Salam*, 4(1), 37–45. <https://doi.org/10.37249/as-salam.v4i1.142>
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widya Swara*, 1(4), 104–117.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Juliana, M., Safitri, M., Jamaludin, M. M., & Simamarta, J. (2020). *Media Pembelajaran* (T. Limbong (ed.)). Yayasan Kita Menulis.



- Irhamni. (2017). Prinsip-Prinsip Dan Pendekatan Dalam Penilaian Hasil Belajar. *Jurnal Intelektualita*, 1(5), 111–119.
- Jamun, Y. M. (2018). Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan: MISSIO*, 10(1), 48–52.
- Maimunah, M. (2016). Metode Penggunaan Media Pembelajaran. *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1). <https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.107>
- Munawir, A., & Hasbi, N. P. (2021). THE EFFECT OF USING QUIZZZ TO EFL STUDENTS ' ENGAGEMENT AND LEARNING OUTCOME. *English Review: Journal of English Education*, 10(1), 297–308.
- Prasongko, A. (2021). Quizizz as Fun Multiplying Learning Media in English Lecturing Process. *EduLink (Education and Linguistics Knowledge) Journal*, 3(1), 14–23.
- Zuhriyah, S., & Pratolo, B. W. (2020). Exploring students' views in the use of quizizz as an assessment tool in english as a foreign language (efl) class. *Universal Journal of Educational Research*, 8(11), 5312–5317. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.081132>