

PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DARING BERBASIS GAWAI “QUIZIZZ” PADA ERA KELIMPAHAN

Randi Ramliyana¹, Vickry Ramdhan²

Program Studi Teknik Informatika, Universitas Indraprasta PGRI^{1,2}

Email: randi.ramliyana@gmail.com¹, vickry.ramdhan@gmail.com²

Abstrak

Pada era kelimpahan saat ini seluruh kegiatan pembelajaran telah beralih ke daring, salah satunya pembelajaran Bahasa Indonesia di perguruan tinggi. Pembelajaran Bahasa Indonesia di perguruan tinggi membahas mengenai penulisan karya ilmiah. Penulisan ini diperuntukan untuk mahasiswa semester enam dalam mempersiapkan diri mereka untuk membuat skripsi/tugas akhir. Sementara itu, penulisan karya ilmiah membutuhkan banyak praktik dalam menulis, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang sesuai pada era kelimpahan saat ini. Karena itu, dipilihlah aplikasi berbasis gawai Quizizz sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia daring. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan Quizizz sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia daring. Penerapan Quizizz di kelas Bahasa Indonesia telah membuat situasi pembelajaran yang menyenangkan dan menantang. Quizizz dikemas dalam pembelajaran sebagai bagian dari materi pembelajaran. Pembelajaran menggunakan Quizizz tidak hanya menjelaskan materi yang diajarkan, tetapi juga mengevaluasi pemahaman dan keterampilan mahasiswa dalam menyerap materi yang disajikan dalam bentuk salindia dan evaluasi yang menyenangkan dan dapat dilakukan di mana saja. Tulisan ini merupakan kajian pustaka yang menggali dari berbagai sumber pustaka baik buku maupun jurnal. Tulisan ini menunjukkan bahwa Quizizz dapat menghasilkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan sehingga perlu diterapkan sebagai media pembelajaran pada era kelimpahan saat ini.

Kata kunci : Quizizz, Media Pembelajaran, Bahasa Indonesia, Karya Ilmiah

Abstract

In the current era of abundance, all learning activities have shifted to online, one of which is learning Bahasa at universities. Bahasa learning in universities discusses writing scientific papers. This writing is intended for sixth semester students in preparing themselves to write a thesis/final project. Meanwhile, writing scientific papers requires a lot of practice in writing so that it requires appropriate learning media in the current era of abundance. Therefore, the Quizizz device-based application was chosen as an online Bahasa learning medium. This study aims to describe the application of Quizizz as an online Bahasa learning medium. The application of Quizizz in Bahasa classes has made learning situations both fun and challenging. Quizizz is packaged in learning as part of the learning material. Learning using Quizizz not only explains the material being taught, but also evaluates students' understanding and skills in absorbing the material presented in the form of slides and evaluations that are fun and can be done anywhere. This paper is a literature review that explores from various library sources, both books and journals. This paper shows that Quizizz can produce creative, innovative, and fun learning media so that it needs to be applied as a learning medium in the current era of abundance.

Key Words : Quizizz, Learning Media, Bahasa, Scientific Work

PENDAHULUAN

Dengan adanya penyebaran Covid-19, Pemerintah Indonesia memberlakukan kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB). Salah satu restriksi tersebut mencangkup ruang lingkup pendidikan. Merumahkan para siswa selama pandemi

Covid-19 masih terdapat di Indonesia. Belum ada batas waktu yg dapat dipastikan, hingga kapan PSBB tersebut berakhir. Hal ini berkaitan dengan terus meningkatnya jumlah kasus Covid-19 pada Indonesia hingga saat ini. Meskipun demikian, pembelajaran tetap wajib

berjalan sebagaimana mestinya. Oleh sebab itu, sistem pembelajaran jarak jauh (*online/daring*) menjadi solusi selama PSBB.

Di era kelimpahan waktu ini semua kegiatan pembelajaran sudah beralih ke daring. Sesuai hasil penelitian sebelumnya yang telah dilakukan, hambatan pada pembelajaran sistem daring, mulai berasal terbatasnya kuota, banyaknya tugas, penguasaan IT yang masih terbatas, jaringan yang tidak stabil, telat 'masuk' kuliah karena tidak terbiasa memakai daring, jaringan yang tidak stabil sebab kondisi responden yang ada di pedesaan, serta lain sebagainya. Dari sekian hambatan yang dialami responden, terdapat tiga jenis kendala yang dialami responden selama perkuliahan daring, yakni kuota yang terbatas sebanyak 21,5%, jaringan tidak stabil sebesar 23,4% dan tugas yg menumpuk sebanyak 30,6% [1].

Indonesia belum sepenuhnya siap dalam pembelajaran secara daring. Hal tersebut dikarenakan keterbatasan persiapan dalam menyediakan media pembelajaran yang ada di tempat tinggal, seperti internet, sinyal, serta gawai. salah satu, gawai yang bisa digunakan para siswa merupakan ponsel cerdas (gawai). Meskipun belum maksimal, pembelajaran daring melalui gawai ialah yang termudah buat diakses baik bagi siswa juga bagi pendidik. Melalui gawai banyak media umum atau aplikasi yang bisa digunakan menjadi sarana komunikasi dan belajar, salah satunya ialah Quizizz.

Manfaat yang diberikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan aplikasi Quizizz dapat dengan mudah diakses oleh siswa dan guru, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan materi yang diberikan mudah diterima dan dipahami. Tujuan yang di dapat oleh pembelajaran Bahasa Indonesia

menggunakan aplikasi Quizizz yaitu, pendidik dan siswa dapat berkomunikasi searah karena platrom ini ringan digunakan baik menggunakan laptop maupun handphone, sehingga capaian materi bisa diberikan tepat dengan waktunya. Quizizz pun dapat ditetapkan sebagai pekerjaan rumah. Studi sebelumnya menemukan bahwa menggunakan Quizizz di kelas mendukung pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan peserta didik, kenikmatan, konsentrasi, dan motivasi [2].

Salah satu metode pengajaran yang dapat diambil untuk meningkatkan ketertarikan siswa adalah pembelajaran berbasis gim. Pembelajaran berbasis gim merupakan strategi pengajaran yang melibatkan aplikasi media digital yang melibatkan hasil pembelajaran yang mapan dan tren dalam *e-learning*. Alasannya penunjang penggunaan pembelajaran berbasis permainan ini adalah pola pikir peserta didik saat ini telah mengalami pergeseran seperti mereka adalah penutur asli dan konsumen aplikasi multimedia digital. Selain itu, orang mengalami bentuk-bentuk inovatif dari permainan komputer dan permainan, dan pengalaman yang sedang berlangsung bentuk-bentuk hiburan baru ini berdampak pada sikap, keterampilan kognitif, dan pembelajaran pilihan mereka. Singkatnya, pembelajaran berbasis gim adalah tentang meningkatkan dampak gim digital secara berurutan untuk melibatkan peserta didik dalam pembelajaran [3].

Quizizz mempunyai karakteristik permainan mirip avatar, tema, meme, dan musik menghibur dalam pembelajaran. Quizizz juga memungkinkan siswa buat saling bersaing dan memotivasi mereka belajar, sehingga hasil belajar bisa semakin tinggi. Quizizz dapat membantu motivasi belajar dan meningkatkan hasil belajar. Pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi yang baik buat dijadikan menjadi media pembelajaran yang efektif karena

bisa merangsang komponen visual serta verbal terutama di era kelimpahan seperti waktu ini [4].

Banyak peneliti yang meneliti bahwa pembelajaran berbasis permainan adalah strategi pengajaran yang efektif dan inovatif dalam bidang pendidikan, serta dapat membantu siswa untuk meningkatkan kinerja studi bahasa mereka, dan meningkatkan kerja sama serta menjaga mereka belajar aktif. Salah satu keuntungan menggunakan gim sebagai pedagogi adalah peserta didik mempunyai kesempatan buat mendapatkan umpan balik langsung melalui diskusi serta jawaban yang benar dari mereka [5]. Namun demikian, pada pembelajaran berbasis permainan digital siswa bersedia mengatasi tantangan yang sulit untuk menerima pencapaian tertinggi. Dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, pembelajaran berbasis gim digital memungkinkan siswa untuk meningkatkan ingatan mereka akan materi pembelajaran dan terlibat pada pemikiran yang lebih kritis [6].

METODE

Jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif adalah suatu penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang baik secara individual maupun kelompok. Salah satu karakteristik penelitian kualitatif deskriptif artinya data yang dikumpulkan berupa istilah-istilah, tingkah laku perbuatan, gambar, dan bukan angka maka laporan penelitian berupa deskripsi data [7].

Penelitian ini menggunakan pendekatan analisis kualitatif. Jika ditinjau dari aspek yang diteliti, penelitian ini termasuk ke dalam penelitian studi kasus. Studi kasus adalah bentuk penelitian yang mendalam

tentang suatu aspek lingkungan sosial termasuk manusia di dalamnya. Sumber data dapat berupa dokumen maupun informasi yang tepat, valid, dan lengkap. Ketepatan, validitas dan kelengkapan data akan sangat menentukan ketepatan dan kekayaan data dan informasi yang diperoleh. Model ini mengacu pada kerangka berpikir yang mencari kebenaran dari fenomena yang terdapat. Penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan aplikasi berbasis gawai Quizizz pada pembelajaran bahasa Indonesia di era kelimpahan yang diterapkan di mahasiswa program studi Teknik Informatika.

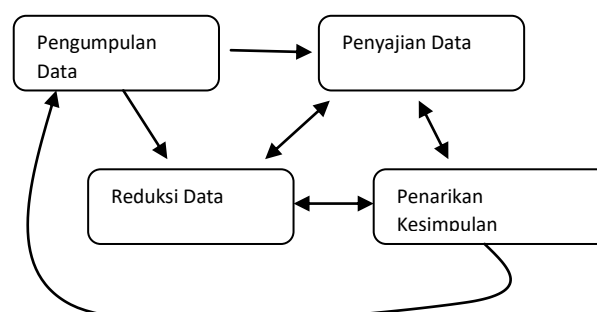
Teknik sampling yang dipergunakan dalam penelitian ini ialah *nonprobability* atau sampel tidak acak. Jenis sampel ini tidak dipilih secara acak. Tidak semua unsur atau elemen populasi memiliki kesempatan sama buat bisa dipilih menjadi sampel. *Purposive sampling* merupakan teknik pengambilan sampel asal data dengan pertimbangan eksklusif. Pertimbangan ini, misalnya orang tadi yg dianggap paling tahu perihal apa yang kita harapkan, atau beliau menjadi penguasa sehingga akan memudahkan peneliti menjelajahi objek/situasi sosial yang diteliti.

Teknik pengumpulan data yang dipergunakan: (1) Observasi, situasi sosial yakni tempat, aktor, dan kegiatan berikut ini: contoh observasi menggunakan pendekatan partisipasi pasif, sampel pada penelitian ini juga tidak disebut responden, namun dianggap narasumber, informan, atau partisipan [8]. Situasi sosial, yaitu daerah, pelaku, serta kegiatan sebagai berikut: di rumah masing-masing karena pandemi *Covid-19* menjadi daerah utama, pelakunya adalah mahasiswa program studi Teknik Informatika yang mengambil mata kuliah bahasa Indonesia yang diamati selama pembelajaran daring dengan menggunakan *software* berbasis gawai Quizizz; (2) Wawancara merupakan teknik

pengumpulan data menggunakan melakukan percakapan atau dialog antara dua pihak, sehingga diperoleh berita yang lebih mendalam yang termasuk dalam kategori *in-depth* interview yang pelaksanaannya lebih bebas.

Jika dibandingkan menggunakan wawancara terstruktur dilakukan menggunakan: (1) dosen, buat mendapatkan informasi tentang mahasiswa perkembangan dalam pembelajaran, (2) mahasiswa yang mengambil mata kuliah bahasa Indonesia. Kemudian tes juga diperlukan, karena penggunaan metode ini untuk mendapatkan data dalam bentuk hasil yang dicapai dari implementasi pembelajaran menggunakan aplikasi berbasis *gawai* Quizizz dalam pembelajaran daring di era Kelimpahan; (3) terakhir adalah analisis dokumen, berupa: arsip atau dokumen mahasiswa program studi Teknik Informatika, dokumentasi dalam bentuk foto kegiatan, bukti catatan kegiatan dalam praktik pembelajaran.

Teknik analisis data yang dipergunakan mengacu pada analisis data, mencakup reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), serta penarikan kesimpulan atau verifikasi (*conclusion drawing/verification*) [9]. Penarikan kesimpulan hanyalah sebagian dari satu kegiatan dari konfigurasi yang utuh. Kesimpulan-kesimpulan juga diverifikasi selama penelitian berlangsung. Makna-makna yang muncul berasal data yang lain harus diuji kebenarannya, kekokohnya, dan kecocokannya, yakni yang merupakan validitasnya. Kesimpulan akhir tidak hanya terjadi di waktu proses pengumpulan data saja, akan tetapi perlu diverifikasi supaya benar-benar dapat dipertanggungjawabkan. Secara skematis proses analisis data menggunakan model analisis data interaktif Miles & Huberman dapat dilihat pada bagan berikut.



Gambar 1. Model Analisis Data Interaktif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model analisis ini mengacu pada aliran interaktif Miles dan Huberman dengan langkah-langkah berikut mengumpulkan data, reduksi data, dan menarik kesimpulan. Peneliti dilakukan observasi dan wawancara tentang peran menggunakan *gawai* sebelum menerapkan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran daring. Berdasarkan observasi yang dilakukan, mahasiswa sudah cukup siap untuk memulai pembelajaran, hal ini terlihat dari ada perhatian mahasiswa saat dosen berbicara di depan kelas melalui aplikasi *Zoom*. Mahasiswa memperhatikan saat dosen menjelaskan apa yang akan dilakukan dipelajari hari ini dan menjawab pertanyaan diberikan oleh dosen. Pada saat penelitian ada beberapa mahasiswa yang mematikan kamera karena ada kendala teknis, seperti kuota internet, gangguan pada jaringan, dan kendala pada kamera. Namun, mereka tetap daring terlihat dari respons mereka ketika ditanyakan dosen. Saat pembelajaran berakhir, mahasiswa dan dosen membuat kesimpulan tentang apa yang telah mereka pelajari hari ini.

Penggunaan *gawai* dalam pembelajaran daring terlihat hampir 90% mahasiswa belajar menggunakan *gawai* mereka untuk mengikuti kelas Bahasa Indonesia. Dosen mempersilakan mahasiswanya menggunakan *gawai* untuk mencari informasi terkait materi yang dipelajari. Setelah itu peneliti melakukan wawancara

untuk mengumpulkan data dari mahasiswa. Pada bagian ini, peneliti akan menjelaskan hasil wawancara yang telah dilakukan. Hasil wawancara ini telah dibuat transkrip, kemudian transkrip akan dikurangi oleh peneliti, kemudian setelah reduksi data peneliti akan mempresentasikannya data atau menyimpulkan data. Data yang disajikan dibuat dalam bentuk poin berdasarkan pertanyaan wawancara. Setelah itu peneliti membuat kesimpulan deskriptif.

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

Setelah semua selesai, proses selanjutnya adalah analisis fungsional yang akan dilakukan mendiskusikan fungsi-fungsi yang ada pada aplikasi kuis dan melakukan evaluasi dalam formulir pertanyaan tes yang terkandung dalam aplikasi berbasis *gawai Quizizz*. Ukuran keberhasilan efektivitas penerapan pembelajaran berbasis *gawai* dengan aplikasi *Quizizz* meliputi (a) pengorganisasian materi yang

baik, (b) komunikasi yang efektif, (c) penguasaan dan antusiasme terhadap materi, (d) sikap positif terhadap mahasiswa, (e) pemberian nilai wajar, (f) fleksibilitas dalam pendekatan pembelajaran, dan (g) hasil belajar mahasiswa.

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

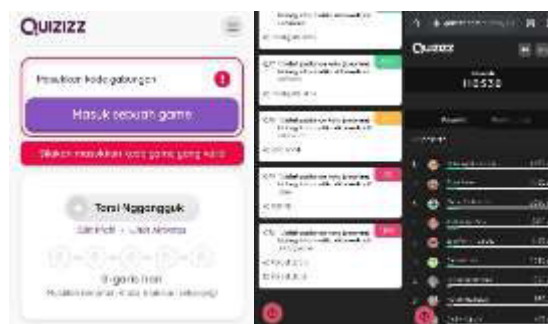
Dosen bisa mengadakan kegiatan kelas minimal 14 kali. Aktivitas berbasis internet dibangun menurut persyaratan tertentu yang dianggap setara dengan kegiatan kelas. Pembelajaran daring di era Kelimpahan saat ini mengharuskan dosen dan mahasiswa memaksimalkan penggunaan media yang ada. Hasil dari kegiatan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

pertemuan awal dan selanjutnya sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah ditetapkan.

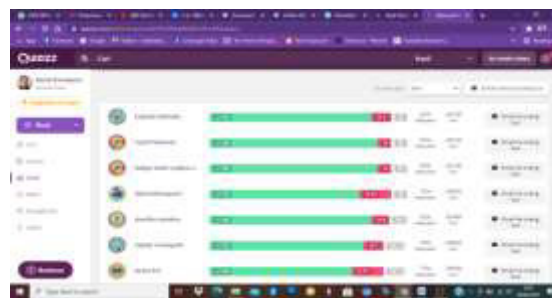
Melihat kemampuan awal mahasiswa dengan memberikan tes awal Bahasa Indonesia kepada mahasiswa sangat rendah bahkan tidak sampai 50% nilai rata-ratanya. Pada pertemuan berikutnya dosen menyiapkan materi soal yang akan dimasukkan aplikasi Quizizz dan pada pertemuan yang telah ditentukan mahasiswa kembali menghadapi tes berikutnya. Selama menggunakan Quizizz kefasihan berbicara, interpretasi abstrak ide dengan contoh, keterampilan berbicara yang bagus (nada, intonasi, ekspresi), dan kemampuan mendengar, penguasaan dan antusiasme terhadap materi perkuliahan meningkat. Hal ini dibuktikan dengan respons mahasiswa yang cepat dalam bergabung melalui gawai mereka masing-masing.

Setiap mahasiswa memasuki kelas daring dengan menyalakan kamera. Mahasiswa menjawab lebih konsentrasi dalam menjawab pertanyaan di gawai masing-masing. Sikap positif tersebut membuat pembelajaran berjalan dengan baik. Semua materi dapat disampaikan dengan baik. Meskipun tidak semua materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh mahasiswa, hal ini disebabkan oleh gangguan pada komunikasi. Gangguan terjadi karena tidak semua mahasiswa memiliki kuota internet, gangguan jaringan internet yang tidak stabil di Indonesia, teknis gawai yang kurang baik, dan lain-lain. Selain sikap positif dari penerapan aplikasi Quizizz yang diterima, sikap negatifnya dari mahasiswa adalah masih ada yang menjawab sembarangan karena pertemuan sebelumnya dia tidak hadir atau ketinggalan materi yang diberikan sebelumnya.

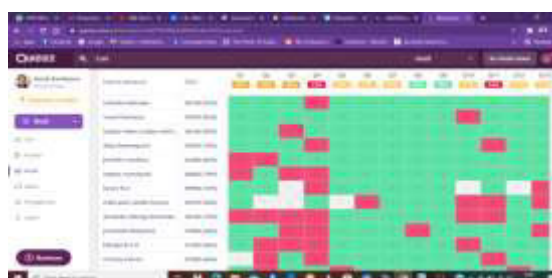
Pemberian nilai yang adil, nilai yang diberikan pada aplikasi Quizizz dinilai sangat wajar karena pada saat mahasiswa menjawab pertanyaan secara daring melalui gawai mereka maka hasilnya akan langsung muncul. Warna hijau untuk jawaban yang benar dan simbol daftar periksa akan muncul. Jika salah, jawaban yang benar akan muncul. Setelah mahasiswa menjawab semua soal, nilai total akan langsung diketahui oleh mahasiswa yang bersangkutan. Di akhir, mahasiswa akan melihat hasil akhir rata-rata kelas. Sementara dosen dapat melihat jawaban setiap mahasiswa dari awal hingga akhir.



Gambar 2. Tampilan Quizizz



Gambar 3. Tampilan Laporan Kegiatan Quizizz



Gambar 4. Laporan Aktivitas Mahasiswa

Berdasarkan hasil penelitian dan teori yang telah dikemukakan, *pertama*, penerapan aplikasi berbasis gawai Quizizz pada pembelajaran bahasa Indonesia daring di era kelimpahan sangat mudah digunakan dan diakses oleh siapa pun, kapan pun, dan di mana pun. Pengaturan materi dengan sangat baik.

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

Ketiga, komunikasi yang efektif, media pembelajaran dapat dikembangkan ke perangkat seluler yang mudah dibawa ke mana-mana seperti gawai. Pembelajaran *mobile* bertujuan untuk memfasilitasi pembelajaran peserta didik di mana pun dan kapan pun sesuai dengan waktu yang tersedia. Pembelajaran virtual bisa dapat diakses hampir di mana pun, dengan menyediakan akses ke pengiriman materi. Ini berarti mampu berinteraksi secara efektif dalam pembelajaran [10].

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

Kelima, sikap positif terhadap mahasiswa. Penggunaan gim juga menumbuhkan

karakter mahasiswa. Hal ini memberikan rasa nyaman bagi mahasiswa dan meningkatkan semangat untuk mengikuti perkuliahan sampai selesai.

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

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

Kedelapan, hasil belajar mahasiswa. Pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar 56% lebih baik, konsistensi dalam belajar 50-60% lebih baik dan ketahanan dalam memori 25-50% lebih tinggi [11].

SIMPULAN

Penerapan aplikasi berbasis gawai Quizizz pada pembelajaran bahasa Indonesia daring di era kelimpahan saat ini dapat disimpulkan sangat efektif. Aplikasi Quizizz dapat membuat gim edukasi interaktif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Quizizz adalah alternatif terbaik pilihan digunakan sebagai media pembelajaran yang tersedia di aplikasi gawai, seperti Android, iPad, dan Tablet. Dapat digunakan pula melalui peramban di komputer. Quizizz adalah aplikasi kuis interaktif yang lebih efektif dalam meningkatkan semangat mahasiswa/peserta didik dalam belajar karena mengganti cara lama yang masih melibatkan kertas dan pulpen, tetapi dalam daring. Mahasiswa lebih tertarik, lebih fokus dan serius dalam menerapkannya.

Umpan balik dari mahasiswa adalah untuk menerapkan lebih banyak aplikasi ini ke mata kuliah lain karena lebih interaktif dan fokus.

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

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. dkk Jamaludin, "Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19 pada Calon Guru :," *Karya Tulis Ilm.*, p. 2, 2020, [Online]. Available: <http://digilib.uinsgd.ac.id/30518/>.
- [2] H. Akhtar, N. Hasanati, and I. Istiqomah, "GAME-BASED LEARNING: TEACHERS' ATTITUDE AND INTENTION TO USE QUIZIZZ IN THE LEARNING PROCESS," 2019, doi: 10.26499/iceap.v0i0.202.
- [3] (Chaiyo Nokham and 2017), "No Title," *2 nd Int. Conf. Educ. Assess. Policy (ICEAP 2019)*, 2017.
- [4] A. Setiawan, S. Wigati, dan D. Sulistyaningsih, "Implementasi Media Game Edukasi Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X IPA 7 SMA Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019 / 2020," *Semin. Nas. Edusainstek FMIPA UNIMUS 2019 ISBN*, pp. 167–173, 2019.
- [5] S. Y. mei, S. Y. Ju, and Z. Adam, "Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom," *Eur. J. Soc. Sci. Educ. Res.*, vol. 12, no. 1, p. 208, 2018, doi: 10.26417/ejser.v12i1.p208-212.
- [6] Fengfeng, "An Implementation of Design-Based Learning Through Creating Educational Computer Games: A Case Study on Mathematics Learning During Design and Computing," *Comput. Educ.*, vol. 73, no. 1, p. Pages 26-39, 2014.
- [7] B. S. Bachri, "Meyakinkan Validitas Data Melalui Triangulasi pada Penelitian Kualitatif," *Teknol. Pendidik.*, vol. 10, pp. 46–62, 2010.
- [8] A Prastowo, "Metode Penelitian Kualitatif dalam Perspektif Rancangan Penelitian," in *Ar-ruzz media*, 2011.
- [9] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*, Alfabeta. 2017.
- [10] Wilson, M., & Bolliger, D.U., "Mobile Learning: Endless Possibilities for Allied Health Educators.," *J. Diagnostic Med. Sonogr.*, vol. 29(5), pp. 220–224, 2913.
- [11] Wibawa, R.P., Astuti, R.R., & Pangestu, B.A., "Game-Based Application 'Quizizz' as a Learning Media," *J. Din. Pendidik.*, vol. 14, no. 2, pp. 244–253, 2019.