

Efektivitas Pembelajaran Ekonimo Melalui Aplikasi Quizizz di Era Pandemi

Economic Learning Effectiveness through the Quizizz Application in the Pandemic Era

Tri Nugroho Budi Santoso; Destri Sambara Sitorus

Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Kristen Satya Wacana

Jl. Diponegoro No. 52-60, Salatiga, Sidorejo, Kota Salatiga, Jawa Tengah, Indonesia 50711
tri.budi.santoso@uksw.edu; destri.sambara@uksw.edu

*Diterima :
02 April 2022
direvisi:
19 Juni 2023
disetujui:
30 Juni 2023*

ABSTRAK: Artikel ini merupakan bentuk lanjutan dari penelitian sebelumnya untuk menguji efektivitas aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis game pada masa pandemi Covid-19. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian adalah metode penelitian campuran tipe explanatory design, yaitu bentuk kombinasi antara metode pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif. Metode kuantitatif menggunakan uji efektivitas melalui pair sample t test, sedangkan metode kualitatif analisis SWOT untuk menggambarkan proses penggunaan aplikasi game edukasi (Quizizz). Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah cluster random sampling dan pengambilan data dengan metode observasi, wawancara, serta dokumentasi, dan angket. Berdasarkan output paired sample test diketahui nilai sig. (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara kemampuan siswa dalam pembelajaran ekonomi dan akuntansi sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi Quizizz. Analisis SWOT yang dilakukan juga menunjukkan bahwa dari segi kekuatan aplikasi ini lebih merujuk pada berbagai fitur yang dimiliki. Sedangkan dari segi peluang, aplikasi ini lebih merujuk pada peluang untuk terbentuknya komunitas belajar. Kelemahan yang harus diwaspadai adalah lebih pada etika penggunaan aplikasi. Tantangan yang harus dipersiapkan solusinya adalah kesiapan jaringan internet dari peserta.

Kata Kunci: aplikasi game edukasi; efektivitas aplikasi Quizizz; era pandemi

ABSTRACT: *This research is a continuation of previous research to test the effectiveness of the Quizizz application as a game-based learning media during the Covid-19 pandemic era. The approach used in this research is a mixed research method, type explanatory design, i.e. a combination of quantitative and qualitative data collection methods. The quantitative method uses the effectiveness test through a pair sample t-test, while the qualitative method uses SWOT analysis to describe the process of using educational game applications (Quizizz). The sampling technique used is cluster random sampling and data collection by observation, interviews, documentation, and questionnaires. Based on the output of the paired samples test, the sig value is known (2-tailed) as $0.000 < 0.05$. So it can be concluded that there is an average difference between students' abilities in learning economics and accounting before and after using the Quizizz application. The SWOT analysis shows the strengths, which refer to its various features. While in terms of opportunities, it is more referring to the opportunity for the formation of learning communities. The challenge that must be solved is the internet network readiness of the participants.*

Keywords: *educational game application; pandemic era; Quizizz application effectiveness*

PENDAHULUAN

Era pandemi membawa paradigma baru tentang pembelajaran. Setiap elemen pembelajaran memiliki peranan yang penting dalam proses pelaksanaannya. Tidak dapat dipungkiri era pandemi memiliki kaitan kuat dengan teknologi (Salsabila, dkk., 2020). Guru sebagai fasilitator pembelajaran memiliki peranan untuk menyediakan proses pembelajaran yang efektif selama masa pandemi dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Peserta didik juga memegang peranan penting dalam beradaptasi dengan sistem dan media teknologi yang digunakan selama proses pembelajaran.

Kompetensi guru dalam menggunakan teknologi baru menjadi elemen kunci yang akan memengaruhi kualitas pendidikan di sekolah sampai dengan prestasi siswa (Drossel, Gerick & Eickelmann, 2017). Hal ini mendasari bahwa motivasi guru dalam mengembangkan kemampuan teknologi dalam kegiatan pembelajaran menjadi sangat penting. Suasana pembelajaran yang ada dalam kelas juga dapat terbentuk dari teknologi pembelajaran.

Dari sudut pandang siswa, untuk

mengembangkan keterampilan abad ke-21, terutama yang berkaitan dengan teknologi digital, siswa diharapkan mengetahui bagaimana menggunakan teknologi digital untuk pembelajaran dan pemecahan masalah dalam pembelajaran (Schmid & Dominik, 2019). Menurut hasil observasi yang dilakukan di sekolah menengah atas diketahui bahwa selama proses pembelajaran daring pada masa pandemi diketahui bahwa sebagian besar kegiatan siswa dilakukan dalam jaringan internet, mulai dari pertemuan sampai pada aktivitas pembelajaran di sekolah.

Aplikasi *game* pembelajaran (*education game*) dapat diartikan sebagai sebuah permainan yang didesain khusus dapat digunakan untuk kepentingan pembelajaran, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai media hiburan (Windawati & Koeswanti, 2021). Fleksibilitas pemanfaatan media *game* edukasi ini dapat menjadikan pembelajaran dalam suasana yang menyenangkan. Banyak variasi pembelajaran yang dapat tercipta melalui penyusunan rancangan pembelajaran yang dapat dikembangkan

oleh setiap guru di dalam kelas.

Quizizz merupakan sebuah aplikasi *game* edukasi untuk siswa yang telah tersedia sejak 2015. Aplikasi ini dibuat oleh *startup* Quizizz yang berbasis di Bengaluru (India). Pada akhir tahun 2020, Quizizz memiliki lebih dari 65 juta pengguna aktif di lebih dari 150 negara (Yong & Rudolph, 2022). Aplikasi ini memiliki berbagai macam fitur soal yang dapat digunakan untuk tes secara formal atau bahkan sebagai *ice breaking* dalam pembelajaran. Aplikasi juga dapat diakses secara gratis dan dapat digunakan di mana saja dan kapan saja sehingga mempermudah pengguna dalam berbagai macam kondisi pembelajaran. Masa pandemi dapat dianggap sebagai masa di mana para akademisi dapat menemukan inovasi terbaik untuk menemukan solusi pembelajaran yang tepat sesuai dengan kebutuhan.

Quizizz efektif untuk penilaian membaca terutama untuk penilaian membaca formatif pada siswa sekolah menengah atas. Selain itu, penggunaan Quizizz dalam pembelajaran Fisika Dasar pada masa pandemi Covid-19 memiliki efektivitas yang sangat tinggi. Selain pada bidang ilmu sains, Quizizz juga berperan dalam bidang sosial humaniora, bahwa penggunaan Quizizz sangat efektif dalam meningkatkan tata bahasa Melayu (Damayanti, *et al.*, 2022; Henukh, *et al.*, 2022; Munuyandi, *et al.*, 2021).

Berdasarkan berbagai literatur tersebut, artikel ini membahas efektivitas aplikasi Quizizz sebagai *game* edukasi dalam proses pembelajaran selama pandemi di sekolah menengah, yang dikaji lebih mendalam tentang bagaimana aplikasi ini dapat memiliki kelebihan, kekurangan, hambatan, dan tantangan untuk pembelajaran pada masa yang akan datang.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian campuran (*mixed methods research*), yaitu bentuk kombinasi antara metode penelitian kuantitatif dan metode

penelitian kualitatif, dengan tipe *explanatory design*. Tahap pertama melalui metode kuantitatif yang digunakan untuk menguji efektivitas aplikasi *game* edukasi secara daring dalam masa pandemi. Dilanjutkan dengan metode kualitatif dengan menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif berbantuan analisis SWOT untuk menggambarkan atau menguraikan suatu fenomena yang belum diketahui tentang proses implementasi aplikasi *game* edukasi dalam pembelajaran.

Sumber data yang digunakan adalah sumber data primer yang diperoleh dari sampel yang digunakan, yaitu siswa kelas X, XI, XI di SMA dan SMK di Indonesia pada jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Akuntansi Keuangan Lembaga, dan Perbankan Syariah.

Tabel 1. Rerata Evaluasi Konvensional dan Melalui Quizizz

Evaluasi	Evaluasi Konvensional	Quizizz
Rerata	70,97	75,63

Sumber: Data primer

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *cluster random sampling*, yaitu menetapkan sampel berdasar kelompok dalam wilayah tertentu sebagai bagian dalam populasi penelitian. Teknik yang dilakukan peneliti dalam memperoleh data adalah dengan melakukan observasi, wawancara, serta dokumentasi, dan angket. Instrumen dalam pengambilan data kualitatif ditekankan pada aspek kekuatan dan peluang. Analisis data metode kuantitatif menggunakan teknik *paired t-test*, yaitu uji parametrik yang digunakan pada dua data berpasangan. Tujuan dari teknik analisis ini adalah untuk melihat apakah ada perbedaan rata-rata antara dua sampel yang saling berpasangan atau berhubungan. Metode kualitatif menggunakan model Miles dan Huberman, terdiri atas empat alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan, yaitu: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Efektivitas *game* edukasi (Quizizz) dapat dikaji melalui *pair sample test* melalui sampel dengan subjek yang sama, dalam hal ini adalah siswa pada jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial, Akuntansi Keuangan Lembaga, dan Perbankan Syariah yang mengalami dua perlakuan yang berbeda, yaitu melalui pembelajaran secara konvensional dan pembelajaran dengan *game* edukasi (Quizizz). Untuk dapat melakukan uji *pair sample*, ada dua persyaratan, yaitu 1) data dalam bentuk interval atau rasio dalam hal ini adalah hasil tes; dan 2) kelompok data masing-masing berdistribusi normal.

Tabel 2. Uji Normalitas Pembelajaran Konvensional

	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Konvensional	.086	72	.200*	.979	72	.275

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction
Sumber: Olah data SPSS 25

Nilai signifikansi Tabel 1 pada uji Kolmogorov-Smirnov adalah $0.200 > 0.05$ sehingga berdasarkan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov data berdistribusi normal. Nilai signifikansi tabel pada uji Shapiro-Wilk adalah $0.853 > 0.05$ sehingga berdasarkan uji normalitas Shapiro-Wilk data berdistribusi normal.

Tabel 3. Uji Normalitas Pembelajaran dengan Quizizz

	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Konvensional	.095	72	.179	.968	72	

a. Lilliefors Significance Correction
Sumber: Olah data SPSS 25

Nilai signifikansi Tabel 1 pada uji Kolmogorov-Smirnov adalah $0.179 > 0.05$ sehingga berdasarkan uji normalitas

Kolmogorov-Smirnov data berdistribusi normal. Nilai signifikansi tabel pada uji Shapiro-Wilk adalah $0.065 > 0.05$ sehingga berdasarkan uji normalitas Shapiro-Wilk data berdistribusi normal.

Untuk menguji efektivitas pembelajaran *game* edukasi digunakan uji *paired sample t test*, yaitu pengujian untuk membandingkan selisih antara dua *mean* dua sampel berpasangan melalui asumsi data bahwa data yang digunakan berdistribusi normal.

Tabel 4. Paired Samples Statistic

Pair 1		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
		Konvensional	70.97	72	15.69
	Quizizz	75.62	72	15.26	1.799

Sumber: Olah data SPSS 25

Pada *output* ini kita diperlihatkan ringkasan hasil statistik deskriptif dari kedua sampel yang diteliti, yakni nilai pembelajaran konvensional dan Quizizz. Untuk nilai pembelajaran konvensional diperoleh rata-rata atau *mean* sebesar 70.97. Sementara itu, untuk nilai pembelajaran dengan Quizizz diperoleh nilai rata-rata sebesar 75.62. Jumlah responden atau siswa yang digunakan sebagai sampel penelitian adalah sebanyak 72 orang siswa. Untuk nilai *std. deviation* (standar deviasi) pada pembelajaran konvensional sebesar 15.69 dan *post test* sebesar 15.26. Adapun nilai *std. error mean* untuk pembelajaran konvensional sebesar 1.849 dan untuk pembelajaran dengan Quizizz sebesar 1.799.

Karena nilai rata-rata hasil pada pembelajaran konvensional $70.79 < 75.62$, secara deskriptif ada perbedaan rata-rata hasil belajar antara pembelajaran konvensional dan pembelajaran dengan Quizizz. Selanjutnya, untuk membuktikan apakah perbedaan tersebut benar-benar nyata (signifikan) atau tidak, perlu ditafsirkan hasil uji *paired sample t test* yang terdapat pada tabel *output Paired Samples Test*.

Tabel 5. Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Konvensional & Quizizz	72	.994	.000

Sumber: Olah data SPSS 25

Output di atas menunjukkan hasil uji korelasi atau hubungan antara kedua data atau hubungan variabel pembelajaran konvensional dengan pembelajaran melalui Quizizz. Berdasarkan output di atas, diketahui nilai koefisien korelasi (*correlation*) sebesar 0.994 dengan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0.000. Karena nilai Sig. 0.000 < probabilitas 0,05, dapat dikatakan bahwa ada hubungan antara variabel pembelajaran konvensional dengan variabel pembelajaran melalui Quizizz. Hal ini sesuai dengan pendapat bahwa *game* edukasi berhubungan positif dengan motivasi semua siswa (Raes, et al., 2020).

Tabel 6. Paired Samples Test

		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	
Pair 1	Konvensional - Quizizz	-4.65278	1.74549	.20571	Lower

		Paired Differences	95% Confidence Interval of the Difference		Sig. (2-tailed)
			Upper	t	
Pair 1	Konvensional - Quizizz	-4.24261	-22.618	71	.000

Sumber: Olah data SPSS 25

Rumusan Hipotesis Penelitian

H0 : Tidak ada perbedaan rata-rata antara hasil variabel pembelajaran konvensional dengan variabel pembelajaran melalui Quizizz.

Ha : Ada perbedaan rata-rata antara hasil variabel pembelajaran konvensional dengan variabel pembelajaran melalui Quizizz.

Pedoman Pengambilan Keputusan dalam Uji Paired Sample T-Test

Menurut Santoso (2014: 265), pedoman pengambilan keputusan dalam uji *paired sample t-test* berdasarkan nilai signifikansi (Sig.) hasil output SPSS adalah sebagai berikut. Jika nilai Sig. (*2-tailed*) < 0,05, maka H0 ditolak dan Ha diterima. Sebaliknya, jika nilai Sig. (*2-tailed*) > 0,05, maka H0 diterima dan Ha ditolak. Berdasarkan tabel output *Paired Samples Test* di atas, diketahui nilai Sig. (*2-tailed*) adalah sebesar 0,000 < 0,05 sehingga H0 ditolak dan Ha diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil variabel pembelajaran konvensional dengan variabel pembelajaran melalui Quizizz.

Tabel output *Paired Samples Test* di atas juga memuat informasi tentang nilai *Mean Paired Differences* sebesar -4.65278. Nilai ini menunjukkan selisih antara rata-rata hasil variabel pembelajaran konvensional dengan variabel pembelajaran melalui Quizizz atau $70.97 - 75.62 = -4.65278$ dan selisih perbedaan tersebut antara -5.06295 sampai dengan -4.24261 (*95% Confidence Interval of the Difference Lower and Upper*). Dapat diambil hasil bahwa pembelajaran dengan *game* edukasi Quizizz lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hal ini sejalan dengan pendapat bahwa Quizizz efektif meningkatkan pembelajaran secara kognitif (Inayati dan Waloyo, 2022).

Untuk memperdalam kajian efektivitas Quizizz, dilakukan wawancara dengan beberapa sampel penelitian dan analisis dokumen hasil penerapan Quizizz. Hasil wawancara dan observasi kemudian disusun

dalam skema analisis SWOT (*Strengths, Weakness, Opportunities, Threats*). Kemudian hasil disusun dalam tabel analisis untuk mempermudah dalam pemahaman.

Dari segi *Strengths* diketahui bahwa *game* edukasi ini memiliki berbagai keunggulan fitur yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. **Pertama**, fitur yang menunjang dalam kegiatan pembelajaran.

“Pakai Quizizz itu menyenangkan, tampilannya bagus dan menarik, setelah mengerjakan bisa langsung tau poin yang didapat, sangat seru jika bisa memakai ini dalam pembelajaran.” EP (04/22/2022)
“Setelah ikut kuis, saya merasa senang dan semakin memahami materi karna ada review soal setelah menjawab, dan soalnya beda-beda jadi tidak bisa mencontek.” MH (04/22/2022)

“Saat proses penyusunan soal, sebenarnya kita bisa cari referensi di Quizizz lalu setelah dikerjakan ada juga data analisis soalnya dan sangat lengkap.” TDA (04/23/2022)

Gambar 3. Tampilan Analisis Soal dan Perangkat yang Digunakan

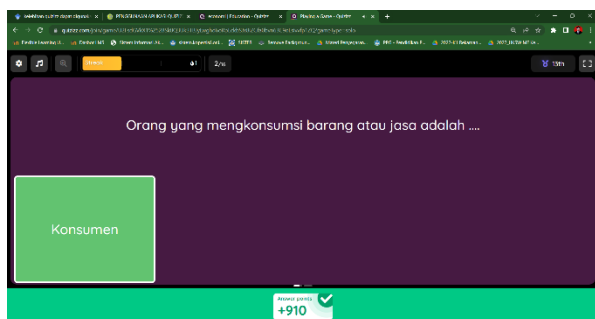
Berdasarkan hasil wawancara, dokumentasi, dan analisis dokumen reviu soal, dapat diketahui bahwa *game* edukasi Quizizz ini memiliki visualisasi yang menarik, *ranking*, koreksi otomatis, fitur acak soal, arsip soal, dan *review* soal. Hal ini sejalan dengan pendapat Citra dan Rosy (2020) bahwa soal dapat dikelola dan diatur urutan dan waktunya, siswa dituntut berpikir cepat, dan visualisasi menarik.

“Quizizz itu mudah karna dapat digunakan melalui smartphone, laptop atau computer, jadi tidak repot jika ingin ikut kuis” MKA (04/23/2022)

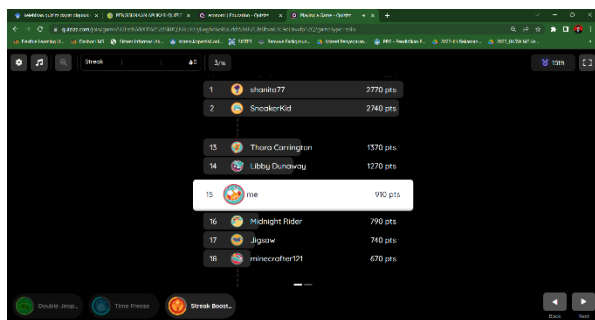
Kedua, kelebihan tambahan dari Quizizz adalah dapat digunakan dalam banyak *device*. Hal ini didukung oleh Suharsono (2020) bahwa Quizizz dapat digunakan melalui berbagai perangkat (komputer, tablet, *smartphone*) atau melalui aplikasi iOS, Android, dan Chrome. Quizizz merupakan salah satu aplikasi yang direkomendasikan untuk pembelajaran dalam masa pandemi (Sitorus & Santoso, 2022).

Dari segi *Opportunities*, diketahui bahwa *game* edukasi ini memiliki berbagai peluang yang dapat dijadikan pertimbangan dalam kemajuan bidang pendidikan. **Pertama**, dapat dijadikan embrio dalam membentuk komunitas belajar.

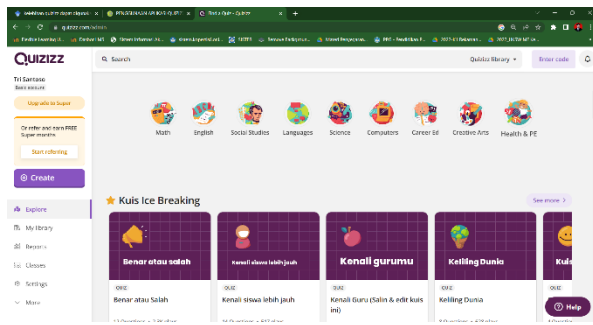
“Kita dapat melihat referensi soal yang ditulis oleh orang lain dalam fitur explore” RGP (04/23/2022)



Gambar 1. Tampilan dalam Menjawab Benar



Gambar 2. Tampilan Ranking

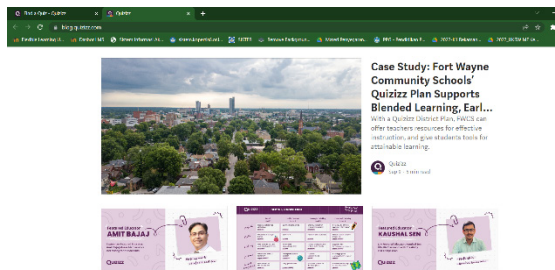


Gambar 4. Tampilan Fitur Explore dalam Kategori Bidang

Dalam menyusun soal terdapat *setting* kategori yang harus dipilih sehingga soal dapat dikategorikan dalam setiap bidang. Soal yang dibuat memiliki identitas pembuat soal. Profil pembuat soal dapat dilihat secara langsung.

Kedua, penggunaan aplikasi yang ditunjang dengan berbagai informasi dalam meningkatkan literasi digital pengguna masing-masing.

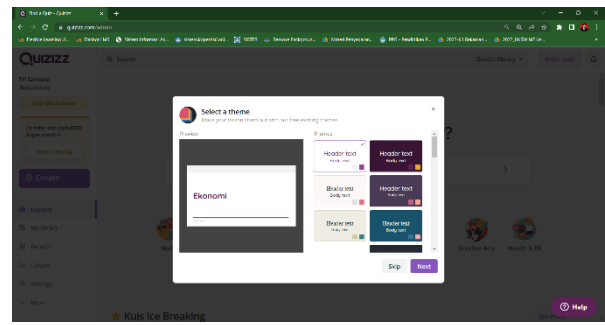
“Quizizz juga memiliki fitur blog yang bisa kita gunakan untuk menambah wawasan terkait penggunaan quizizz di dunia” RGP (04/23/2022)



Gambar 5. Tampilan Quizizz Blog

Berbagai pengalaman menarik dapat dibagikan dalam fitur Quizizz Blog yang dapat ditulis atau dibaca oleh pengguna yang lain. Hal ini dapat memperkaya pemahaman pengguna tentang penggunaan Quizizz. Selain itu, juga dapat menjadi referensi untuk menginspirasi penggunaan *game* edukasi Quizizz ini secara lebih variatif.

Ketiga, Quizizz memiliki fitur *Lesson* yang dapat digunakan untuk menyusun presentasi untuk pengajaran secara interaktif.

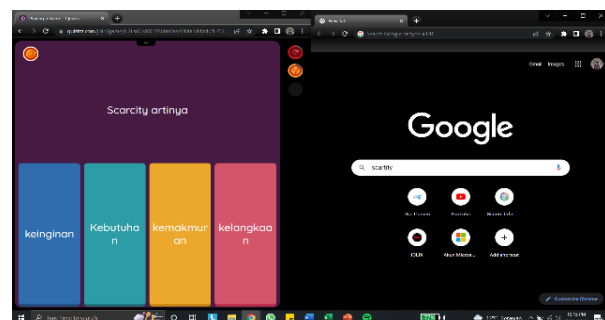


Gambar 6. Tampilan Fitur Lesson

Layaknya aplikasi Microsoft PowerPoint atau Google Slide, Quizizz juga memiliki kegunaan untuk mempresentasikan materi. Implementasi penggunaan Quizizz ini bahkan dapat digunakan secara *real time* (berinteraksi langsung dengan audiens). Hal ini membuat Quizizz dapat digunakan kapan saja dan di mana saja. Bahkan jika ada peserta didik yang tidak bisa berangkat ke sekolah.

Dari segi *Weakness* terdapat tiga kelemahan yang perlu diperhatikan oleh pendidik. **Pertama**, guru sebagai admin akan memiliki kesulitan dalam mengatur peserta saat menggunakan Quizizz.

“Peserta yang tidak memiliki komitmen yang baik, dapat membuka tab baru dalam browser untuk mencari jawaban di internet.” NHA (5/23/2022)



Gambar 7. Kondisi Saat Mengerjakan Soal Quizizz dan Google

Siswa bisa membuka tab *browser* baru untuk mencari jawaban dan akan sulit mengontrol siswa (Pasaribu dan Listiani,

2021). Untuk itu, diperlukan aturan yang ketat. Berdasarkan pengalaman dalam penggunaan Quizizz, sambil bermain siswa diharapkan menghidupkan kamera untuk melihat siswa dalam mengerjakan soal.

Kedua, rawan kecurangan dalam proses pengerjaan. Studi kasus di pembahasan pertama tadi menjelaskan bahwa ada potensi kecurangan yang bisa terjadi. Selain membuka tab untuk mencari jawaban, ada kasus lain yang bisa terjadi. Jika pembuat soal tidak jeli dalam membuat soal, atau hanya menyalin master soal di Quizizz, siswa dapat melihat jawaban di fitur *Explore*.

“Dalam pengerjaan jika tidak diawasi, dalam pengerjaan dapat muncul jasa joki. Atau soal dikerjakan oleh orang lain.” AV(5/23/2022)

Ketiga, penggunaan Quizizz sangat bergantung pada jaringan internet. Jaringan yang buruk ini berdampak pada keterlambatan penyelesaian pekerjaan.

“Dalam penggunaan quizizz saya terkendala dengan jaringan internet yang buruk, sehingga pengerjaan soal terlambat.” POL (5/23/2022)

Internet memiliki andil yang besar dalam penggunaan aplikasi Quizizz. Kelancaran saat menggunakan Quizizz bergantung pada kekuatan jaringan internet (Aniyatussaidah dan Hidayat, 2022). Jika jaringan internet tidak stabil, peserta tidak akan dapat melanjutkan permainan ke tahap berikutnya, bisa jadi terlambat dalam penyelesaian permainan, kecuali kontrol permainan diatur oleh admin.

Dari segi *Threats* diketahui bahwa *game* edukasi juga memiliki berbagai tantangan yang perlu dicari alternatif penyelesaian permasalahannya. **Pertama**, membutuhkan jaringan internet yang stabil.

“Saat bermain quizizz, saya memiliki sedikit kendala dengan jaringan internet. Hal ini membuat proses pengerjaannya tidak lancar,

terkadang terlambat dengan peserta yang lain.” SPNS (5/23/2022)

Dalam penerapannya, aplikasi Quizizz membutuhkan kekuatan jaringan internet yang stabil (Kalahatu, 2021; Ilhami, *et al.*, 2022). Kondisi ini memang sulit untuk diprediksi karena jaringan internet juga dipengaruhi oleh banyak hal. Mulai dari cuaca, kondisi lokasi, sampai fasilitas dari masing-masing *provider*.

Kedua, memerlukan kesiapan yang baik oleh seluruh peserta. Selain jaringan internet, peserta harus memiliki *device* yang baik (baik itu *smartphone* maupun laptop). Jika kedua hal ini terpenuhi, tiap-tiap peserta juga harus memiliki kesadaran untuk fokus dan mengikuti prosedur yang tepat saat memulai permainan, seperti penulisan nama, asal sekolah, atau identitas kelompok.

“Saya merasa jenuh saat menunggu quizizz dimulai. Banyak peserta lain yang tidak memiliki kesiapan bermain yang baik, sehingga saya harus menunggu cukup lama untuk memulai permainan.” AKS (5/23/2022)

Persiapan yang baik menjadi kunci keberhasilan penerapan aplikasi Quizizz ini. Pada fase awal dalam memulai permainan Quizizz guru dapat membagi kelompok, mempersiapkan perangkat, baru mulai melaksanakan kuis (Sulastri, 2019).

Tabel 7. Analisis SWOT Aplikasi Quizizz

	Membantu	Menghambat
Dari Dalam	Strengths	Weakness
	Fitur yang menunjang (visualisasi yang menarik, ranking, koreksi otomatis, fitur acak soal, arsip soal, <i>review</i> soal), kemudahan membuat soal, referensi soal yang banyak, aplikasi yang <i>open source</i> (gratis), dapat digunakan dalam banyak <i>device</i> .	Kontrol pengerjaan yang sulit, rawan kecurangan, perbedaan waktu penyelesaian tes.

	Membantu	Menghambat
Dari Luar	Opportunities	Threats
	Dapat memicu terbentuknya komunitas belajar, literasi digital, dapat digunakan sebagai media presentasi yang bersifat <i>real time</i> atau sebagai alat evaluasi.	Membutuhkan jaringan internet yang stabil, perlu kesiapan partisipan untuk memulai <i>game</i> .

Sumber: Analisis studi kualitatif

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Era pandemi Covid-19 sering kali menjadi tolok ukur untuk perubahan. Pada masa pascapandemi banyak perubahan yang terjadi, tidak terkecuali di bidang pendidikan. Tidak dapat dimungkiri, dari berbagai dampak negatif yang diterima, terdapat dampak positif yang dirasakan. Hal ini berkaitan dengan penguasaan iptek oleh pendidik.

Banyak perubahan yang dialami di lingkungan pendidikan, mulai dari penggunaan LMS (*Learning Management System*) seperti Google Classroom sampai pada *software* evaluasi pembelajaran (Quizizz). Kompetensi guru dalam mengelola pembelajaran juga dipaksa untuk diarahkan dalam bidang teknologi. Hal ini menjadi salah satu hal positif dari adanya pandemi Covid-19.

Aplikasi *game* pembelajaran merupakan salah satu inovasi pembelajaran yang baru-baru ini banyak digunakan dengan mengadaptasi teknologi. Aplikasi digunakan untuk selingan pembelajaran, *ice breaking*, digunakan untuk alat pembelajaran, sampai kegiatan evaluasi pembelajaran. Quizizz merupakan salah satu *game* pembelajaran yang berfokus pada proses dan evaluasi pembelajaran. Quizizz menjadi salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang banyak digunakan pada masa pandemi Covid-19.

Berdasarkan uji efektivitas yang digunakan melalui *output Paired Samples*

Test, diketahui nilai Sig. (*2-tailed*) adalah sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil variabel pembelajaran konvensional dengan variabel pembelajaran melalui Quizizz. Rata-rata hasil belajar melalui pembelajaran Quizizz adalah 75.62, lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran konvensional 70.97.

Saran

Analisis SWOT dilakukan untuk menganalisis secara mendalam aplikasi Quizizz yang digunakan. Dari segi *Strengths* lebih ditekankan fitur yang lengkap untuk menunjang kegiatan pembelajaran atau kuis. Dari segi *Opportunities*, Quizizz dapat menjadi embrio untuk komunitas belajar ataupun literasi digital. Dari segi *Weakness*, Quizizz memiliki potensi untuk kecurangan dan kontrol pengerjaan yang sulit. Dari segi *Threats*, dibutuhkan jaringan internet yang baik dan ditunjang dengan perangkat yang mumpuni.

PUSTAKA ACUAN

- Aniyatussaidah, A., & Hidayat, D.R. (2022). Pengembangan Asesmen Pengetahuan Job Information (APJI) Lulusan SMK Jurusan Akuntansi Berbasis Gamifikasi. *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 7(6), 8886-8906. <http://dx.doi.org/10.36418/syntax-literate.v7i6.8336>
- Citra, C.A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261-272. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>
- Damayanti, G., Wulandari, N.C., Hasna, E.F., & Sopyawanda, N. (2022, Juni). Systematic Literature Review: The Effectiveness of Quizizz Application as

- Tool for Reading Assessment in Senior High School. Dalam *Conference on English Language Teaching (Vol. 2, pp. 168-181)*. <https://doi.org/10.24090/celti.v2.45>
- Drossel, K., Eickelmann, B., & Gerick, J. (2017). Predictors of Teachers' Use of ICT in School—the Relevance of School Characteristics, Teachers' Attitudes and Teacher Collaboration. *Education and Information Technologies*, 22(2), 551-573. <https://doi.org/10.1007/s10639-016-9476-y>
- Henukh, A., Astra, I.M., Reski, A., & Hidayatullah, M.M.S. (2022, Juli). The Effectiveness of Using Quizizz in Fundamental Physics Learning in the Era of the Covid-19 Pandemic. Dalam *Journal of Physics: Conference Series (Vol. 2309, No. 1, p. 012054)*. IOP Publishing. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/2309/1/012054>
- Ilhami, R., Wargadinata, W., Hasan, N., Ikhlas, M., & Najar, S.A. (2022). Quizizz as an Arabic Vocabulary Media Learning in Digitalization Era: Process, Weakness and Strengths. *Al-Ta'rib: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, 10(1), 13-24. <https://doi.org/10.23971/altarib.v10i1.3787>
- Inayati, N., & Waloyo, A.A. (2022). The Influence of Quizizz-Online Gamification on Learning Engagement and Outcomes in Online English Language Teaching. *Journal on English as a Foreign Language*, 12(2), 249-271. <https://doi.org/10.23971/jefl.v12i2.3546>
- Kalahatu, M.F. (2021). Persepsi Peserta Pelatihan Dasar terhadap Penggunaan Quizizz sebagai Metode Evaluasi Pembelajaran. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(01), 163-178. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i01.1228>
- Munuyandi, T., Husain, S., Jabar, M.A.A., & Jusoh, Z. (2021). Effectiveness of Quizizz in Interactive Teaching and Learning Malay Grammar. *Asian Journal of University Education (AJUE)*, 17(3), 109-118. <https://doi.org/10.24191/ajue.v17i3.14516>
- Pasaribu, M.H., & Listiani, T. (2021). Optimalisasi Media Pembelajaran Online dalam Mendorong Keaktifan Belajar Siswa pada Kelas Matematika (Optimization of Online Learning Media to Encourage Students' Active Learning in Mathematics Class). *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 5(1), 44-60. <https://dx.doi.org/10.19166/johme.v5i1.2855>
- Raes, A., Vanneste, P., Pieters, M., Windey, I., Van Den Noortgate, W., & Depaepe, F. (2020). Learning and Instruction in the Hybrid Virtual Classroom: An Investigation of Students' Engagement and the Effect of Quizzes. *Computers & Education*, 143, 103682. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103682>
- Salsabila, U.H., Sari, L.I., Lathif, K.H., Lestari, A.P., & Ayuning, A. (2020). Peran Teknologi dalam Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, 17(2), 188-198. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v17i2.138>
- Santoso, S. (2014). *SPSS 22 from Essential to Expert Skills*. Jakarta: Gramedia.
- Sitorus, D.S., & Santoso, T.N.B. (2022). 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>
- Suharsono, A. (2020). Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Pelatihan Dasar CPNS Kemenkeu Generasi Milenial. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian, dan Pengembangan Kependidikan*, 11(1), 60-66. <https://doi.org/10.31764/paedagoria.v11i1.1915>
- Sulastris, S., Asfar, A.I.T., Asfar, A.I.A., Jamaluddin, J., Ayuningsih, A.N., & Nurliah, A. (2019, Desember). Pengaplikasian Quizizz pada Pembelajaran Laps-Talk-Ball dalam Melatih Kemampuan Complex Problem Solving Siswa. Dalam *Seminar Nasional*

Hasil Penelitian & Pengabdian kepada Masyarakat (SNP2M) (pp. 341-346).

- Windawati, R., & Koeswanti, H.D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027-1038. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>
- Yong, A., & Rudolph, J. (2022). A Review of Quizizz—A Gamified Student Response System. *Journal of Applied Learning and Teaching*, 5(1), 146-155. <https://doi.org/10.37074/jalt.2022.5.1.18>

