

Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis *Game* Pada Masa Pandemi Covid-19

Destri Sambara Sitorus¹, Tri Nugroho Budi Santoso²
destri.sambara@uksw.edu¹ tri.budi.santoso@uksw.edu²
Pendidikan Ekonomi, Universitas Kristen Satya Wacana^{1,2}

The Utilization of Quizizz as A Game-Based Learning Media in The Pandemic of Covid-19

ABSTRACT

The Covid-19 pandemic has hit all countries in the world has had an impact on many sectors, including the education sector. Teaching and learning activities are transferred to a virtual face room. Online learning is carried out with the help of technology, one of those is quizizz which is a game-based learning media. This research is a qualitative research that aims to obtain information about the use of the Quizizz application in economic learning. The research subjects were high school and vocational high school students in Salatiga City, Boyolali Regency, and Semarang Regency. The results showed that the use of quizizz had a positive impact on students. Quizizz helped them to better understand the material, did not make them bored in learning, made them more enthusiastic, focused, and active in learning, relaxes when they were bored, makes students think critically, competitively, and broadly.

Keywords: *Quizizz, Learning Media, Game, Pandemic Covid-19*

Article Info

Received date: 13 September 2021

Revised date: 21 Mei 2022

Accepted date: 27 Mei 2022

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 yang mulai masuk ke Indonesia pada bulan Maret 2020 membawa dampak pada banyak sektor seperti kesehatan, ekonomi, pendidikan, dan lain-lain. Berdasarkan data dari laman resmi pemerintah, yakni covid19.go.id jumlah kasus Covid-19 di Indonesia per tanggal 16 Mei 2021 sebanyak 1.739.750 kasus. Berbagai upaya dilakukan pemerintah untuk memutus persebaran virus ini, salah satunya dengan mengeluarkan Surat Edaran Mendikbud No 4 Tahun 2020 yang berisi mengenai kegiatan belajar yang dilakukan dari rumah melalui Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Jumlah siswa yang berpotensi berisiko terkena virus tersebut mulai dari pra sekolah dasar hingga sekolah menengah atas sebesar 577.305.660 dan pada jenjang perguruan tinggi sebesar 86.034.287 (Nugroho, 2020). Sehingga dibuatnya kebijakan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) merupakan langkah yang tepat untuk dilakukan.

Perubahan proses belajar yang awalnya dilakukan secara langsung dan tatap muka berganti menjadi tatap maya. Akibatnya diperlukan penyesuaian kegiatan belajar mengajar atas perubahan tersebut. Penyesuaian yang terjadi mulai dari media pembelajaran yang digunakan, metode pembelajaran, jenis dan alat evaluasi pembelajaran yang digunakan, dan lain-lain. Pada masa Pandemi Covid-19 ini media pembelajaran yang banyak digunakan adalah whatsapp group, google suite for education, ruangguru, zenius, dan zoom (Atsani, 2020). Media pembelajaran yang digunakan tidak hanya terbatas pada aplikasi yang disebutkan sebelumnya, pandemi ini membuat guru berinovasi dalam menggunakan media pembelajaran agar ilmu dan pengalaman belajar yang dapat dirasa penuh. Pembelajaran *online* pun dapat memanfaatkan media sosial seperti facebook dan instagram (Kumar & Nanda, 2018) serta media berbasis *game* seperti quizizz, kahoot, socratives, dan lain-lain (Solviana, 2020).

Bermain *game* merupakan aktifitas terstruktur atau semi terstruktur yang biasanya bertujuan untuk hiburan. Karakteristik *game* yang menyenangkan, menantang, dan dapat dimainkan secara kolaborasi membuat *game* digemari banyak orang. Penggunaan media berbasis *game* dapat memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran dan memaksimalkan perasaan senang dan keterikatan terhadap proses pembelajaran tersebut (Solviana, 2020) selain itu media berbasis *game* menarik minat peserta didik dan menginspirasi untuk terus belajar (Jusuf, 2016). Melihat manfaat positif dari penggunaan

media berbasis *game* dalam proses pembelajaran, maka tidak heran saat ini banyak yang menggunakan media tersebut.

Salah satu media berbasis *game* yang sering digunakan adalah quizizz. Melalui aplikasi ini, guru dapat menggabungkan instruksi, pembahasan, dan evaluasi. Quizizz menghubungkan seluruh guru-guru di dunia dan semua guru yang ada di dalamnya dapat mengakses quizizz secara gratis. Oleh karena itu, guru dapat berkreasi di dalam pembelajaran dan tidak kehabisan ide. Penggunaan aplikasi ini bisa dilakukan dimana saja, tidak terikat oleh ruang dan waktu. Hal ini karena quizizz memiliki pengaturan waktu, kapan kuis akan dibuka dan kapan berakhirnya. Siswa hanya perlu memasukkan kata sandi atau *game pin* untuk memulai kuisnya tanpa perlu berada dalam suatu tempat yang sama dengan guru atau teman-temannya. Melihat karakteristik dari quizizz yang fleksibel penggunaannya, maka aplikasi ini sangat cocok digunakan dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) pada masa pandemi Covid-19 saat ini. Berdasarkan penjelasan di atas, tujuan penelitian ini untuk mencari tahu dan menganalisis manfaat penggunaan quizizz sebagai media pembelajaran berbasis *game* pada masa pandemi Covid-19.

KAJIAN PUSTAKA

Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19

Belajar dari rumah melalui pembelajaran jarak jauh dilakukan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa di tengah pandemi Covid-19. Belajar dari rumah juga difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup. Menurut Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran Covid-19, aktivitas belajar siswa bisa bervariasi antara satu mahasiswa dengan mahasiswa lainnya, sesuai dengan minat dan kondisi masing-masing termasuk mempertimbangkan kesenjangan fasilitas belajar di rumah.

Pembelajaran jarak jauh sendiri bertujuan untuk memenuhi standar pendidikan dengan memanfaatkan teknologi informasi yang saling terhubung antara siswa dan guru. Pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran diharapkan mampu mengatasi persoalan yang timbul akibat adanya pandemi Covid-19 ini. Penelitian yang dilakukan oleh (Pakpahan & Fitriani, 2020) pada mahasiswa Universitas Bina Sarana Informatika bahwa peranan teknologi informasi sangat membantu dalam proses pembelajaran jarak jauh di tengah pandemi Covid-19, semua kegiatan belajar mengajar tetap dapat dilakukan dengan baik berkat bantuan teknologi informasi. Mahasiswa dan dosen menggunakan *e-learning*, whatsapp, google classroom, zoom, dan juga youtube dalam kegiatan belajar mengajar. Sejalan dengan hal tersebut, (Dwi et al., 2020) menemukan bahwa kurang efektifnya pembelajaran jarak jauh karena kurangnya sarana prasarana dan ketidaksiapan edukasi teknologi.

Maka dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran jarak jauh bergantung pada teknologi informasi yang digunakan. Pemilihan teknologi harus melihat kebutuhan guru dan siswa, kondisi serta karakter siswa dan materi yang disampaikan. Sehingga dengan memperhatikan hal tersebut proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu untuk menyampaikan materi dan pengalaman belajar. Sumiharsono & Hasanah (2018) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran akan menarik perhatian peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran dan menumbuhkan motivasi belajarnya. Ketika peserta didik memiliki motivasi belajar dari dalam dirinya sendiri, maka ia akan bersemangat dalam belajar dan diharapkan prestasi belajarnya pun akan meningkat ((Hapsari, 2017); (Warkintin & Berkhamas Mulyadi, 2019);(Gan et al., 2015)). Melalui media pembelajaran peserta didik juga menjadi aktif mencari tahu, karena ia tidak hanya menerima informasi dari guru tetapi juga ikut melakukan kegiatan seperti mengamati, mensimulasikan, memerankan, dan lain-lain untuk memperoleh informasi dan pengetahuan (Iga Luhsasi & Lita Permatasari, 2020). Media pembelajaran juga dapat digunakan sebagai sarana untuk membiasakan karakter-karakter baik pada peserta didik seperti karakter bertanggung jawab, jujur, tekun, dan karakter-karakter lain yang berguna untuk masa depan peserta didik (Sitorus et al., 2019).

Penggunaan media pembelajaran hendaknya diseuaikan dengan kebutuhan guru dan peserta didik sehingga dapat membantu mengatasi kesulitan-kesulitan yang dialami oleh guru dan peserta didik di dalam pembelajaran. Agar media pembelajaran yang dipilih dapat menunjang proses belajar mengajar, maka guru harus mampu memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sudah tersedia maupun melakukan inovasi-inovasi pada media pembelajaran.

Quizizz

Quizizz merupakan sebuah aplikasi *game* edukasi yang dapat mendukung proses pembelajaran secara signifikan (Anggia & Musfiroh, 2014). Aplikasi ini pada awalnya sering digunakan untuk pengukuran atau penilaian proses pembelajaran. Quizizz menyediakan berbagai jenis soal yang dapat dikerjakan oleh siapa saja, namun pengguna juga dapat membuat sendiri soalnya. Pengguna dapat menambahkan gambar dan juga video pada soal, bentuk soal bisa berupa pilihan berganda, poling, esai, dan juga pengguna dapat membuat soal dimana jawabannya berbentuk gambar. Terdapat pengaturan waktu sehingga tiap soal dapat dikerjakan dengan batas waktu yang berbeda-beda sesuai dengan tingkat kesulitan soal. Penyajian soal dengan bentuk *game* memiliki beberapa manfaat dalam pembelajaran antara lain sebagai berikut (De Freitas, 2006): 1) Memotivasi dan melibatkan seluruh peserta didik dalam pembelajaran, 2) Melatih kemampuan peserta didik seperti kemampuan literasi dan keterampilan berhitung, 3) Sebagai media terapi untuk mengatasi kesulitan belajar, 4) Mempraktikkan peran atau profesi tertentu di kehidupan nyata, 5) Membuat peserta didik semakin kreatif.

Beberapa penelitian mengungkapkan bahwa penggunaan *game* dalam pembelajaran sangat efektif jika diterapkan dengan baik dan benar. (Winatha & Setiawan, 2020) melakukan sebuah penelitian menggunakan permainan kartu yang memodifikasi tampilan dan aturan permainan uno. Penelitian yang mereka lakukan pada mahasiswa STMIK dan STIKOM Indonesia, Denpasar menunjukkan bahwa penggunaan permainan kartu dapat meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar mahasiswa. Sejalan dengan hal tersebut, penelitian oleh (Nurhayati, 2020), (Dian Ayu Afiani & Nanda Faradita, 2020), (Salsabila et al., 2020) bahwa penggunaan quizizz dapat meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran daring, meningkatkan hasil belajar siswa, siswa semakin teliti dan tenang dalam mengerjakan soal atau kuis, dan melatih siswa untuk memiliki manajemen waktu yang baik. Aplikasi quizizz sangat membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran jika dipersiapkan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik pembelajaran.

Penggunaan Quizizz Pada Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)

Kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) menuntut pendidik untuk mampu membuat bahan ajar yang menarik dan tidak membosankan bagi peserta didik. Pengalihan kelas dari tatap muka secara langsung menjadi tatap maya memerlukan penggunaan teknologi informasi dan juga internet. Banyak *platform* pembelajaran yang akhirnya dikembangkan dan digunakan dalam proses PJJ, mulai dari media interaktif, digital video dan animasi, podcast, Augmented Reality (AR), Virtual Reality (VR), *Game Based Learning*, dan lain-lain.

Quizizz sebagai salah satu media pembelajaran berbasis *game* menjadi media yang digunakan guru untuk melakukan evaluasi pembelajaran. Quizizz memberikan informasi statistik tentang hasil belajar peserta didik dan dapat diunduh dalam bentuk file excel. Penggunaan quizizz membantu guru dalam mengevaluasi proses pembelajaran tanpa dibatasi tempat, tampilan yang menyenangkan, dan pengaturan waktu pengerjaan soal menuntun konsentrasi siswa (Wihartanti et al., 2019)

Penelitian (Anggraini et al., 2020) bahwa penggunaan quizizz pada peserta didik kelas III di SDN Kebayoran Lama Utara 07 Pagi membuat peserta didik tertarik dalam proses pembelajaran, menumbuhkan rasa semangat peserta didik dalam mengerjakan soal, dan menambah sumber belajar. Penggunaan quizizz juga mampu untuk mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) siswa (Narasati et al., 2021) sehingga walaupun penilaian dilakukan jarak jauh dan guru tidak dapat mengawasi siswa dalam mengerjakan soal tetapi guru tetap bisa memastikan bahwa siswanya mengerjakan soal dengan kemampuannya sendiri.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk memperoleh informasi tentang penggunaan aplikasi quizizz pada pembelajaran ekonomi. Subjek penelitian adalah siswa SMA dan SMK di Kota Salatiga, Kabupaten Boyolali, dan Kabupaten Semarang. Terdapat 27 subjek yang terdiri dari 6 siswa SMK Negeri 1 Salatiga, 5 siswa SMK Kristen BM Salatiga, 11 siswa SMA Negeri 1 Juwana, 2 Siswa SMA Negeri 1 Pabelan, dan 3 siswa SMK Negeri 1 Boyolali. Data dikumpulkan dengan menggunakan *google form* dengan bentuk pertanyaan terbuka. Aspek-aspek yang ingin diketahui adalah bagaimana pelaksanaan kegiatan pembelajaran selama pandemi Covid-19, bagaimana pelaksanaan pembelajaran menggunakan aplikasi quizizz, apakah aplikasi quizizz membuat suasana belajar menjadi tidak membosankan, apakah aplikasi quizizz membuat siswa menjadi lebih

fokus belajar, apakah aplikasi quizizz membuat siswa menjadi antusias dalam belajar, dan bagaimana kebermanfaatan aplikasi quizizz dalam pembelajaran ((Astuti & Febrian, 2019); (Sadiman et al., 2006)).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pelaksanaan pembelajaran di masa pandemi Covid-19 dilakukan secara daring dikarenakan kondisi yang belum memungkinkan untuk pembelajaran tatap muka secara langsung. Belajar secara daring sudah berlangsung lebih dari satu tahun semenjak masuknya virus corona di Indonesia pada bulan Maret 2020 lalu. Selama belajar secara daring banyak dinamika yang dirasakan oleh siswa. Dari 27 responden penelitian, sebagian siswa mengatakan bahwa pembelajaran daring berjalan lancar, namun sebagian besar siswa mengatakan bahwa pembelajaran daring kurang efektif, tidak kondusif, membosankan, dan sulit memahami materi yang disampaikan oleh guru. Persoalan-persoalan yang dialami oleh siswa ini terjadi karena tuntunan bagi peserta didik untuk selalu mematuhi aturan dan tugas yang diemban oleh siswa. Kejenuhan belajar juga disebabkan oleh aktivitas yang dikerjakan oleh siswa selalu sama setiap harinya. Akibat kejenuhan belajar tersebut konsentrasi dan daya serap siswa terhadap materi menjadi menurun (Pawicara & Conilie, 2020). Sehingga dengan demikian siswa merasa bahwa pembelajaran daring tidak efektif dan kondusif.

Di masa pandemi Covid-19 penggunaan media pembelajaran *online* meningkat pesat. Banyak bermunculan *platform* pembelajaran yang sebelumnya tidak familiar digunakan. Salah satu *platform* pembelajaran tersebut adalah quizizz. Sesungguhnya quizizz bukanlah aplikasi baru, aplikasi ini sudah ada sejak tahun 2015 dan pertama kali diluncurkan di India. Quizizz diciptakan untuk membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Aplikasi ini menggunakan metode pengajaran dan pembelajaran gaya kuis, dimana pengguna menjawab serangkaian pertanyaan secara mandiri dan bersaing dengan pengguna lainnya pada kuis yang sama. Bagi guru aplikasi ini mempermudah pekerjaan guru karena tidak perlu mengoreksi tugas atau ujian siswa, nilai siswa secara otomatis akan muncul ketika siswa selesai mengerjakan kuis dan hasilnya dapat diunduh oleh guru. Aplikasi ini memiliki pengaturan waktu untuk masing-masing soal, sehingga dengan pengaturan waktu ini dapat meminimalisir kecurangan yang mungkin saja bisa dilakukan oleh siswa. Selain itu adanya audio visual yang ditampilkan membantu siswa untuk fokus dan tenang dalam menjawab kuis.

Sebanyak 27 responden penelitian mengatakan bahwa penggunaan quizizz membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan. Dikatakan siswa bahwa saat mengerjakan tugas atau pun kuis mereka merasa seperti sedang bermain *game* sehingga siswa sangat menikmati kuis tersebut. Jiwa kompetisi siswa juga terlatih karena di dalam aplikasi tersebut menunjukkan secara langsung skor yang diperoleh siswa setiap kali menjawab pertanyaan. Para siswa berlomba-lomba menjawab dengan cepat dan tepat sehingga nama mereka muncul pada papan skor di urutan paling atas. Perasaan senang saat mengikuti pembelajaran akan membuat siswa lebih cepat dalam memahami materi, hasil belajar meningkat, dan menemukan makna dari pembelajaran tersebut (Wahyuningsih, 2012). Sehingga penggunaan quizizz pada masa pandemi Covid-19 membawa dampak positif bagi siswa dan juga guru.

Sebanyak 26 responden mengatakan bahwa belajar dengan menggunakan quizizz membuat mereka lebih fokus dalam belajar. Para siswa mengatakan ketika pembelajaran menyenangkan, seru, tidak kaku dan bebas maka mereka akan lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran. Namun walaupun demikian, siswa lain menyatakan bahwa penggunaan *game* edukasi ini dapat meningkatkan fokus pembelajaran jika memang sesuai dengan gaya belajar siswa yang gemar jika diselingi dengan *game*. Fokus dalam belajar dapat meningkat jika siswa merasa tenang, tidak memiliki masalah atau pikiran berat yang mengganggu, serta juga lingkungan yang mendukung (Hakim, 2002).

Dengan menggunakan aplikasi quizizz sebanyak 24 responden setuju bahwa mereka lebih antusias di dalam belajar. Antusiasme adalah kegairahan, gelora semangat, minat besar terhadap sesuatu. Sedangkan antusiasme belajar merupakan suatu sikap semangat, motivasi, dorongan yang berasal dari dalam diri manusia itu sendiri tanpa adanya suatu paksaan dari siapapun. Dalam aplikasi quizizz menampilkan papan skor siswa, sehingga siswa merasa termotivasi untuk bersaing dengan temannya yang lain agar memperoleh skor yang lebih tinggi. Sependapat dengan (Afero & Adman, 2016) keinginan untuk berprestasi harus didasari dari motivasi intrinsik atau dari dalam diri peserta didik itu sendiri. Penggunaan quizizz memberi dampak yang baik bagi siswa, tampilan yang menarik

dari aplikasi quizizz membuat peserta didik ingin terus mencoba, dan membuat peserta didik memiliki motivasi yang tinggi untuk mendapatkan poin yang lebih baik (Basuki & Hidayati, 2019). Penggunaan media pembelajaran yang tepat berpengaruh terhadap antusiasme siswa (Asria et al., 2021). Penggunaan quizizz menstimulus siswa memahami soal lebih baik dari pada soal berbasis buku teks (Kurniawan & Huda, 2020). Hal ini berimplikasi bahwa guru perlu melakukan variasi dalam pembelajaran untuk mendukung terciptanya suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Rasa bosan atau kejenuhan yang timbul saat belajar dapat disebabkan oleh beberapa hal seperti kurangnya waktu beristirahat yang menyebabkan siswa sulit fokus dalam belajar, banyaknya tugas yang diberikan oleh guru, dan penggunaan metode pembelajaran yang tidak bervariasi (Agustina et al., 2019). Menurut (Pawicara & Conilie, 2020) pembelajaran daring di tengah pandemi Covid-19 berdampak pada kejenuhan belajar khususnya pada mahasiswa Biologi IAIN Jember. Kejenuhan belajar yang dialami terlihat dari kelelahan emosi, kelelahan fisik, kelelahan kognitif, dan kehilangan motivasi.

Kejenuhan ini juga dialami oleh 27 responden selama mengikuti belajar daring. Sebagian besar siswa mengalami kelelahan kognitif seperti ketidakberdayaan, kehilangan minat untuk belajar, dan kehilangan motivasi belajar. Saat belajar dengan menggunakan quizizz siswa merasa lebih senang dan tidak jenuh karena tampilan seperti sedang bermain *game* membuat siswa lebih nyaman dan santai di dalam belajar.

Proses belajar mengajar yang dilakukan secara daring, cara mengajar guru yang monoton dan banyaknya tuntutan tugas membuat siswa menjadi jenuh dan kelelahan dalam belajar. Kondisi seperti ini secara terus menerus akan mengakibatkan siswa tidak maksimal dalam mendapatkan ilmu dan pengalaman belajar. Penggunaan quizizz menjadi salah satu alternatif yang dapat dilakukan untuk mengatasi kejenuhan dan kelelahan belajar yang dialami siswa. Berdasarkan hasil kuesioner, seluruh responden menyatakan bahwa quizizz membantu mereka untuk lebih memahami materi, tidak membuat jenuh dalam belajar, membuat lebih antusias, fokus, dan giat dalam belajar, membuat rileks saat sudah jenuh, membuat siswa berpikir kritis, kompetitif, dan berwawasan luas.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa terdapat respon yang positif atas penggunaan quizizz dalam proses pembelajaran *online*. Tanpa disadari quizizz membuat siswa belajar sambil bermain sehingga siswa merasa senang dan lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan. Pemahaman dari peserta didik, Quizizz merupakan media pembelajaran yang menarik dengan menyuguhkan suasana belajar yang baru, memudahkan peserta didik dalam memahami sebuah materi belajar, dan memiliki berbagai macam kemudahan yang membuat motivasi belajar siswa menjadi meningkat. Adapun beberapa fitur yang ditawarkan adalah fitur *timer* atau waktu yang cepat dalam menjawab, *emoticon* atau gambar respon saat peserta didik mengerjakan soal dan menerima jawaban, adanya fitur *tropy* bagi peserta didik yang menjawab pertanyaan dengan tepat, dan juga sistem peringkat yang membuat suasana perlombaan dalam mengerjakan soal. Hal ini sesuai dengan pendapat Zhao yang mengatakan bahwa, “...using Quizizz doing in-class exercise is fun, helps them review the course materials and stimulates their interest in learning...”, “menggunakan Quizizz di kelas menjadikan latihan menjadi menyenangkan, membantu mereka meninjau materi pelajaran dan merangsang minat mereka dalam belajar...” (Zhao, 2019)

Sistem ranking yang ditampilkan sesuai mengerjakan akan membuat suasana kompetisi yang membuat peserta didik dapat termotivasi untuk menjadi yang terbaik. Hal tersebut dapat mendorong peserta didik untuk dapat saling termotivasi dalam memperoleh posisi terbaik di kelasnya. Peserta didik akan berebut dalam menjawab dengan cepat dan tepat, walaupun terkadang ada kendala dalam jaringan internet karena Quizizz membutuhkan jaringan internet yang stabil untuk menyelesaikan tahap demi tahap, namun demikian kendala ini tidak menurunkan semangat peserta didik untuk dapat menjadi yang terbaik di kelasnya. Secara tidak langsung hal ini juga mendorong partisipasi aktif dari semua peserta didik untuk memberikan kontribusi dalam pembelajaran.

Selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, penggunaan quizizz juga membuat siswa lebih fokus dalam belajar. Hal ini karena adanya waktu dalam pengerjaan kuis membuat siswa harus teliti dalam membaca dan menganalisis soal namun walaupun demikian tidak membuat siswa terburu-buru dalam mengerjakan soal. Selain itu pelaksanaan kuis yang dilakukan tidak pada satu ruang yang sama membuat siswa harus belajar secara maksimal karena siswa tidak dapat meminta bantuan dari temannya yang lain seperti jika kuis tatap muka atau dalam satu ruangan (Sanga & Purba, 2019).

Beberapa dampak positif yang timbul setelah menggunakan quizizz dalam proses pembelajaran *online* menunjukkan bahwa quizizz bermanfaat dalam proses pembelajaran *online* seperti yang sedang terjadi saat ini. Hal ini sejalan dengan (Nugroho et al., 2019) bahwa penggunaan teknologi berupa gamifikasi saat proses pembelajaran dapat digunakan untuk kegiatan yang positif, yakni menciptakan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan sehingga dapat menunjang prestasi siswa. Namun quizizz atau pun penggunaan media pembelajaran berbasis *game* tetap harus diperhatikan dampak-dampak negatif yang mungkin saja timbul, sebagai contoh adalah sistem *reward* ekstrinsik dapat menjadi fokus utama dalam mengotrol kelas. Guru harus dapat membangun motivasi intrinsik peserta didik untuk melakukan proses pembelajaran dalam kelas. Pembelajaran yang didasari dari motivasi intrinsik akan lebih efektif dibandingkan dengan motivasi secara ekstrinsik seperti memberikan penghargaan atau hadiah. Hal ini perlu menjadi perhatian karena penggunaan media pembelajaran berbasis *game* ini dapat berjalan dengan efektif namun juga mengandung resiko kegagalan. Sehingga, penerapan media berbasis permainan ini perlu dirancang secara efektif dan wajib disertai dengan teknik evaluasi yang disusun sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Sehingga pencapaian kompetensi pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai secara efektif.

SIMPULAN DAN SARAN

Quizizz sebagai salah satu media pembelajaran berbasis *game* yang digunakan saat Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) memberikan dampak yang baik bagi para siswa penggunaannya. Pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan karena siswa merasa seperti sedang bermain *game*, mengasah jiwa kompetisi siswa karena quizizz menunjukkan secara langsung skor yang diperoleh siswa tiap kali menjawab pertanyaan, meningkatkan fokus dalam belajar, lebih antusias, dan menstimulus siswa memahami soal lebih baik dari pada soal berbasis buku teks. Namun penggunaan quizizz saat pembelajaran juga perlu memperhatikan dampak lainnya, seperti memastikan bahwa motivasi utama siswa dalam belajar haruslah berasal dari dalam dirinya sendiri, lalu guru diharapkan menggunakan media pembelajaran lain yang memiliki karakteristik berbeda dengan quizizz karena tidak semua siswa memiliki gaya belajar yang sama. Selain itu penggunaan quizizz harus disesuaikan dengan model pembelajaran, karakteristik materi pembelajaran, karakteristik siswa sehingga penggunaan quizizz betul-betul dapat mengukur hasil belajar siswa dan dapat mencapai tujuan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Afero, B., & Adman. (2016). Peran kecerdasan emosional sebagai faktor yang mempengaruhi kemandirian belajar siswa. *JURNALPENDIDIKANMANAJEMENPERKANTORAN*, 1(1), 215–223.
<http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/00000Perankecerdasanemosionalsebaigaifactoryangmempengaruhikemandirianbelajarsiswa>
- Agustina, P., Bahri, S., Program, A. B., Bimbingan, S., Konseling, D., Keguruan, F., & Pendidikan, I. (2019). ANALISIS FAKTOR PENYEBAB TERJADINYA KEJENUHAN BELAJAR PADA SISWA DAN USAHA GURU BK UNTUK MENGATASINYA. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*, 4.
- Anggia, S. P., & Musfiroh, T. (2014). PENGEMBANGAN MEDIA GAME DIGITAL EDUKATIF. *Jurnal LingTera*, 1(2), 123–135.
- Angraini, W., Utami, A., Santi, P., Gery, M. I., Jakarta, M., Ahmad, J. K. H., Cirendeu, D., Ciputat, K., Kota, T., & Selatan, T. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Tematik dalam Pembelajaran Jarak Jauh Kelas IIIDi SDN Kebayoran Lama Utara 07 Pagi. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1–10. <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit>
- Asria, L., Sari, D. R., Ngaini, S. A., Muyasaroh, U., & Rahmawati, F. (2021). ANALISIS ANTUSIASME SISWA DALAM EVALUASI BELAJAR MENGGUNAKAN PLATFORM QUIZIZZ. *Alifmatika: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 3(1), 1–17. <https://doi.org/10.35316/alifmatika.2021.v3i1.1-17>

- Astuti, P., & Febrian, F. (2019). Blended Learning Syarah: Bagaimana Penerapan dan Persepsi Mahasiswa. *Jurnal Gantang*, 4(2), 111–119. <https://doi.org/10.31629/jg.v4i2.1560>
- Atsani, L. G. M. H. (2020). Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam*, 1(1), 82–93.
- Basuki, Y., & Hidayati, Y. (2019, July 9). Kahoot! or Quizizz: the Students' Perspectives. *ELLIC 2019*. <https://doi.org/10.4108/eai.27-4-2019.2285331>
- De Freitas, S. (2006). *Learning in Immersive worlds A review of game-based learning Prepared for the JISC e-Learning Programme*. http://www.jisc.ac.uk/uploaded_documents/Summary_report.
- Dian Ayu Afiani, K., & Nanda Faradita, M. (2020). PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MAHASISWA PGSD PADA MASA PANDEMI COVID-19. *Proceedings Pendidikan Era Supersmart Society 5.0*, 209–218.
- Dwi, B. C., Amelia, A., Hasanah, U., Mahesha Putra, A., & Rahman, H. (2020). Analisis Keefektifan Pembelajaran Online di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 28–37.
- Gan, B., Menkhoff, T., & Smith, R. (2015). Enhancing students' learning process through interactive digital media: New opportunities for collaborative learning. *Computers in Human Behavior*, 51, 652–663. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.12.048>
- Hakim, T. (2002). *Mengatasi gangguan konsentrasi*. Puspa Swara.
- Hapsari, A. E. (2017). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE NUMBERED HEADS TOGETHER BERBANTUAN MEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN PRESTASI BELAJAR SISWA. *Scholaria*, 7(1), 1–9.
- Iga Luhsasi, D., & Lita Permatasari, C. (2020). Trade Game Akuntansi Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(1), 51–59.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1), 1–6.
- Kumar, V., & Nanda, P. (2018). Social Media in Higher Education: A Framework for Continuous Engagement. *International Journal of Information and Communication Technology Education*, 15(1), 1–12.
- Kurniawan, C. D., & Huda, M. M. (2020). PENGARUH PENGGUNAAN QUIZIZZ SEBAGAI LATIHAN SOAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SD. *Jurnal Pena Karakter*, 3(1), 37–41.
- Narasati, N. A., Saleh, R., & Arthur, R. (2021). Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis HOTS Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 3(2), 169–180.
- Nugroho, R. S. (2020). Corona: 421 Juta Pelajar di 39 Negara Belajar di Rumah, Kampus di Indonesia Kuliah Online. *Kompas*. <https://www.kompas.com/tren/read/2020/03/14/120000765/corona-421-juta-pelajar-di-39-negara-belajar-di-rumah-kampus-di-indonesia>
- Nugroho, Situmorang, D. Y., Tahulending, K., Maxmilla, P. S., Rumerung, M., & Lidya, C. (2019). PEMANFAATAN TEKNOLOGI DALAM PENDIDIKAN: PENGGUNAAN FITUR GAMIFIKASI DARING DI YPK PENABUR BANDARLAMPUNG. *Prosiding PKM-CSR*, 2, 2655–3570.
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 145. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i3.2645>
- Pakpahan, R., & Fitriani, Y. (2020). ANALISA PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DALAM PEMBELAJARAN JARAK JAUH DI TENGAH PANDEMI VIRUS CORONA COVID-19. *JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and*

- Research*, 4(2), 30–36. <http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisamarTelp.+62-21-3905050>
- Pawicara, R., & Conilie, M. (2020). ANALISIS PEMBELAJARAN DARING TERHADAP KEJENUHAN BELAJAR MAHASISWA TADRIS BIOLOGI IAIN JEMBER DI TENGAH PANDEMI COVID-19. *ALVEOLI: Jurnal Pendidikan Biolog*, 1(1), 29–38.
- Sadiman, S., A., Raharjo, Haryono, & Harjito. (2006). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Raja Grafindo Persada.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran di Tengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163–172.
- Sanga, L., & Purba, L. (2019). PENINGKATAN KONSENTRASI BELAJAR MAHASISWA MELALUI PEMANFAATAN EVALUASI PEMBELAJARAN QUIZIZZ PADA MATA KULIAH KIMIA FISIKA I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 29–39.
- Sitorus, D. S., Siswandari, & Kristiani. (2019). The Effectiveness of Accounting E-Module Integrated with Character Value to Improve Students' Learning Outcomes and Honesty. *Cakrawala Pendidikan*, 38(1), 120–129.
- Solviana, M. D. (2020). PEMANFAATAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN DI MASA PANDEMI COVID-19: PENGGUNAAN FITUR GAMIFIKASI DARING DI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PRINGSEWU LAMPUNG UTILIZATION OF EDUCATIONAL TECHNOLOGY IN THE COVID-19 PANDEMIC PERIOD: USE OF ONLINE GAMIFICATION FEATURES AT THE MUHAMMADIYAH PRINGSEWU LAMPUNG UNIVERSITY. In *Journal of Biology Education Research* (Vol. 1, Issue 1). <http://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/AI-Jahiz>
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2018). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru, dan Calon Pendidik*. CV. Pustaka Abadi.
- Wahyuningsih, A. N. (2012). PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERGAMBAR MATERI SISTEM SARAF UNTUK PEMBELAJARAN YANG MENGGUNAKAN STRATEGI PQ4R. In *JISE* (Vol. 1, Issue 1). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jise>
- Warkintin, & Berkhamas Mulyadi, Y. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis CDInteraktif PowerPointUntuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(1), 82–92.
- Wihartanti, L. V., Prasetya Wibawa, R., Astuti, R. I., & Pangestu, B. A. (2019). PENGGUNAANAPLIKASI QUIZIZZ BERBASIS SMARTPHONE DALAM MEMBANGUNKEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS MAHASISWA. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran 2019*, 362–368.
- Winatha, R., & Setiawan, K. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar The Effect Of Game-Based Learning Towards The Learning Motivation And Achievement. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206.
- Zhao, F. (2019). Using quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37–43. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37>