

APLIKASI DARING QUIZZIZ SEBAGAI SOLUSI PEMBELAJARAN MENYENANGKAN DI MASA PANDEMI

Mila Roysa,¹ Anisa Hartani²

¹Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Muria Kudus, ² Magister

Pendidikan Dasar, Universitas Muria Kudus

¹mila.roysa@umk.ac.id, ²anisahartani99@gmail.com

How to cite (in APA Style): Roysa, Mila dan Hartani, Anisa. (2020). Aplikasi Daring Quizziz sebagai Solusi Pembelajaran Menyenangkan di Masa Pandemi. *LENERA: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13 (2), pp. 315-326.

Abstract: *The purpose of this study is to describe alternatives to joy fun online learning using the quizziz application. The research method used is qualitative research. The study was conducted at vocational high school Miftahul Falah, Dawe District, Kudus Regency. Acquisition of data results using indept interviews sent via googleform and key informants to teachers dan students. Based on the results of the study it was concluded that (1) quizziz online learning application is a technology based learning evaluation application that can be accessed online by teachers and students, which is applied during a pandemic in the education sector in order to be able to balance and harmonize learning in school to be always relevant and enjoyable especially in Indonesian language learning content; (2) the existence of the quizziz application provides alternative online learning that can be done without having to face to face directly between the teacher and students and can be accessed outside and in the classroom; (3) quizziz provides advantages for online learning by utilizing learning changes that prioritize learning in the era of the industrial revolution 4.0 using information technology in its delivery, will be more fun, motivating, and attracting the attention of students. The use of quizziz can make the implementation of online learning no longer make a problem for students and is flexible in accordance with students abilities.*

Keywords: *Aplikasi quizziz, Pembelajaran menyenangkan, Masa pandemi covid-19*

Abstrak: *Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan alternatif dari pembelajaran daring yang menyenangkan menggunakan aplikasi quizziz. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Penelitian dilakukan di SMK Miftahul Falah Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus. Perolehan hasil data menggunakan indept interview yang dikirim melalui googleform dan key informant pada guru dan siswa. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa (1) aplikasi pembelajaran online quizziz merupakan aplikasi evaluasi pembelajaran berbasis teknologi yang dapat diakses secara online oleh guru dan siswa, yang diterapkan di saat pandemi pada sektor pendidikan agar mampu menyeimbangkan dan melaraskan pembelajaran di sekolah untuk senantiasa relevan serta menyenangkan khususnya pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia; (2) adanya aplikasi quizziz memberikan alternatif pembelajaran daring yang dilakukan tanpa harus bertatap muka secara langsung antara guru dan siswa serta dapat diakses di luar maupun di dalam kelas; (3) quizziz memberikan keuntungan pada pembelajaran daring dengan memanfaatkan perubahan pembelajaran yang lebih mengedepankan pembelajaran di era revolusi industri 4.0 menggunakan teknologi informasi dalam penyampaiannya, akan lebih menyenangkan, memotivasi, dan menarik perhatian siswa. Penggunaan quizziz dapat menjadikan pelaksanaan pembelajaran daring tidak lagi menjadikan suatu permasalahan bagi siswa dan bersifat fleksibel sesuai dengan kemampuan diri siswa.*

Kata kunci: *Quizziz application, Fun learning, Covid pandemic period*

PENDAHULUAN

Pandemik covid-19 atau yang terkenal dengan wabah *corona virus disease* yang melanda dunia khususnya di negara Indonesia pada awal tahun 2020 ini, belum dapat dicegah sepenuhnya dan ditemukan panawarnya. Efek yang muncul akibat adanya wabah covid-19, tentu dapat memberikan dampak dan tantangan tersendiri bagi setiap negara di dunia.

Ditinjau dari berbagai sudut pandang, analisis permasalahan yang ditimbulkan dalam upaya mengantisipasi penularan covid-19 pemerintah di dunia khususnya di Indonesia, menerapkan berbagai kebijakan yang telah ditetapkan berdasarkan peraturan yang berstandarisasi dari WHO seperti *stay at home*, *lockdown*, isolasi, dan *social and physical distancing*. Sejalan dengan persepsi dari ahli, *social distancing*, *social containment*, dan *physical distancing* merupakan suatu kebijakan yang dirancang oleh pemerintah guna mengurangi interaksi antar individu baik dalam skala luas seperti kota atau wilayah yang memungkinkan terjadinya interaksi sebelum terisolasi atau memastikan meminimalisasi interaksi pribadi selain interaksi pasokan vital (Smith & Freedman, 2020). Segala peraturan-peraturan tersebut, diberlakukan agar berdampak pada pengharusan semua masyarakat untuk himbuan tetap di rumah dan membatasi aktivitas yang berkerumunan dan ruang gerak di luar. Kondisi yang demikian, tentu mengakibatkan adanya penutupan sementara atau pembatasan penggunaan sarana dan prasarana umum khususnya pada bidang transportasi dan lembaga pendidikan.

Dilihat dari segala sudut pandang permasalahan yang ada, efek wabah covid-19 yang ditimbulkan cukup besar. Beberapa contoh dampak yang dianalisis dari segala sudut pandang dan nyata terlihat seperti perekonomian merosot, nilai tukar rupiah menurun, alat-alat kesehatan langka dan persediannya terbatas, harga bahan pokok meningkat, serta sistem pendidikan tidak dapat berjalan dengan maksimal dan lancar.

Dampak yang ditimbulkan adanya pandemic ini, menjadikan banyak permasalahan dan menjadi sorotan oleh masyarakat adalah dari segi permasalahan yang timbul dalam bidang pendidikan. Menurut Purwanto, dkk. (2020:2) perserikatan bangsa-bangsa (PBB) yang menaungi organisasi pendidikan, keilmuan, dan kebudayaan Internasional (UNESCO) mencatat sekitar 290,5 juta siswa di seruluh dunia mengalami gangguan dalam aktivitas belajar karena wabah covid-19.

Gangguan aktivitas belajar yang terjadi diakibat keadaan darurat ini, dapat memungkinkan pemerintah untuk mengeluarkan berbagai kebijakan yang berkaitan dengan permasalahan dalam pendidikan. Seperti halnya di negara Indonesia, menteri pendidikan mengambil sebuah keputusan guna menanggulangi wabah covid-19 agar tidak tersebar dan menular kepada generasi penerus bangsa khususnya anak sekolah dengan cara, mengumumkan suatu kebijakan pada pertengahan Maret 2020 tentang sistem pembelajaran yang dilakukan di sekolah maupun di perguruan tinggi diliburkan dan diganti dengan sistem pembelajaran di rumah secara daring (Kemendikbud RI, 2020). Kebijakan tersebut dilakukan guna meminimalisir dan memutuskan rantai

penularan virus serta penyebarannya. Sependapat dengan menteri pendidikan di negara Indonesia, Pujilestari (2020) menjelaskan bahwa pasca pandemi covid-19 masuk di Indonesia, pemerintah dan segenap jajarannya telah mengupayakan berbagai cara untuk menekan angka penyebaran penderita covid-19 agar, tidak menyebar luas khususnya digenarasi penerus bangsa melalui beberapa peraturan seperti, meniadakan sementara pembelajaran tatap muka di kelas dan diganti dengan pembelajaran tanpa tatap muka menggunakan pembelajaran secara online atau daring.

KAJIAN TEORI

Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring (dalam jaringan) menjadi solusi pembelajaran yang menyenangkan dan mudah diakses oleh siswa serta guru dalam situasi pandemic ini. Pada dasarnya, pembelajaran daring atau online adalah pembelajaran yang menggunakan sistem berupa jaringan computer berasal dari internet, saling terkoneksi dengan segala *aksesibilitas*, *fleksibilitas*, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai interaksi yang mengarah dalam pembelajaran (Moore, dkk, 2011).

Adapun kelebihan dari pembelajaran berbasis internet, teknologi, dan multimedia adalah mampu mengubah cara penyampaian serta pengetahuan kepada siswa menjadi lebih mudah sehingga, dapat menjadi alternatif pembelajaran selain penggunaan pembelajaran secara tradisional atau konvensional (Firman dan Rahman, 2020: 82). Selain mudah dan praktis untuk diakses, pembelajaran daring mampu meningkatkan kadar interaksi antara siswa dan guru, *time and*

place flexibility, *potential to reach a global audience*, dan mempermudah serta menyempurnakan penyampaian materi pembelajaran (Wahyono, 2006). Selanjutnya, kelebihan penggunaan pembelajaran daring lebih menitik beratkan pada akses kemudahan penggunaan dan pelaksanaannya dalam pembelajaran. Daring (dalam jaringan) mampu memberikan solusi pembelajaran kepada siswa menjadi lebih menyenangkan pasalnya, siswa lebih familiar untuk mengakses pembelajaran dikarenakan, dukungan dari perangkat-perangkat yang digunakan dalam pembelajaran dekat dengan lingkungan dan keseharian siswa berupa perangkat mobile meliputi *smart phone*, *tablet*, dan laptop atau komputer (Gikas & Grant, 2013). Penggunaan pembelajaran daring dibantu dengan akses dari teknologi moderen berbasis *mobile* dan IT memiliki potensi dan kontribusi yang besar dalam dunia khususnya, sebagai transisi dan tantangan pemanfaatan pembelajaran menggunakan perubahan revolusi industri 4.0 di negara berkembang khususnya di Indonesia.

Berbagai media *platform* yang tersedia di era perubahan revolusi industri 4.0 dapat diakses dan digunakan dalam menunjang pembelajaran daring sehingga, pembelajaran dapat menyenangkan bagi siswa walaupun hanya dikerjakan di rumah (Darmalaksana, dkk, 2020). Hal ini sepersepsi dengan sebagaimana yang diatur dalam undang-undang No. 20 pasal 31 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang membahas mengenai pembelajaran melalui jarak jauh berupa pembelajaran online/*e-learning*/daring/*f-learning* dapat diakses melalui aplikasi online seperti *schooling*, *google*

classroom, edmodo, webinar, zoommeeting, dan *quizziz* serta aplikasi pembelajaran online lainnya (Pratiwi, 2020:3). Sejalan dengan hasil penelitian dari Pratiwi dan Abidin, dkk yang mengemukakan bahwa pembelajaran online atau daring menggunakan beberapa media *platform* berbasis proyek, memberikan banyak peluang kepada siswa agar mudah mengakses bahan ajar secara mandiri, memahami konsep secara lebih mendalam, dan meningkatkan hasil belajar siswa hal ini dikarenakan, pembelajaran lebih familiar dengan keseharian siswa apalagi dalam pelaksanaan pengaplikasian menggunakan *smart phone* atau *gadget* (Abidin, dkk., 2020:70).

Aplikasi Pembelajaran Daring

Aplikasi *quizziz* adalah salah satu media aplikasi pembelajaran daring yang menyenangkan dapat diakses oleh siswa dan guru secara mudah. Aplikasi pembelajaran online yang memanfaatkan media interaktif berupa *web tool* untuk membuat permainan berbentuk kuis sehingga, dapat digunakan sebagai evaluasi pembelajaran di kelas online oleh guru secara praktis (Agustina dan Rusmana, 2020). Penggunaan media pembelajaran online yang interaktif akan menambah semangat siswa dalam pembelajaran dan belajar menjadi lebih menyenangkan apalagi, di masa pandemic yang memungkinkan berbagai aktivitas siswa hanya bisa dilakukan di rumah saja.

Aplikasi *quizziz* menjadi aplikasi pemanfaatan evaluasi pembelajaran pada pembelajaran daring yang mudah diakses oleh guru dan siswa dalam hal, mengetahui peningkatan konsentrasi belajar siswa secara online di rumah

khususnya pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia.

Muatan pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK, menjadi salah satu muatan pembelajaran yang membutuhkan konsentrasi tinggi dalam pengerjaannya. Khususnya pada materi mengidentifikasi dan melengkapi informasi penting yang ada didalam proposal kegiatan atau penelitian. Pada materi tersebut, siswa dituntut untuk berkonsentrasi dalam melengkapi dan mengidentifikasi informasi dalam proposal penelitian dengan tepat dan benar jika, dalam proses pembelajaran daring yang diberikan oleh guru tidak sesuai dan kurang tepat akan menimbulkan kesalahan dalam penyajian informasi yang terdapat dalam proposal. Selain itu, pemberian soal berkaitan dengan melengkapi dan mengidentifikasi informasi dalam proposal, yang hanya disajikan oleh guru dalam bentuk bacaan-bacaan dan dikirim lewat platform WA atau dikopi paste tentu, menimbulkan penafsiran ganda kepada siswa. Hal ini akan memberikan efek kepada siswa berupa sikap jenuh dalam menerima dan mengerjakan soal-soal evaluasi yang diberikan.

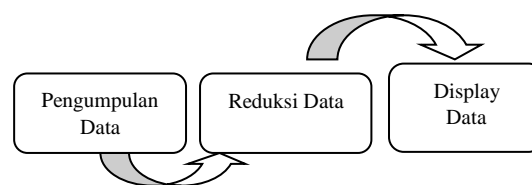
Sejalan dengan pendapat tersebut, Mulatsih menjelaskan bahwa strategi pembelajaran daring menggunakan platform whatsapp (WA) melalui cara pengiriman tulisan dan PDF yang dikirimkan lewat aplikasi tersebut, dapat menghambat proses pembelajaran dikarenakan akan timbulnya miskomunikasi dari siswa dan siswa lainnya serta, banyak siswa yang selalu bertanya kepada penulis (guru) melalui whatsapp atau video call sewaktu-waktu sehingga, akan mengganggu jalannya pembelajaran (Mulatsih, 2020).

Adanya pemberian aktivitas dalam pembelajaran daring berupa umpan balik dari guru, dengan pemberian beberapa soal evaluasi yang diberikan dalam aplikasi quizziz kemudian, dikirimkan melalui link yang disebar diwhatsapp, mampu memberikan keefektifan pembelajaran daring. Sejalan dengan hasil penelitian dari Purba yang menjabarkan bahwa pemanfaatan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi online quizziz mampu meningkatkan konsentrasi belajar sebesar 0,45 dalam kualifikasi sedang sehingga, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media quizziz efektif dalam pembelajaran (Purba, 2019:38) . Sependapat dengan Purba, Sulastri, dkk mengemukakan pemanfaatan media evaluasi online dalam pembelajaran daring menggunakan aplikasi quizziz berbasis model pembelajaran LAPS-Talk-Ball memberikan kelebihan pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan karena, siswa didorong untuk menemukan solusi dalam pemacahan masalah, adanya tuntutan waktu yang didesain dalam game sehingga, siswa harus tepat waktu dalam menyelesaikannya, dapat meningkatkan keaktifan, kecakapan, dan konsentrasi dalam menyelesaikan soal serta berdampak pada pembelajaran yang bersifat joyful learning (Sulastri, dkk, 2019:342) . Oleh karena itu, penggunaan aplikasi quizziz sebagai solusi pembelajaran daring sangat efektif dan cocok digunakan sebagai pembelajaran online yang menyenangkan untuk siswa dan guru. Guru dapat dengan mudah mengetahui konsentrasi pembelajaran daring yang dilakukan siswa di rumah dalam hal sejauh mana pemahaman siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan uraian

permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan alternative dari pembelajaran daring yang menyenangkan menggunakan aplikasi quizziz.

METODE

Pendekatan penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian dilakukan di SMK Miftahul Falah Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus. Pada penelitian ini, data primer diperoleh dari hasil wawancara mendalam dengan beberapa informan kunci via telpon dan video call yaitu guru yang mengampu muatan pembelajaran Bahasa Indonesia sedangkan, wawancara dengan jawaban tertutup diberikan kepada siswa yang dikirim melalui *google form*. Beberapa pengambilan analisis data dilakukan oleh peneliti dengan tepat, efektif, dan efisien guna, mengetahui *feedback* tentang penggunaan aplikasi quizziz sebagai solusi alternatif dari pembelajaran daring menyenangkan di masa pandemi. Adapun gambaran analisis data mengacu pada permodelan penelitian menurut Miles & Huberman (dalam Sugiyono, 2015:337) meliputi tiga tahapan penelitian meliputi pengumpulan data, reduksi data, display data, dan kesimpulan/verfikasi. Lebih lanjut dapat dijabarkan melalui gambar berikut.



Gambar 1.
Tahapan Analisis Data Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran daring (dalam jaringan) merupakan pembelajaran jarak jauh yang

dilakukan tanpa bertatap muka secara fisik di sekolah. Pelaksanaan pembelajaran daring sudah diterapkan dan dilakukan sejak dulu namun, pada pelaksanaannya belum semoderen sekarang. Pada tahun 1728-1840-an, pembelajaran daring atau jarak jauh (*hybrid*) bercampuran dengan kelas (*blended*) seperti yang digambarkan dalam iklan dalam Koran Boston, yang menjelaskan bahwa *teacher of the new method of short hand* dilakukan dengan menerapkan sistem *steno* dengan mengirimkan beberapa teks pembelajaran melalui kartu pos dan siswa menerima guna memberikan umpan balik sebagai upaya pembelajaran yang diterapkan dalam kondisi sekarang (Simonsim, 2019).

Setelah berkembangnya teknologi dan semakin meningkatnya penemuan dari ilmuwan-ilmuan, pembelajaran online atau daring telah diterapkan dalam pembelajaran di negara-negara maju dalam menunjang kualitas pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Pada saat ini, pembelajaran daring atau online menjadi tren pembelajaran yang hampir digunakan di seluruh negara di dunia baik negara berkembang maupun maju. Akibat adanya pandemi dan permasalahan covid-19, pembelajaran daring atau online menjadi pembelajaran yang cocok dan tepat digunakan. Kelebihan-kelebihan yang dimiliki dalam pelaksanaan penggunaan pembelajaran daring atau online, sangat bermanfaat dan mendukung dalam digunakannya pada sistem belajar mengajar pada situasi pandemi.

Walaupun penggunaan pembelajaran daring atau jarak jauh sangat fleksibel, karena memperluas akses pendidikan serta dapat dijangkau bagi siswa

serta tidak terkendala ruang dan waktu namun, dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran daring atau online masih dapat mengalami kendala. Hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran online atau daring masih dirasa kurang efektif oleh sebagian siswa dan guru. Beberapa gangguan dapat disebabkan oleh teknologi seperti signal yang kurang memadai dari beragam latar belakang geografis, sosial, budaya, ekonomi, dan pengalaman tentu mengakibatkan pembelajaran tidak berjalan dengan maksimal. Berdasarkan pengamatan dan wawancara mendalam kepada key informant yang dilakukan oleh peneliti secara *naturalistic* di lapangan pada bulan Maret-Juni 2020, terkait pelaksanaan pembelajaran daring atau online di sekolah SMK Miftahul Falah Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus sudah mengupayakan secara maksimal dalam menunjang pembelajaran daring. Seluruh pihak sekolah terutama guru telah terlibat aktif dalam mengkoordinasi kepada orang tua siswa untuk mengupayakan agar dapat beradaptasi dengan *platform* dalam kegiatan pembelajaran di saat pandemi. Menyikapi pelaksanaan pembelajaran secara daring, pihak sekolah telah melakukan koordinasi kepada siswa dan orang tua dalam mengambil kesepakatan terkait manajemen waktu yang baik dalam pelaksanaan pembelajaran daring atau online menggunakan *platform* yang telah disediakan. Senada dengan Setiawan, kesepakatan ini dilakukan guna mengurangi potensi kegagalan pelaksanaan pembelajaran bagi yang belum dapat mengakses *platform* selama pembelajaran berlangsung (Setiawan, 2020).

Media aplikasi pembelajaran online atau *platform* dalam proses pembelajaran daring sudah banyak tersedia dan dapat diakses oleh guru secara gratis maupun berbayar. Namun, dari hasil pengamatan dan wawancara pertama, di SMK Miftahul Falah, kecenderungan guru lebih suka memberikan pembelajaran daring menggunakan WA (*WhatsApp*). *WhatsApp* digunakan oleh guru untuk mengirim pesan teks, berbagai pesan gambar, video, dan dokumen yang berkaitan dalam proses pengajaran daring. Setelah beberapa bulan guru melakukan pembelajaran daring melalui aplikasi WA, beberapa guru merasa pembelajaran daring yang diberikan kurang efektif dan efisien khususnya, pada guru yang mengampu muatan pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK Miftahul Falah. Penyebab pembelajaran Bahasa Indonesia kurang efektif dan efisien tidak hanya bersumber pada saat pembelajaran daring saja namun, kendala utama yang menjadi permasalahan yaitu kesulitan siswa dalam menyusun topik, menulis dengan penulisan yang benar menggunakan dan kalimat yang baku, serta belum dapat menyusun kalimat yang baik terkait informasi yang ada dalam proposal kegiatan.

Apabila berbagai kendala tersebut tidak dapat diminimalisir oleh guru, dan dalam proses pembelajaran daring atau off line guru hanya menggunakan platform berkirim pesan teks melalui whatsapp, tentu dapat menyebabkan berbagai permasalahan seperti banyak siswa yang tidak mengikuti pembelajaran daring, siswa sering menunda dalam mengumpulkan tugas, dan merasa bosan dengan pembelajaran yang ada. Sejalan dengan hal tersebut, Suardika et al

mengemukakan dalam hasil penelitiannya tentang pembelajaran menggunakan whatsapp group, dengan tatap muka memiliki perbedaan dalam hal rasa kebersamaan meliputi kehadiran sosial kurang baik masih ada beberapa anak yang mengabaikan tugas guru dan menundanya (Suardika et al dalam Yulianto, dkk, 2020). Walaupun demikian, whatsapp juga memiliki kelebihan dan masih tetap menjadi salah satu platform pembelajaran daring yang sering digunakan saat physical distancing dikarenakan, penggunaan kuota internet yang kecil dan akses internet masih bisa berjalan meskipun pada lokasi dengan akses internet terbatas.

Selanjutnya hasil wawancara mendalam yang kedua setelah pelaksanaan pembelajaran daring, kepada guru muatan pembelajaran, menjelaskan bahwa pengiriman materi dan soal-soal evaluasi pembelajaran seringkali diabaikan siswa digrup whatsapp dan ada beberapa siswa yang ketinggalan informasi dikarenakan, banyaknya chat yang menumpuk dan sebagainya. Hal ini tentu dapat menjadikan pembelajaran kurang efektif apalagi, pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia yang kebanyakan materinya menggunakan bahan bacaan sebagai penunjang.

Sejalan dengan hal tersebut, Elianur menjelaskan bahwa pembelajaran daring menggunakan WA memiliki ketidak efektifan dengan berbagai macam alasan seperti (1) kurangnya penjelasan dalam pembelajaran; (2) siswa kurang focus belajar karena selalu memegang handphone; (3) kurangnya interaksi antara siswa dan guru; (4) gangguan signal internet; dan (5) kesulitannya guru dalam mengetahui keberhasilan siswa dalam

mengikuti pembelajaran (Elianur, 2020). Melihat berbagai permasalahan yang terjadi, tindakan guru yang dilakukan khususnya pada guru pengampu muatan pembelajaran Bahasa Indonesia, berusaha mengupayakan kreativitas dan inovasi menggunakan *platform* yang mudah diakses oleh siswa. Sepersepsi dengan Waseso dan Fuadi, kreativitas, kreasi dan inovasi dapat diterapkan oleh guru dalam pelaksanaan pembelajaran daring dengan cara, *blended learning* menggunakan media platform dan aplikasi whatsapp sebagai bantuan dalam pengiriman link ke siswa (Waseso dan Fuadi, 2020: 203).

Walaupun penggunaan media *platform* dalam pembelajaran daring memakan jaringan internet yang cukup besar dibandingkan dengan whatsapp, tetapi dari segi kenyamanan whatsapp lebih mudah diakses baik dari guru maupun siswa. Disisi lain, dampak negative yang ditimbulkan dalam mengetahui proses pembelajaran, khususnya pada saat proses evaluasi pembelajaran daring, melalui pengiriman soal ke siswa berupa foto atau tulisan yang disalin oleh guru kemudian dikirim lewat aplikasi WA, memungkinkan banyak siswa yang tidak langsung merespon oleh dan hanya beberapa siswa yang sering aktif pada WA saja yang sering mengetahui adanya pemberian tugas dari guru.

Berdasarkan hasil wawancara mendalam ketiga yang dilakukan oleh peneliti kepada key informan, memaparkan bahwa “siswa jarang menanggapi pesan dari grup WA serta, pengiriman hasil pembelajaran siswa menjadi tertunda”. Hal ini terjadi karena berbagai alasan salah satunya dalam bidang signal dan ekonomi serta

pengalaman yang melibatkan orang tua siswa. adanya hambatan tersebut dapat menyebabkan, pelaksanaan evaluasi pembelajaran online dengan cara mengirimkan soal teks melalui WA menjadi hambatan bagi guru dalam memasukkan nilai akhir sebagai penunjang nilai rapot siswa. Senada dengan hasil penelitian Suharsono, yang mengatakan bahwa evaluasi pembelajaran daring melalui WA sangat kurang efektif sehingga, guru bisa menggunakan aplikasi kuis online yaitu quizziz sebagai metode evaluasi pembelajaran online yang tepat guna serta, memungkinkan diketahui tingkat penugasan pada masing-masing materi dan hasil masing-masing siswa secara online dapat disimpan dalam aplikasi (Suharsono, 2020:65). Guna mengatasi permasalahan tersebut, guru dapat menggunakan evaluasi pembelajaran daring melalui penggunaan aplikasi *quizziz* yang dapat di akses siswa, baik secara *online* maupun *offline*.

Penggunaan aplikasi *quizziz* evaluasi pembelajaran daring dapat menumbuhkan pembelajaran menjadi menyenangkan. Djamarah (2010:377) menjelaskan indikator pembelajaran dapat dikategorikan menyenangkan apabila memenuhi beberapa kriteria meliputi (1) memberikan suasana penuh keceriaan dan tidak membosankan; (2) keamanan, relevansi bahan, dan jaminan emosional berdampak positif; serta (3) besarnya perhatian siswa terhadap tugas yang diberikan.

Aplikasi *quizziz* merupakan aplikasi kuis online yang dapat diakses siswa dengan mudah dan menyenangkan, terdapat waktu dalam pengerjaannya sehingga, siswa tidak jenuh dan bosan dalam mengerjakan soal evaluasi.

Sependapat dengan Purba dan Setiawan, dkk, *quizizz* merupakan aplikasi pendidikan berbasis game online yang interaktif dan menyenangkan dapat diakses oleh siswa dengan mudah serta instruktur atau guru dapat memantau prosesnya dan mengunduh hasil kuis yang diselesaikan oleh siswa (Setiawan, dkk, 2019). Didukung dengan hasil wawancara dengan jawaban tertutup yang dibagikan peneliti melalui *google form* kepada kedua kelas, berkaitan dengan perolehan penggunaan aplikasi evaluasi pembelajaran online menggunakan *quizizz*. Pada indikator pertama, kesenangan jumlah data yang diperoleh sebanyak 224 menyatakan sangat setuju, tidak setuju sebanyak 35 dan 11 tidak ada jawaban. Indikator kedua, berdampak positif secara emosional dengan lingkungan dan diri siswa dapat dilihat sebanyak 239 menyatakan sangat setuju, 25 tidak setuju, dan tidak menjawab sebanyak 6. Indikator ketiga, perhatian terhadap tugas dapat dilihat sebanyak 273 menyatakan sangat setuju, 44 tidak setuju, dan 7 tidak menjawab. Pada hasil wawancara dengan jawaban tertutup menjelaskan bahwa proses penggunaan evaluasi pembelajaran daring menggunakan aplikasi *quizizz* sangat menyenangkan, menarik perhatian, memotivasi, berdampak positif secara emosional dan mudah diakses. Menurut Aini, kuis dalam aplikasi *quizizz* dapat dengan mudah dibuat oleh guru melalui beberapa meliputi (1) masuk dalam web *www.quizizz.com* untuk *sign up*; (2) klik *teacher* untuk login sebagai guru; (3) masukkan identitas; (4) pilih *create new quiz*; (5) jika sudah klik *save*; (6) pilih *Homework* untuk tugas PR atau *play live* untuk dikerjakan sekarang; (7) atur

tanggal dan jam melalui *procced*; dan (8) share kode untuk join *quizizz* (Aini, 2019:2-4).

Selanjutnya, Suyasa, dkk menjelaskan langkah mengerjakan kuis dalam aplikasi *quizizz* sangat mudah antara lain (1) buka link *join quizizz*; (2) masukkan 6 digit kode yang diberikan oleh guru; dan (3) klik start untuk memulai (Suyasa, dkk, 2019).

Sinergi pembelajaran daring dengan evaluasi pembelajaran yang dilakukan guru juga secara online, dirasa oleh siswa lebih menyenangkan dan lebih memotivasi siswa dalam mengituki pembelajaran secara daring. Hal ini diperkuat berdasarkan hasil wawancara mendalam kepada sepuluh siswa kelas XI SMK Miftahul Falah sebagai perwakilan berinisial NA, MU, DA, AFI, MM, UM NN, AG, MAT, dan RAP. Delapan orang mengemukakan “evaluasi pembelajaran menggunakan *quizizz* lebih mudah dipami dan dimengerti dibandingkan soal teks yang difoto dan dikirim lewat WA” sedangkan, dua siswa mengemukakan “evaluasi pembelajaran online menggunakan aplikasi *quizizz* menyenangkan karena tidak hanya mengerjakan soal namun seperti bermain game”. Sepersepsi dengan Guhlin yang mengungkapkan bahwa, the *quizizz* online learning evaluation application trains students to work at their own pace according to ability if, students can quickly complete and respond to quizzes, the more points students get (Yana, dkk, 2019).

SIMPULAN

Usaha dalam menekan penyebaran covid-19 di lingkungan sekolah, upaya pemberdayaan kinerja guru dalam

meningkatkan pembelajaran daring perlu dilakukan. Hal ini dimaksudkan agar, pada masa pandemi siswa tentu tidak merasa bosan dan kurang memiliki minat, motivasi, dan kegigihan dalam belajar secara jarak jauh. Permasalahan yang demikian, dapat mengakibatkan semangat siswa menjadi berkurang dan siswa dapat memiliki kecenderungan untuk menjadi lupa dengan beberapa materi dalam mata pembelajaran yang telah dipelajari pada semester lalu. Adanya beberapa media aplikasi platform yang mendukung pembelajaran secara daring atau online yang didesain sejalan dengan perubahan revolusi industri 4.0, dapat membuat siswa menjadi lebih termotivasi dalam belajar dan pembelajaran daring akan lebih menyenangkan untuk dilakukan. Quizziz merupakan aplikasi pembelajaran secara online yang mengacu pada sistem evaluasi pembelajaran dapat dirancang sendiri oleh guru, berupa game kuis yang mudah diakses oleh siswa, dan dapat dikoreksi langsung hasilnya, sangat efektif digunakan oleh guru. Guru dapat memantau hasil belajar siswa selama pembelajaran daring atau online terkait sejauh mana pengetahuan siswa dalam belajar. Selain itu, penggunaan aplikasi *quizziz* mudah diakses dan proses hasil penilaiannya lebih cepat dibandingkan dengan penggunaan *platform* pengiriman soal pesan teks melalui *whatsapp*. Hal ini membuktikan bahwa, hasil pertama dari penerapan pembelajaran daring menggunakan aplikasi *quizziz* sebagai aplikasi evaluasi pembelajaran berbasis teknologi yang dapat diakses secara online sehingga, dapat menyeimbangkan dan melaraskan pembelajaran di sekolah khususnya Bahasa Indonesia untuk senantiasa relevan serta menyenangkan di

masa pandemik. Kedua memberikan deskripsi dari alternatif pembelajaran daring yang dapat dilakukan tanpa harus bertatap muka secara mudah. Ketiga memberikan penjelasan dan keuntungan dari pelaksanaan pembelajaran daring, dengan memanfaatkan perubahan revolusi industri 4.0 lebih mengedepankan teknologi dan informasi dalam penyampaiannya, akan lebih menyenangkan, memotivasi, dan menarik perhatian siswa dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Zainal, dkk. 2020. Pembelajaran Online Berbasis Proyek Salah Satu Solusi Kegiatan Belajar Mengajar di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Profesi Indonesia*. 5 (1), 64-70.
- Agustina, L., & Rusmana, I. M. (2020). Pembelajaran Matematika Menyenangkan dengan Aplikasi Kuis Online Quizziz. *Jurnal Prosiding Sesiomadika*.
- Aini, Yulia Isratul. 2019. Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizziz untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*. 2, (25), 1-6.
- Darmalaksana, Wahyudi, dkk. 2020. Analisis Pembelajaran Online Masa WFH Pandemic Covid-19 sebagai Tantangan Pemimpin Digital Abad 21. *Jurnal Sunan Gunung Djati Bandung Tahun 2020*. 2, (3), 1-14.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Elianur, Carona. 2020. Pilihan Media Pembelajaran Daring Oleh Guru PAI di Bengkulu Tengah. *Jurnal As-Salam*. 4, (1), 37-45.
- Firman dan Ramhan, Sri Rahayu. 2020. Pembelajaran Online di Tengah

- Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Educational Science*. 2, (2), 81-89.
- Gikas, J & Grant, M. M. 2013. Mobile computing devices in higher education: Student perspectives on learning with cellphones, smartphones & social media. *Internet and Higher Education*. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2013.06.002>.
- Kemendikbud RI. 2020. Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan COVID-19 pada Satuan Pendidikan. <https://lldikti1.ristekdikti.go.id/berkas/semendikbud032020pencegahancorona.pdf> (1 Januari 2020).
- Moore, J. L., dkk. *E-Learning, Online Learning, and Distance Learning Environments: Are they the same. International and Higher Education Journal*. 1, (3), 90-110.
- Mulatsih, Bekti. 2020. Penerapan Aplikasi Google Classroom, Google Form, dan Quizizz dalam Pembelajaran Kimia Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Guru: UNY*.
- Pratiwi, Ericha Windhiyana. 2020. Dampak COVID-19 terhadap Kegiatan Pembelajaran Online di Sebuah Perguruan Tinggi Kristen di Indonesia. *Perspektif Ilmu Pendidikan*. 34, (1), 1-8.
- Pujilestari, Yulita. 2020. Dampak Positif Pembelajaran Online dalam Sistem Pendidikan Indonesia Pasca Pandemi Covid-19. *Jurnal Hukum dan Keadilan*. 4, (1), 49-56. Doi: 10.15408/adalah.v4i1.15394.
- Purba, Leony Sanga Lamsari. (2019). "Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran quizizz pada mata kuliah kimia fisika I." *Jurnal Dinamika Pendidikan* 12.1: 29-39.
- Purwanto, dkk. 2020. Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *EduPsyCouns Journal*. 2 (1), 1-12.
- Setiawan, Agung, dkk. 2019. Implementasi Media Game Edukasi Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linier Tiga Variabel Kelas X IPA 7 SMA N 15 Semarang. *Jurnal Pendidikan*. 4, (3), 167-173.
- Setiawan, Agung, dkk. 2020. Implementasi Media Game Edukasi Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linier Tiga Variabel Kelas X IPA 7 SMA N 15 Semarang. *Prosiding*. 167-173.
- Simonson, M. 2019. *Distance Learning Journal*. Charlotte: Information Age Publishing.
- Smith & Freedman. 2020. Isolation, *Quarantine, Social Distancing and Community Containment: Pivotal Role for Old-style Public Health Measures in the Novel Coronavirus Outbreak. Journal of Travel Medicine*. 3, (4), 43-57.
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suharsono, Agus. 2020. Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Pelatihan Dasar CPNS KEMENKEU Generasi Milenial. *Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kepribadian*. 11, (1), 60-66.
- Sulastris, S., Asfar, A. M., Asfar, A. M., Jamaluddin, Ayuningsih, A. N., & Nurliah, A. (2019). Pengaplikasian Quizizz pada Pembelajaran Laps-Talk-Ball dalam Melatih

- Kemampuan Complex Problem Solving Siswa. Jurnal Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat.
- Suyasa, P. Wayan Arta. 2019. Pelatih Pembuatan Tes Interaktif dengan Aplikasi Quizizz Bagi Para Guru di SMPN 2 Kediri. Prosiding SENADIMAS.
- Wahyono, Ahmad. 2020. Pengajaran Menggunakan Quizizz dalam Masa Covid-19. *Journal Pendidikan Indonesia*. 2, (1), 70-89.
- Waseso, Hendri Purbo dan Salis Irvan Fuadi. 2020. Implementasi Pembelajaran Berbasis *Blended Learning* Menggunakan Media Whatsapp untuk Meningkatkan *Self Directed Learning* Mahasiswa. *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat UNSIQ*. 7, (2), 202-212.
- Yana, A.U. dkk. 2019. Analisis Pemahaman Kosep Gelombang Mekanik Melalui Aplikasi Online Quizizz. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*. 7, (2), 143-152.
- Yulianto, Eko, dkk. 2020. Perbandingan Kehadiran Sosial dalam Pembelajaran Daring Menggunakan *Whatsapp Group* dan Webinar Zoom Berdasarkan Sudut Pandang Pembelajaran Pada Masa Pandemic Covid-19. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan*. 2, (3), 331-341.