

# EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN MENYENGANKAN DENGAN APLIKASI QUIZIZZ DI TENGAH PANDEMI COVID-19

Talkah  
UIN Sunan Ampel Surabaya  
Email: itholhah@gmail.com

**Abstract:** Android users and are able to operate multimedia functions on Android to play games and the internet, and social media only so that the use of the learning process is minimal. While currently there are many applications or those that can be used in learning, they are interactive games. In the use of interactive media, learning is said to be very helpful in the course of the learning process activities in the classroom, especially in increasing student learning achievement, so that it can overcome the saturation of students in the learning process and can improve the quality of student learning much better in terms of the learning process and the learning outcomes of students. This article contains a discussion related to the use of the Quizizz application with the observation method of several high school students in Surabaya and then analyzed with relevant theories. In utilizing the effectiveness of teaching and learning using the Quizizz application it can increase student learning concentration and can increase enthusiasm for learning amid the Covid-19 pandemic. so learning online feels more fun and students can learn while playing through this Quizizz application. Where students can see the ranking directly on the leaderboard at the end of the quiz, that way students continue to want to try the learning quiz test that has been given by the teacher which is in accordance with the subject area taught and can help educators in evaluating learning with more creative and teaching methods. new.

**Keywords:** *Quizizz application, pandemic covid-19*

**Abstrak:** Pengguna android dan mampu mengoperasikan fungsi multimedia pada android untuk bermain game dan internet, dan sosial media saja sehingga pemanfaatan pada proses kegiatan pembelajaran hanya sedikit. Sementara saat ini sudah banyak aplikasi ataupun yang dapat digunakan dalam pembelajaran itu game interaktif. Dalam pemanfaatan media interaktif suatu pembelajaran dikatakan sangat membantu dalam jalannya aktivitas-aktivitas prosesnya belajar didalam kelas, terutamanya dalam peningkatan suatu prestasi belajar siswa, sehingga dapat mengatasi kejenuhan-kejenuhan peserta didik dalam proses belajarnya serta dapat meningkatkan kualitas belajar peserta didik jauh lebih baik dari segi proses belajarnya maupunn hasil belajarnya peserta didik. Artikel ini berisi pembahasan terkait penggunaan aplikasi Quizizz dengan metode observasi terhadap beberapa siswa sekolah menengah di Surabaya kemudian dianalisis dengan teori yang relevan. Dalam pemanfaatan efektivitas belajar mengajar menggunakan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa dan dapat menambah semangat dalam belajar di tengah pandemi Covid-19 sehingga pembelajaran dalam jaringan pun merasa lebih menyenangkan dan siswa dapat belajar sambil bermain melalui aplikasi Quizizz ini. Yang mana siswa dapat melihat peringkatnya langsung di papan peringkat diakhir dari kuis itu, dengan begitulah siswa terus ingin mencoba dalam tes kuis pembelajaran yang telah diberikan oleh gurunya yang sesuai bidang pelajaran diajarkan dan dapat membantu pendidik dalam melakukan evaluasi pembelajaran dengan metode pengajaran yang lebih kreatif dan baru.

**Kata Kunci:** *Aplikasi Quizizz, Pandemi Covid-19*

## Pendahuluan

Di tengah pandemi Covid-19 ini, banyak dari kita yang telah bekerja dari rumah, tanpa terasa kita menyerap dengan sangat cepat berbagai perkembangan terkait Covid-19, dari yang berkaitan atau terpapar langsung maupun terpapar secara tidak langsung dengan virus tersebut. Hal ini dimungkinkan dengan pemberitaan yang masih aktif di media massa tentang Covid-19 dan diperkuat dengan penggunaan media sosial yang dengan sangat mudah meneruskan teks, gambar, audio, dan video baik secara pribadi maupun melalui kelompok. Sehingga sejak pandemi Covid-19, ada faktor yang mendorong setiap individu untuk selalu kreatif dan aktif mengembangkan potensi diri ketika dalam menghadapi proses perkembangan teknologi informasi di era ini dengan pesat. Aktivitas seorang guru dalam mengelola kegiatan belajar mengajar untuk dapat memberikan dorongan kepada siswa agar terlibat secara aktif guna untuk pencapaian tujuan belajar yang optimal, sehingga guru mengatur strategi belajar mengajar agar bervariasi dan lebih menyenangkan. Zaman terus menuntut untuk meningkatkan keterampilan siswa yang dibutuhkan pada abad 21 dengan persaingan dunia kerja yang semakin ketat. Oleh karena itu, perlunya peningkatan *soft skill* dan *hard skill* siswa agar memiliki daya saing yang tinggi pada proses dunia kerja pada masa terkini begitupun pada dunia kerja di masa-masa yang akan datang.

Media pembelajaran yang berbasis android merupakan salah satu contoh media pembelajaran yang bisa dapat dikongkritkan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi dan informasi di bidang pendidikan. Dalam pembelajaran ada suatu bagian inti yang tidak dapat dipisahkan dan itu sudah merupakan sesuatu yang diintegrasikan terhadap beberapa metode-metode belajar yang akan dipakai yaitu suatu penggunaan media interaktif pembelajaran. Semakin banyak orang yang sedang menggunakan *handphone* atau *android* dengan berbagai-bagai macam pemanfaatannya untuk kehidupan kedepannya dan sehari-harinya maupun begitu didalam beberapa bidang-bidang pendidikan guna untuk proses kegiatan belajar mengajar. Pengguna *android* dan mampu mengoperasikan fungsi multimedia pada *android* untuk bermain game dan internet, dan sosial media saja sehingga pemanfaatan pada proses kegiatan pembelajaran hanya sedikit. Sementara saat ini sudah banyak aplikasi ataupun yang dapat digunakan dalam pembelajaran itu game interaktif. Dalam pemanfaatan media interaktif suatu pembelajaran dikatakan sangat membantu dalam jalannya aktivitas-aktivitas prosesnya belajar didalam kelas, terutamanya dalam peningkatan suatu prestasi belajar siswa, sehingga dapat mengatasi kejenuhan-kejenuhan peserta didik dalam proses belajarnya serta dapat meningkatkan kualitas belajar peserta didik jauh lebih baik dari segi proses belajarnya maupun hasil belajarnya peserta didik.

Salah satu game interaktif berbasis android adalah aplikasi Quizizz. Media evaluasi pembelajaran aplikasi Quizizz ia memberikan data dan statistik tentang kinerja siswa, bahkan dalam aplikasi Quizizz para pendidik dapat bisa mendownload statistik hasilnya ini dalam bentuk *spreadsheet\_Excel*. Guru dapat melacak jumlah jawabannya. Pemanfaatan aplikasi Quizizz membantu pendidik dalam melakukan evaluasi tanpa dibatasi tempat, tampilan yang menarik dan pengaturan waktu yang diatur menuntun konsentrasi siswa. Di tengah pandemi Covid-19 efektivitas belajar mengajar dengan menggunakan aplikasi Quizizz yang berisi rangkaian pertanyaan untuk meningkatkan keaktifan, kecakapan, ketepatan serta konsentrasi siswa dalam menyelesaikan permasalahan.

## Pembahasan

### Belajar Mengajar

Aktivitas seorang guru dalam mengelola kegiatan belajar mengajar untuk dapat memberikan dorongan kepada siswa agar terlibat secara aktif guna untuk pencapaian tujuan



belajar yang optimal, sehingga guru mengatur strategi belajar mengajar agar bervariasi dan lebih menyenangkan.<sup>1</sup> Ketika memperhatikan perkembangan suatu pendidikan yang ada di Indonesia, ada suatu hambatan-hambatan yang muncul dan menonjol dalam proses pelaksanaannya pendidikan itu suatu masalah dalam metode-metode untuk mengajar. Komponen-komponen lain tidak mempunyai arti yang berkualitas jika dipandang secara terpisah dari metode-metodenya. Metode-metode yang berkualitas ini dianggap penting dalam hubungannya terhadap komponen-komponen yang bersangkutan seperti halnya tujuannya, situasi, peserta didik, serta guru itu sendiri.<sup>2</sup> Ada beberapa yang memiliki pengetahuan secara umum mengenai sifat-sifat berbagai metode, seseorang guru akan jauh lebih mudah menetapkan suatu metode yang paling sesuai dalam keadaan kondisi dalam pengajaran secara yang khusus. Walaupun setiap metode-metode mengajar memiliki ciri khas tersendiri, adanya kelebihan dan kekurangannya, namun seorang guru pendidik perlu memiliki suatu pola pikir atau standar untuk mempelajari suatu metode dan bisa untuk saling melengkapi.

Metode pengajaran merupakan suatu langkah dalam menentukan strategi-strategi pembelajaran dengan menguasai teknik-teknik penyajiannya. Kegiatan belajar mengajar seorang pendidik mempunyai strategi pembelajaran yang berkualitas dengan harapannya peserta didik mampu belajar dengan menyenangkan bahkan pembelajaran yang efektif serta efisien dapat mencapai sasaran guna tujuan pembelajaran yang diharapkan oleh seorang pendidik. Dengan metode-metode mengajar suatu ilmu pengetahuan tentang cara-caranya dalam mengajar yang dipergunakan seseorang pendidik. Yang mana suatu teknik-teknik penyajiannya pembelajaran yang telah dikuasai pendidik dalam upaya mengajar dan menyajikan bahan pelajaran kepada peserta didik, dengan harapan agar pelajaran yang disampaikan dapat di mengerti dan mudah untuk pahami, dipermanfaatkan oleh siswa dengan cara sebaik-baiknya dan benar adanya. Semakin baik dan bagus suatu metode mengajar, maka semakin efektif pencapaian tujuannya. Dengan kemampuan memiliki ilmu pengetahuan umum yang luas dalam mengenai sifat-sifat berbagai macam metode, maka seseorang pendidik akan jauh lebih mudah untuk menetapkan metode-metode yang dikiranya paling sesuai dan efektif, efisien dalam situasi dan kondisi suatu pengajaran yang jauh lebih khusus. Seseorang pendidik tidak akan pernah meninggalkan salah satu usahanya untuk bagaimanakah cara dalam memahami kedudukan sesuatu metode pembelajaran sebagai satu-satunya komponen-komponen yang berhasil dalam prosesnya belajar mengajar ini. Dengan adanya kerangka-kerangka berfikir tersebut tidak aneh akan tetapi memang nyata adanya, benar-benar difikirkan matang-matang oleh seorang guru atau pendidik tersebut. Dari beberapa hasil analisis yang dilakukan oleh para ahli dan pakar-pakar pendidikan yang dilakukan, sehingga muncul pemahaman-pemahaman kedudukan suatu metode didalam proses belajar mengajar untuk memotivasi, strategi-strategi pengajaran serta sesuatu tujuan untuk mencapainya itu.

### Aplikasi Quizizz

Aplikasi Quizizz adalah aplikasi pendidikan yang berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain keruang kelas online dan membuat ruang kelas latihan interaktif dan menyenangkan.<sup>3</sup> Implementasi penggunaan aplikasi Quizizz ini siswa dapat melakukan latihan-latihan soal yang ada pada perangkat elektronik mereka. Berbeda dengan aplikasi pendidikan lainnya, bahwa aplikasi Quizizz ini memiliki karakteristik permainan seperti

<sup>1</sup> Rahmah Johar dan Latifah Hanum, Strategi Belajar Mengajar, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2016), hlm.1

<sup>2</sup> Rahmah Johar dan Latifah Hanum, Strategi Belajar Mengajar....., hlm. 103.

<sup>3</sup> Agung Setiawan, Sri Wigati, Dwi Sulistyarningsih, Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X IPA 7 SMAN

avatar, tema, meme, dan musik penghibur yang ada dalam aplikasi tersebut dalam proses pembelajaran berlangsung. Memungkinkan jika aplikasi Quizizz ini peserta didik dalam persaingan serta memotivasi satu sama lain dalam proses belajar sehingga alhasil belajarnya dapat terus meningkat. Peserta didiks yang mengambil kuis pada saat yang sama di dalam ruang kelas aplikasi tersebut, mampu melihat peringkatnya langsung muncul keluar di papan-papan peringkat diakhir dari kuis itu. Kemudian instruktur atau guru dapat memantau prosesnya dan mengunduh hasilnya ketika kuis yang diadakan selesai, hal ini semata-mata untuk mengevaluasi kinerja siswa. Aplikasi Quizizz ini dapat membantu memotivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajarnya, bahwa pembelajaran berbasis permainan atau game ini memiliki potensi yang cukup baik dalam bahan media pembelajaran yang efektif, efisien karena dapat merangsangkan suatu komponen-komponen visuals dan verbalnya siswa tersebut.

Dalam menggunakannya media evaluasi pembelajaran melalui aplikasi Quizizz tersebut, ia memberikan data dan statistik tentang kinerja penggunaannya, bahkan mampu mendownloadkan statistik penilaian tersebut dalam bentuk spreadsheet Excell, sehingga para pendidik dapat melacak jumlah jawabannya yang ada didalam aplikasi Quizizz tersebut. Pemanfaat aplikasi Quizizz membantu pendidik dalam melakukan evaluasi tanpa dibatasi tempat, dengan tampilan yang menarik dan pengaturan waktu yang diatur menuntun konsentrasi peserta didik.<sup>4</sup> Aplikasi Quizizz tersebut merupakan sebuah webs tools dalam mempratikan pembuatan permainan belajar kuis interaktif dipergunakan kedalam pembelajaran dikelas atau diluar kelas, dengan menggunakan internet. Kuis interaktif yang dibuat dengan memiliki 4 sampai 5 pilihan jawaban pilihan ganda termasuk yang manakah jawaban dari itu yang benar serta dapat ditambahkannya beberapa gambar lucu atau yang diinginkan pada latar belakang pertanyaan. Apabila proses pembuatan kuis telah usai atau jadi, sehingga pendidik membagikan kode akses kepada peserta didik untuk masuk login ke kuis itu. Untuk mengetahui proses langkah-langkah pembuatan kuis pembelajaran yang menggunakan aplikasi Quizizz tersebut, dengan melihat tutorial yang sudah ada di web google atau di youtube agar tata cara menginstal aplikasinya tidak salah dan membuat soal pembelajaran yang menyenangkan dengan mengikuti panduan prosedur yang sudah ditetapkan dan dapat diakses melalui *handphone* atau *android* para pengguna yang ingin membuat pembelajaran secara *online* atau *daring*.

## Pandemi Covid-19

Istilah pandemi menurut KBBI dimaknai dengan wabah yang berjangkit serempak di mana-mana meliputi daerah geografi yang luas. Dalam pengertiannya ketika ada sebuah epidemi yang menyebar luas di berbagai macam negara dan diwilayah dunia. Dengan adanya wabah ini di katakan dengan virus corona atau Covid-19 yang awal mulanya dari China dan dengan beberapa waktu saja virus ini menyebar luas kepenjuru dunia nah istilah inilah yang disebut dengan pandemi. Sehingga berdampaklah suatu penyakit yang dikategorikan penyakit yang sangat menular dan mematikan serta membuat garis infeksi yang terkena terus berkelanjutan. Dengan begitu dampak yang dirasakan yang awal mulanya tempat keramaian mendadak menjadi sepi, tempat ibadah ditutup dan sarana pendidikan pun juga harus diberhentikan sementara waktu agar wabah Covid-19 ini dapat berhenti dengan cara begitu dengan memutus rantai keramaian agar tidak saling menularkan virus jika ada salah satu orang yang terinfeksi maka dampaknya akan sangat besar dan menyebabkan kematian. Meski demikian, pemerintah mengarahkan dengan *dirumahaja* dan bekerja, belajar secara

---

<sup>4</sup> Leony Sanga Lamsari Purba, Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I, dalam Jurnal JDP, Vol. 12, No. 1, April 2019, hlm. 30.



online dengan menggunakan beberapa aplikasi pendukung guna untuk terrealisasikan suatu tujuan dengan penerapan media pembelajaran melalui aplikasi Quizizz.

Pembelajaran daring (online) adalah merupakan pembelajaran yang dilakukan melalui konferensi video, dimana dosen dan para mahasiswa yang berada di tempat yang berbeda dapat berbagi video, suara, teks, file, papan tulis. dan layar komputer. Seorang pendidik dan peserta didik dapat melaksanakan pembelajaran dalam jaringan (daring), sehingga proses pembelajaran daring tersebut juga dapat direkam sehingga mahasiswa dapat memutar ulangnya. Adapun beberapa persyaratan dalam menyelenggarakan pembelajaran daring adalah: 1) komputer yang digunakan harus terhubung ke internet, 2) pengguna harus memasang aplikasi browser yang didukung oleh aplikasi flash player (Misal: Chrome, Mozilla dan Opera] pada komputer yang digunakan, 3) pengguna perlu menginstal atau mengupdate aplikasi flash player pada komputer yang digunakan, 4) jika pengguna ingin berbagi layar komputer maka perlu menginstal aplikasi lainnya pada komputer yang digunakan, 5) jika ingin berbagi webcam maka komputer yang digunakan harus memiliki kamera depan.<sup>5</sup>

Pada kondisi seperti ini penggunaan pembelajaran dalam jaringan merupakan sebuah teknologi dengan perkembangan yang maju secara pesat sekali, pada dulunya sesuatu yang dinilai membuang-buang tenaga, uang dan waktu, hal ini berbeda dengan perkembangan teknologi informasi. Pastinya, dengan perkembangan ini ada beberapa pengaruh aspek kehidupan manusiawi dari segi sosial, ekonominya, budayanya bahkan dalam pendidikannya. Dimana peran teknologi informasi memberikan pengaruh dampak yang sangat signifikan, ketika waktu terus berjalan dan para manusia di dunia ini mengikuti arus perkembangan zaman yang begitu pesat. Nah, pencapaian belajar seorang peserta didik di dunia pendidikan ini berkaitan dengan sistem pembelajaran secara *online* atau *dalam jaringan*. Dengan demikian pendidik harus memberikan materi pelajaran dengan modul dan diberikannya penugasan mandiri atau kelompok dengan tenggang waktu pengumpulan yang telah ditentukan.<sup>6</sup>

### Keefektifan Pembelajaran Menyengankan Dengan Aplikasi Quizizz Di Tengah Pandemi Covid-19

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), efektivitas: *keefektifan*: ditugasi untuk memantau proyek. Efektivitas berasal dari kata efektif artinya ada efek dan akibatnya, ada pengaruhnya, serta kesan.<sup>7</sup> Efektif juga diartikan sebagai keberhasilan dalam penggunaannya, dapat membawakan hasil dalam hal suatu usaha atau suatu tindakan, dan dapat berarti memulai berlaku dalam prespektif undang-undang atau peraturan. Dapat disimpulkan bahwa kata efektif bersifat multitafsir, tergantung pada konteks dan prespektif penggunaannya. Beberapa pakar mendefinisikan efektivitas-efektivitas kemampuan dalam melaksanakan tugas, sebagai fungsi operasional kegiatan program atau misi tertentu oleh suatu organisasi yang tidak adanya tekanaan atau ketegangan dengan pelaksanaannya.<sup>8</sup>

Istilah lain dari efektivitas itu komunikasi dengan prosesnya untuk mencapai perencanaan tujuannya sesuai biaya yang telah dianggarkan, waktu yang ditetapkan, serta jumlah pelaksana yang dibutuhkan. Hal ini mengartikan bahwa indikator efektivitas merupakan tujuan dalam pengukuran pencapaian hasil yang telah direncanakan sebelumnya.

<sup>5</sup> Hamdan Husein Batubara, *Pembelajaran Berbasis Web Dengan Moodle Versi 3.4*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), hlm. 151.

<sup>6</sup> Risma Iklimiah, *Pembelajaran Daring*, <https://www.pelitabanten.com/36887/2018/12/13/pembelajaran-daring-tantangan-ataukeuntungan-bagi-guru/>, diakses pada tanggal 30 Maret 2020, Pukul 10.55 WIB.

<sup>7</sup> <https://kbbi.web.id/efektivitas>. Diakses pada tanggal 01 Mei 2020, Pukul 15.00 WIB.

<sup>8</sup> Agung Kurniawan, *Transformasi Pelayanan Publik*, (Yogyakarta: Pustaka, 2005), hlm. 109.

Efektivitas merupakan hubungan erat antara hasil tujuan pencapaian, semakin besar kontribusi terhadap pencapaian suatu tujuan semakin efektif jalannya organisasi itu, kegiatan dan suatu program.<sup>9</sup> Efektivitas berfokus pada daya penerimaan atas hasil program yang keberhasilan program atau kegiatan dapat dinilai efektif jika memenuhi indikator tujuan yang telah direncanakan sebelumnya. Maka efektivitas menggambarkan seluruh proses atas sesuatu sejauhmana tujuan (kualitass, kuantitasnya, waktu itu) telah dicapainya, penggambaran keberhasilan suatu kegiatan mencapainya tujuan dan target-target yang ditentukan. Dengan demikian, tingkat efektivitas dapat ditentukan oleh integrasi antara sasaran kegiatan dengan standar proses kegiatan secara menyeluruh, serta kemampuan kegiatan dalam beradaptasi terhadap lingkungan sekitar. Ukuran keberhasilan dari suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dalam situasi edukatif untuk mencapainya tujuan pembelajaran yang efektivitas dalam suatu konteks pembelajaran.<sup>10</sup>

Dengan begitu, untuk mencapai efektivitas dari suatu konsep pembelajaran diperlukan kontribusi aktif antara siswa dan guru. Pelaksanaan pembelajaran bisa dinilai efektif jika mencapai beberapa indikator sikap kemauan anak terhadap belajar, kesiapann pada personal peserta didik dan pendidik terhadap pembelajaran, dengan suatu mutu meteri yang akan disampaikan. Pendidik dalam pertemuan harus menggunakan metode mengajar yang harus selalu disesuaikan pada perumusann tujuan insstruksional yang khusus. Tak jaraang ada yang melihat pendidik dalam merumuskan suatu tujuannya hanya dengan satu rumusan saja, akan tetapi guru merumuskan lebih dari satu tujuan. Karenanya guru selalu menggunakan metode lebih dari satu juga yang mana didalam penggunaannya ada beberap syarat-syarat tertentu.<sup>11</sup> Adanya suatu interaksi anantara pendidik dengan peserta didiknya dalam suatu proses belajar mengajar. Dalam hal ini dengan menggunakan metode yang benar itu nilai belajar mengajar itu dari strategisnya. Metode yang dapat mempengaruhi jalannya kegiatan belajar mengajar yang efektif sertaa efisien terlebih dapat menyenangkan dan tidak mudah bosan inilah nilai pada strategis tersebut. Nah, dengan demikian di tengah pandemi Covid-19 pembelajaran yang awalnya dilakukan di dalam kelas lalu digantikan dengan pembelajaran *dalam jaringan* (daring) atau *online*, pemebelajaran ini merupakan pembelajaran yang dilakukan melalui konferensi video, dimana guru atau pendidik dan para peserta didiknya yang berada di tempat yang berbeda dapat berbagi video, suara, teks, file, papan tulis. dan layar komputer. Pembelajaran daring dan proses pembelajaran daring tersebut juga dapat direkam sehingga peserta didik dapat memutar ulanginya.

Lalu dengan cara apa agar efektif belajar mengajar pada saat pandemi Covid-19 ini? Nah, jangan khawatir agar proses belajar mengajar tetap efektif menurut peneliti melihat situasi seperti ini, efektivitas belajar mengajar dengan menggunakan aplikasi Quizizz yang mana aplikasi ini dapat membuat metode pengajarannya semakin seru atau menyenangkan dan tidak membosankan. Implementasi penggunaan aplikasi Quizizz ini siswa dapat melakukan latihan-latihan soal yang ada pada perangkat elektronik mereka. Berbeda dengan aplikasi pendidikan lainnya, bahwa aplikasi Quizizz ini memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik penghibur yang ada dalam aplikasi tersebut dalam proses pembelajaran berlangsung. Memungkinkannya aplikasi Quizizz ini peserta didik dalam melihat pesaingnya dengan teman kelasnya dan dapat saling memotivasi diri mereka sendiri dan teman-temannya dalam belajar hingga akhirnya hasil belajarnya dapat terus menerus meningkat. Peserta didik yang mengambil kuis pada saat yang sama di dalam ruang kelas aplikasi tersebut, mampu melihat peringkatnya langsung keluar di papan periingkat

<sup>9</sup> Mahmudi, Manegemen Kinerja Sektor Publik, (Yogyakarta: UPP AMP YKPN, 2005), hlm. 92

<sup>10</sup> Afifatu Rohmawati, Efektivitas Pembelajaran. dalam Jurnal Pendidikan Usia Dini, Vol. 9, No. 1, Tahun 2015, hlm. 17.

<sup>11</sup> Rahmah Johar dan Latifah Hanum, Strategi Belajar Mengajar....., hlm. 106.



diakhir dari kuis itu. Kemudian instruktur atau guru dapat memantau prosesnya dan mengunduh hasilnya ketika kuis yang diadakan selesai, hal ini semata-mata untuk mengevaluasi kinerja siswa. Aplikasi Quizizz ini dapat membantu memotivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajarnya, bahwa pembelajaran yang berbasis permainan mempunyai potensi yang cukup baik dijadikan media pembelajaran yang secara efektif dapat merangsangkan komponen-komponen visual serta verbalnya dalam peserta didik.

Salah satu game interaktif berbasis android adalah aplikasi Quizizz. Media evaluasi pembelajaran Quizizz memberikannya data dan statistik penilaian tentang kinerja peserta didik, bahkan dapat mendownload statistik penilaian ini dalam bentuk spreadsheet Excell. Guru dapat melacak jumlah jawabannya. Pemanfaatan aplikasi Quizizz membantu pendidik dalam melakukan evaluasi tanpa dibatasi tempat, tampilan yang menarik dan pengaturan waktu yang diatur menuntun konsentrasi siswa. Di tengah pandemi Covid-19 efektivitas belajar mengajar dengan menggunakan aplikasi Quizizz yang berisi rangkaian pertanyaan untuk meningkatkan keaktifan, kecakapan, ketepatan serta konsentrasi siswa dalam menyelesaikan permasalahan.<sup>12</sup>

## Kesimpulan

Dari beberapa metode mempunyai kelebihan serta ada kelemahannya di masing-masing metode itu. Jika guru telah memahami sifat-sifat masing-masing metode yang akan digunakan belajar mengajar pendidik akan jauh lebih mudah untuk menerapkan suatu metode yang dianggap serasi dalam suatu kondisi situasi tertentu yang khusus saat dihadapinya. Untuk memilih-memilih bahkan menentukan suatu metode yang akan digunakan itu, maka harus diperhatikan beberapa faktor yang dapat memengaruhinya, yaitu: peserta didik, tujuannya, lingkup situasinya, fasilitas yang memadai, dan seorang pendidik. Sampai akhirnya dalam efektivitas belajar mengajar dengan menggunakan aplikasi Quizizz yang mana aplikasi ini dapat membuat metode pengajarannya semakin seru atau menyenangkan dan tidak membosankan. Dalam pemanfaatan efektivitas belajar mengajar menggunakan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa dan dapat menambah semangat dalam belajar di tengah pandemi Covid-19 sehingga pembelajaran dalam jaringan pun merasa lebih menyenangkan dan siswa dapat belajar sambil bermain melalui aplikasi Quizizz ini. Yang mana siswa dapat melihat peringkatnya langsung di papan peringkat diakhir dari kuis itu, dengan begitulah siswa terus ingin mencoba dalam tes kuis pembelajaran yang telah diberikan oleh gurunya yang sesuai bidang pelajaran diajarkan dan dapat membantu pendidik dalam melakukan evaluasi pembelajaran dengan metode pengajaran yang lebih kreatif dan baru.

## Daftar Pustaka

Afifatu Rohmawati, *Efektivitas Pembelajaran*. dalam Jurnal Pendidikan Usia Dini, Vol. 9, No. 1, Tahun 2015.

---

<sup>12</sup> Susi Sulastri, *Pengaplikasian Quizizz Pada Pembelajaran LAPS-TALK-BALL Dalam Melatih Kemampuan Complex Problem Solving Siswa*, dalam Jurnal Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat, Tahun 2019, hlm. 342.

Agung Setiawan, Sri Wigati, Dwi Sulistyaningsih, *Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X IPA 7 SMAN 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020*, dalam Jurnal Prosiding Seminar Nasional Edusaintek FMIPA UNIMUS, Tahun 2019.

<https://kbbi.web.id/efektivitas>. Diakses pada tanggal 01 Mei 2020, Pukul 15.00 WIB.

Husein Batubara, Hamdan. (2018). *Pembelajaran Berbasis Web Dengan Moodle Versi 3.4*. Yogyakarta: CV Budi Utama.

Johar, Rahmah dan Latifah Hanum. (2016). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: CV Budi Utama.

Karlina Lestari, *COVID-19 Ditetapkan Sebagai Pandemi*, <https://www.sehatq.com/artikel/covid-19-ditetapkan-sebagai-pandemi-apa-artinya>, diakses pada tanggal 30 Maret 2020, Pukul 10.00 WIB.

Kurniawan, Agung. (2005). *Tranformasi Pelayanan Publik*. Yogyakarta: Pembaruan.

Leony Sanga Lamsari Purba, *Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I*, dalam Jurnal JDP, Vol. 12, No. 1, April 2019.

Mahmudi. (2005). *Manegemen Kinerja Sektor Publik*. Yogyakarta: UPP AMP YKPN.

Risma Iklimah, *Pembelajaran Daring*, <https://www.pelitabanten.com/36887/2018/12/13/pembelajaran-daring-tantangan-atau-keuntungan-bagi-guru/>, diakses pada tanggal 30 Maret 2020, Pukul 10.55 WIB.

Susi Sulastri, *Pengaplikasian Quizizz Pada Pembelajaran LAPS-TALK-BALL Dalam Melatih Kemampuan Complex Problem Solving Siswa*, dalam Jurnal Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat, Tahun 2019.

Tamher dan Noorkasiani. (2008). *Flu Burung Aspek Klinis dan Epidemiologis*. Jakarta: Salemba Medika.

