

Quizizz sebagai Pemanfaatan Teknologi Pendidikan dalam Pengajaran Mata Kuliah Bahasa dan Kalkulus Mahasiswa Teknik

Fitri Senny Hapsari¹, Isroyati², Allifia Teja Prasasty³

^{1,2,3}Universitas Indraprasta PGRI Jakarta

Email: fitrisennyhapsari@gmail.com¹, kvivie24@gmail.com², aliffia89@gmail.com³

Abstrak: Pembelajaran era digitalisasi yang terus berkembang mengharuskan dosen melakukan berbagai pendekatan maupun penerapan media pembelajaran berbasis teknologi yang diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Pemanfaatan teknologi dapat diadaptasi untuk berbagai mata kuliah seperti mata kuliah Bahasa dan Kalkulus di program studi Teknik industri. Penelitian Tindakan kelas dilakukan untuk meningkatkan kualitas praktik pembelajaran dua kata kuliah ini. Melewati 2 siklus, Quizizz yang merupakan salah satu produk teknologi Pendidikan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar 60 mahasiswa Teknik industri untuk mata kuliah Bahasa Inggris, Bahasa Indonesia dan Kalkulus untuk mahasiswa Teknik. Peningkatan yang signifikan terjadi untuk mata kuliah Bahasa Inggris dengan nilai rata-rata sebelum ptk 60 menjadi 75 pada siklus pertama dan terus meningkat menjadi 85 pada siklus kedua. Sedangkan nilai rata-rata untuk mata kuliah Bahasa Indonesia meningkat dari 65 sebelum pelaksanaan menjadi 78 pada siklus pertama dan 88 pada siklus ke dua. Hal yang sama terjadi untuk mata kuliah kalkulus yang jumlah nilai rata-rata sebelum pelaksanaan berada pada nilai 70 menjadi 75 pada siklus pertama dan 80 pada siklus akhir.

Tersedia Online di

http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual

Sejarah Artikel

Diterima pada : 02-01-2023

Disetujui pada : 20-01-2023

Dipublikasikan pada : 31-01-2023

Kata Kunci:

Quizizz, Pemanfaatan Teknologi, Pembelajaran, Bahasa, Kalkulus

DOI:

http://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v7i1.600

PENDAHULUAN

Era globalisasi berdampak pada perkembangan teknologi dan informasi yang berkembang secara dinamis dan massif. Sebagai pendidik tugas guru maupun dosen adalah mampu merespon segala bentuk perubahan yang menuju kearah ketersediaan kualitas pendidikan yang semakin baik dan ideal sesuai dengan masa nya.

Pendidikan didefinisikan sebagai proses penyampaian informasi mengenai pendidikan maupun ilmu pengetahuan melalui penyampaian seorang pendidik kepada peserta didik melalui berbagai jenis sumber informasi seperti sarana penyampaian gagasan dan materi (media pembelajaran) (Oetomo dan Priyogutomo, 2004: 154). Pernyataan tersebut memberikan ruang untuk pemanfaatan produk teknologi seperti media pembelajaran interaktif dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa.

Perkembangan era Industri 4.0 seiring dengan bertumbuh pesatnya teknologi, informasi dan komunikasi telah mempengaruhi proses pengajaran dan pembelajaran. Proses pengajaran dan pembelajaran pada era industri 4.0 saat ini sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi dan informasi. Pengajar dapat dengan mudah menerapkan dan mengakses teknologi guna meningkatkan kualitas Pendidikan saat ini. Hal serupa dikemukakan oleh Keengwe & Georgina dalam penelitian yang telah dilakukannya bahwa perkembangan teknologi memberikan perubahan terhadap pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran (Keengwe & Georgina, 2012: 365). Teknologi informasi dapat diterima sebagai media dalam melakukan proses pendidikan, termasuk membantu proses belajar mengajar, yang juga melibatkan pencarian referensi dan sumber informasi (Wekke & Hamid, 2013).

Pemanfaatan teknologi seperti penerapan media pembelajaran yang interaktif merupakan salah satu cara menyikapi situasi *new normal* saat ini pasca tingginya kasus COVID 19 di Indonesia. Himbauan melakukan *physical distancing* dalam melakukan beberapa aktivitas masih berlaku sehingga *blended learning* masih diterapkan dalam melakukan proses

pembelajaran dengan menggabungkan pertemuan tatap muka dan pembelajaran secara on-line dengan memanfaatkan teknologi dan akses internet. Serupa dengan pernyataan Driscoll & Carliner dalam Istiningasih dan Hasbullah (2015: 49) yang mengatakan bahwa *blended learning* merupakan pembelajaran yang mengkombinasikan atau menggabungkan pertemuan tatap muka dengan berbagai teknologi berbasis web, untuk mencapai tujuan pendidikan.

Teknologi pendidikan akan membantu meningkatkan semangat belajar dan rasa ingin tahu, efektifitas pelaksanaan aktivitas, respon dan minat mahasiswa. Hal ini disebabkan karena adanya platform online menjadikan peserta didik merasa lebih tertarik, sehingga ditemukan kemudahan dalam proses interaksi antara dosen dan mahasiswa. Adanya penggunaan platform online memberikan kemudahan konten berupa teks, gambar, link, dan video, sehingga aktifitas, minat dan respon peserta didik dapat ditingkatkan (Inggriyani, Acep & Taufiqullah, 2019:33). Apabila guru maupun dosen selaku pendidik mahir dan mampu mengaplikasikan media pembelajaran yang menarik sebagai pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan, besar kemungkinan kualitas proses pembelajaran dapat berkembang dan semakin positif (Wati, 2020: 67).

Pembelajaran didefinisikan sebagai bagian dari konsep teknologi pendidikan merupakan suatu usaha pengelola lingkungan yang terkonsep dengan sengaja agar seseorang mendapatkan ruang untuk berkembang secara positif dalam berbagai situasi. Pencapaian kriteria daya tarik, daya guna (efektivitas), dan hasil guna (efisiensi) harus dimiliki suatu program pembelajaran agar dapat dikatakan baik Miarso (2005:528). Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa proses belajar adalah proses perubahan yang terjadi dalam diri seseorang melalui pengalaman yang dilewatinya. Perubahan yang terjadi dalam belajar menyangkut perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif) yang diperoleh karena adanya interaksi anatara peserta didik dengan pengalaman dan sumber belajar. Sementara itu, pembelajaran merupakan proses memfasilitasi belajar melalui pengalaman belajar yang dirancang dan dikembangkan sesuai kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Memahami makna dari media yang dipaparkan oleh Rusman (2013: 56), media adalah salah satu wujud dari sarana komunikasi. Media yang berasal dari bahasa latin dan bentuk jamak dari kata "medium" yang secara harfiah berarti "perantara" yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Media mengantarkan pesan seperti informasi belajar dari pengirim ke penerima.

Media pembelajaran memegang peran penting dan berpengaruh dalam membentuk pribadi serta prilaku seseorang, karena kegiatan belajar merupakan proses yang kapasitasnya paling besar dalam membentuk dan mengembangkan karakter seseorang. Mengetahui porsi besar media dalam membentuk karakter seseorang, dalam dunia pendidikan media turut andil dalam kesuksesan tujuan pembelajaran. Banyak hal yang bisa dilakukan melalui media salah satunya adalah komunikasi yang efektif antara dosen dan mahasiswa. Komunikasi dosen dan mahasiswa menjadi lebih efektif dan tepat sasaran karena media adalah stimulus yang membantu penyampaian pesan dengan lebih tepat sasaran terhadap maksud dan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat menghasilkan stimulasi dengan memfasilitasi adanya interaksi dosen dan mahasiswa melalui suara, tulisan, maupun animasi atau gambar yang lebih dapat membantu mahasiswa selaku penerima pesan lebih memahami isi pesan pembelajaran yang disampaikan oleh dosen.

Lebih dari sekedar alat penyampai pesan, media pembelajaran mampu menarik perhatian mahasiswa untuk mencari tahu lebih aktif materi yang dipaparkan dosen, hal tersebut menjadi suatu motif mahasiswa dalam menggali informasi dengan antusias dan menyenangkan sehingga input yang didapat mahasiswa menjadi maksimal dan bisa mempengaruhi hasil belajar mahasiswa berupa pemahaman dan kemahiran mahasiswa sebagai bentuk tujuan dilakukannya pembelajaran.

Pemanfaatan media pembelajaran seharusnya ditempatkan sesuai dengan situasi jaman untuk bisa menarik perhatian mahasiswa yang merasakan koneksi antara media pembelajaran dengan apa yang kerap kali mereka lakukan dalam kesehariannya. Saat ini mahasiswa hidup dalam kemajuan teknologi dan informasi, mereka cakap dan mahir dalam mengakses internet untuk berbagai tujuan seperti komunikasi, membangun koneksi, memperluas wawasan secara mandiri ataupun untuk kegiatan hiburan seperti bermain games online. Perkembangan teknologi saat ini menjadi salah satu pemicu banyaknya pakar pendidikan berinovasi dan menciptakan berbagai media pembelajaran berbasis digital, hal ini

sudah semestinya dimanfaatkan oleh pendidik baik guru maupun dosen untuk mengaplikasikannya dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dinilai efektif dan efisien karena menurut Irwan, dkk (2019:82) media pembelajaran digital diperlukan dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa.

Saat ini media pembelajaran berbasis digital banyak tersedia. Dosen berkesempatan untuk memanfaatkan dan mengeksplor berbagai media pembelajaran digital yang cocok dan efektif untuk menyampaikan maupun mengevaluasi materi. salah satu aplikasi pembelajaran yang menarik dan sudah digunakan dalam dunia Pendidikan adalah quizizz. Aplikasi Quizizz adalah salah satu aplikasi berbasis e-learning dengan memanfaatkan ketersediaan internet yang tentu sangat akrab bagi mahasiswa. Quizizz banyak memiliki kelebihan selain hanya sekedar untuk penyampaian materi. Quizizz dapat digunakan sebagai salah satu bentuk evaluasi pembelajaran juga. Quizizz dapat dimanfaatkan dosen untuk merancang kuis online yang sudah marak dilakukan saat ini (Basuki & Hidayati, 2019: 102). Dosen dapat memberikan tugas maupun pekerjaan rumah kepada mahasiswa secara online secara interaktif untuk menarik minat belajar mahasiswa (Zhao, 2019: 37). Quizizz memiliki tampilan yang segar dan menyenangkan karena tidak terpisahkan dengan aspek kreatif, menarik dan inovatif, sehingga membantu mahasiswa secara psikologi untuk tidak terlalu merasa terbebani dalam memikirkan jawaban dan menghilangkan kejenuhan dalam mengerjakan tugasnya. Bagi mahasiswa quizizz adalah aplikasi yang berguna dan menghibur untuk mengelola pembelajaran yang diakses mandiri. Dalam pembelajaran akses mandiri, siswa menilai kemajuan mereka dan menentukan cara yang cocok yang sesuai dengan gaya belajar mereka.

Quizizz memiliki fitur yang dapat menampilkan nilai mahasiswa setelah selesai mengerjakan kuis, hal tersebut menjadikan quizizz menjadi adalah aplikasi pembelajaran yang memiliki unsur permainan kompetitif sebagai media bagi mahasiswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh dosen. Jiwa kompetitif mahasiswa bisa menstimulus keinginan mahasiswa untuk mendapatkan nilai terbaik sehingga mereka melakukan persiapan lebih dalam menghadapi kuis seperti belajar lebih mendalam guna meningkatkan pemahaman mereka. Quizizz dapat dijadikan sebagai salah satu barometer perkembangan kemampuan mahasiswa dapat memahami materi karena mahasiswa berkesempatan mengakses kuis atau tugas tersebut berulang kali (Rahayu & Purnawarman, 2019: 89).

Selain sebagai media penyampaian materi dan platform evaluasi pengerjaan tugas maupun kuis, quizizz dilengkapi dengan tampilan data nilai mahasiswa dalam setiap kuisnya, terdapat tampilan perhitungan data statistik yang dapat dijadikan indikator dalam melihat perkembangan hasil belajar mahasiswa

Selain fungsinya yang beragam, quizizz adalah aplikasi *user friendly* karena mudah digunakan. Kuis interaktif ini memiliki hingga 4-5 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar. Bisa juga ditambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai keinginan anda. Apabila dosen sudah selesai mendesign kuis ataupun tugas, dosen dapat mendistribusikan kepada mahasiswa melalui kode angka yang terdiri dari enam digit. Kuis tersebut dapat diakses selama mahasiswa memiliki akses internet yang stabil. Quizizz dapat digunakan strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa mengenyampingkan makna pembelajaran yang dilaksanakan. Bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif sejak awal (Noor, 2020: 7)

Mengetahui manfaat dan kemudahan quizizz sebagai salah satu bentuk produk teknologi yang dapat diaplikasikan untuk media pembelajaran. Peneliti telah melakukan penelitian terkait pemanfaatan teknologi pembelajaran menggunakan quizizz untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa program studi Teknik industri untuk mata kuliah yang berbeda yaitu untuk mata kuliah Bahasa Inggris, Bahasa Indonesia, dan Kalkulus.

Penelitian yang difokuskan pada satu platform yang sama namun untuk mata kuliah yang berbeda belum banyak dilakukan dalam sekali pelaksanaan. Peneliti berharap melalui penelitian yang dilakukan pada mata kuliah yang berbeda seperti Bahasa Inggris, Bahasa Indonesia dan Kalkulus dapat menjadi salah satu referensi yang dapat mendeskripsikan manfaat quizizz dan mengevaluasi penerapan teknologi pendidikan secara general untuk berbagai macam mata kuliah dengan karakteristik yang berbeda.

METODE

Metode *classroom action research*, atau disebut juga penelitian tindakan kelas diterapkan peneliti dalam melaksanakan penelitian ini. Dasar penerapan metode penelitian

tindakan kelas karena efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengatasi permasalahan yang terjadi saat proses pembelajaran. Dikatakan oleh Suhardjono (2011:11) Penelitian jenis ini dimaksudkan sebagai usaha penanganan seorang guru untuk meningkatkan mutu pembelajaran dan kualitas belajar di kelas. Hal tersebut dianggap lebih baik dari pada mempertahankan pola dan kegiatan belajar yang sama dikelasa tanpa adanya tuindakan baru sebagai solusi.

Subjek penelitian untuk penelitian ini adalah sebanyak 60 mahasiswa Teknik industry yang berasal dari R.1.E dan R1.F Universitas Indraprasta PGRI tahun akademik 2022-2023. Sementara itu, quizziz yang merupakan pemanfaatan teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris, Bahasa Indonesia, dan Kalkulus merupakan objek dari penelitian tindakan kelas ini.

Dalam melaksanakan PTK, Peneliti harus melewati 4 tahapan dari setiap siklus pelaksanaannya, tahapan-tahapan tersebut terdiri dari perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), pengamatan sistematis terhadap hasil tindakan yang dilakukan (observing), dan (reflecting). Penelitian ini melewati 2 siklus dimana Hasil refleksi di tiap siklusnya akan digunakan untuk merencanakan solusi yang lebih baik dari temuan dilapangan untuk diimplementasikan pada siklus berikutnya hingga dinyatakan berhasil. Setiap siklus memiliki dua kali pertemuan tatap muka di kelas. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September 2022.

Instrumen penulisan untuk memperoleh data terdiri dari : (1) Pedoman Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas mahasiswa selama proses pembelajaran yang dilakukan disetiap siklus. (2) catatan nilai kuis harian mahasiswa baik kuis secara langsung maupun kuis yang disajikan melalui aplikasi Quizziz untuk memperoleh data kemampuan Bahasa dan kalkulus mahasiswa.

Setelah mengumpulkan dan mendapatkan dalam proses penelitian, penulis meneruskan proses pengolahan dan analisis data melalui teknik deskriptif kualitatif. selanjutnya penulis akan mendeskripsikan apakah data yang telah terkumpul dapat menjawab dan memberikan bukti pembenaran atau ketidakbenaran dari pertanyaan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini telah menemukan hasil yang diharapkan setelah 2 siklus. Adapun paparan masing-masing bagiannya dijelaskan di bawah ini:

Siklus I

a. Perencanaan

Penulis yang terdiri dari tiga dosen dengan mata kuliah berbeda melakukan persiapan seperti penyusunan bahan dan perangkat ajar seperti daftar kehadiran mahasiswa dan juga lembar catatan penilaian mahasiswa sejak sebelum pelaksanaan PTK hingga siklus dinyatakan berakhir. Selain itu penelitipun mempersiapkan RPS sesuai dengan kurikulum yang digunakan untuk mata kuliah Bahasa Inggris, Bahasa Indonesia dan Kalkulus. Sebelum pelaksanaan penulis telah memantau kemampuan mahasiswa melalui observasi daftar nilai pada pertemuan-pertemuan sebelum tindakan. Kemudian penulis Menyusun materi ajar yang disiapkan untuk kuis yang akan diberikan melalui aplikasi quizziz.

b. Pelaksanaan

Pertemuan 1

Di pertemuan pertama dosen mensosialisasikan aplikasi quizziz kepada mahasiswa dan selanjutnya dosen memberikan 6 digit kode akses untuk mengerjakan kuis yang sudah disusun sesuai dengan materi ajar di RPS. Mahasiswa menggunakan beberapa perangkat elektronik untuk mengakses quizziz seperti handphone maupun laptop. Pada tahap pelaksanaan pertemuan pertama dosen memberikan kuis uji coba untuk materi dosen memberikan kuis uji cobayang membahas materi pertemuan sebelumnya yaitu tenses present perfect tense untuk mata kuliah Bahasa Inggris, sejarah dan kedudukan fungsi Bahasa Indonesia untuk mata kuliah Bahasa Indonesia dan Pertidaksamaan untuk mata kuliah Kalkulus. Mahasiswa diberikan waktu 30 menit untuk menjawab 20 butir soal untuk mata kuliah Bahasa dan 45 menit untuk menjawab 15 butir soal kalkulus. Sejak awal permainan dimulai dosen menampilkan tampilan progress nilai mahasiswa melalui proyektor sehingga mahasiswa bisa melihat perkembangan kedudukan peringkat mereka dalam pengerjaan kuis. Setelah waktu habis dosen selaku admin kuis mnekan opsi selsai dan mengakhiri kuis sehingga mahasiswa bisa melihat peringkat 1-3 sebagai selebrasi karena mendapatkan 3 nilai tertinggi di kelas dan kemudian bisa melihat peringkat

berikut nya hingga terakhir.

Pertemuan II

Setelah pertemuan sebelumnya menggunakan quizizz dosen membuka forum diskusi untuk menanyakan kesan dan kendala yang ditemui mahasiswa pada saat mengerjakan kuis di aplikasi quizizz.

Tahap pelaksanaan pada pertemuan ke dua diberikan kembali dengan penyajian materi yang sama dengan pertemuan satu namun dengan ragam soal yang berbeda. Setelah selesai mengerjakan kuis mahasiswa pun bisa kembali melihat nilai mereka.

c. Pengamatan

Setelah dilakukan 2 pertemuan pada siklus pertama, penulis kembali melakukan pengamatan dari respon mahasiswa saat melakukan diskusi di pertemuan ke dua. Mahasiswa memberikan respon positif karena merasa sedang melakukan permainan online mengingat tampilan visual dari layar terdapat gambar animasi dan juga *background* yang ceria membuat semangat mereka terpacu, namun beberapa dari mahasiswa mengatakan karena internet yang terkadang tidak stabil membuat mereka tidak bisa menekan jawaban samapai koneksi internet mereka kembali stabil yang mengakibatkan mereka kehilangan waktu dan mengakibatkan nilai mereka menjadi tertinggal dari mahasiswa yang memiliki akses internet yang stabil.

d. Refleksi

Dari dua pertemuan pada tahap pelaksanaan yang kemudian ditindaklanjuti dengan proses pengamatan. Penulis menarik kesimpulan bahwa hambatan yang ditemukan adalah kesiapan mahasiswa dalam memahami materi dan juga perangkat yang digunakan dalam mengerjakan kuis. Pemahaman mahasiswa yang masih kurang mendalam terkait materi berdampak pada waktu yang lebih lama untuk menjawab masing-masing soal. Selain itu beberapa mahasiswa masih perlu beradaptasi dalam menjawab pertanyaan agar tidak keliru dalam menekan opsi jawaban yang mereka maksud. Meskipun begitu terdapat peningkatan nilai untuk tes bahasa yang diperoleh mahasiswa pada pertemuan kedua rata-rata untuk mata kuliah Bahasa Inggris adalah 75, nilai terendahnya adalah 55 dan nilai tertinggi nya mencapai 80, kemudian untuk mata kuliah Bahasa Indonesia rata-ratanya 78, nilai terendahnya 50 dan tertingginya 82, sedangkan untuk mata kuliah kalkulus rata-ratanya adalah 75, nilai terendahnya 45 dan tertingginya mencapai 80. Setelah menukan data nilai gtersebut penulis memutuskan untuk melanjutkan penelitian pada siklus ke II rata-rata mahasiswa belum mencapai nilai yang diharapkan.

Siklus II

a. Perencanaan

Berdasarkan hasil tes dan refleksi pada siklus I, sudah mulai terlihat adanya perkembangan yang positif pada kemampuan Bahasa Inggris, Bahasa Indonesia dan Kalkulus. Oleh karena itu selain melaksanakan proses pembelajaran melalui penyampaian materi yang dipresentasikan setiap kelompok mahasiswa untuk masing-masing bahasan, peneliti pun menyusun kembali lebih banyak pertanyaan untuk kuis yang disajikan melalui quizizz berdasarkan materi selanjutnya di RPS yaitu Simple Future Tense untuk mata kuliah Bahasa Inggris, kata baku dan tidak baku untuk Bahasa Indonesia dan nilai mutlak pada mata kuliah kalkulus.

b. Pelaksanaan

Pertemuan 1

Pada pertemuan pertama siklus II dosen memaparkan penjelasan tentang materi yang baru yang disebutkan penulis pada tahap persiapan. Kemudian dosen memberi mahasiswa kesempatan untuk bertanya dan berdiskusi tentang materi tersebut. Setelah itu dosen memberikan kuis Latihan yang disajikan secara online melalui aplikasi quiziz. Di sesi akhir pertemuan dosen menginformasikan pada mahasiswa bahwa pertemuan berikut nya akan diadakan post test untuk melihat pemahaman mahasiswa melalui quizizz untuk simple future tense untuk mata kuliah Bahasa Inggris, kata baku dan tidak baku untuk Bahasa Indonesia dan nilai mutlak pada mata kuliah kalkulus.

Pertemuan II

Pada pertemuan kedua untuk siklus ke dua, dosen memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk bertanya terkait materi minggu lalu sebelum melaksanakan kuis online pada quizizz. Setelah sesi diskusi dan tanya jawab mahasiswa menunjukkan antusias nya untuk mengerjakan kuis online di aplikasi quizizz.

c. Pengamatan

Tahap pengamatan pada siklus kedua peneliti menemukan bahwa pemanfaatan teknologi Pendidikan pada penggunaan quizizz sebagai media pembelajaran dan evaluasi telah semakin dipahami dan dikuasai penggunaannya oleh mahasiswa. Selain itu mahasiswa lebih semangat dan termotivasi untuk mendapatkan poin maupun peringkat tertinggi.

d. Refleksi

Semua mahasiswa sudah dapat mengikuti kegiatan belajar yang dikemas melalui aplikasi quizizz. Hal tersebut berdampak terhadap meningkatnya hasil tes berbahasa mahasiswa mata kuliah Bahasa Inggris dengan nilai rata-rata 85, nilai terendahnya adalah 70 dan nilai tertinggi mencapai 95, kemudian untuk mata kuliah Bahasa Indonesia rata-ratanya 88, nilai terendahnya 75 dan tertingginya 100, sedangkan untuk mata kuliah kalkulus rata-ratanya adalah 80, nilai terendahnya 70 dan tertingginya mencapai 100. Melihat hasil tersebut siklus berikut tidak perlu dilakukan karena mahasiswa sudah mencapai indikator yang diharapkan. Pemanfaatan teknologi pendidikan dalam penggunaan media pembelajaran telah memberikan dampak positif terhadap kualitas dan hasil belajar mahasiswa untuk ketiga mata kuliah yang diteliti.

Adapun perkembangan hasil belajar mahasiswa selama dua siklus untuk mata kuliah Bahasa Inggris, Bahasa Indonesia dan Kalkulus adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Nilai Mata Kuliah Bahasa Inggris

Uraian Nilai	Nilai Mahasiswa		
	Sebelum PTK	Siklus 1	Siklus 2
Terendah	45	55	70
Tertinggi	80	80	95
Rata- Rata	60	75	85

Pada table 1 terlihat peningkatan yang cukup signifikan untuk mata kuliah Bahasa Inggris setelah menerapkan penggunaan teknologi pendidikan melalui platform quizizz. Sebelum pelaksanaan PTK nilai terendah yang diperoleh mahasiswa adalah 45, kemudian menjadi 55 setelah evaluasi tahap 1 dan meningkat menjadi 70 pada siklus kedua. Nilai tertinggi sebelum pelaksanaan PTK adalah 80 dan masih berada pada poin 80 pada siklus pertama sebelum mengalami peningkatan pada siklus kedua dengan nilai 95. Peningkatan pun terjadi untuk nilai rata-rata sebelum PTK yang awalnya adalah 60, menjadi 75 pada siklus pertama dan 85 pada siklus kedua.

Tabel 2. Nilai Mata Kuliah Bahasa Indonesia

Uraian Nilai	Nilai Mahasiswa		
	Sebelum PTK	Siklus 1	Siklus 2
Terendah	50	50	75
Tertinggi	80	82	100
Rata- Rata	65	78	88

Deskripsi untuk table 2 adalah terjadi peningkatan nilai terendah, tertinggi dan rata-rata untuk mata kuliah Bahasa Indonesia setelah pelaksanaan PTK dengan memanfaatkan Quizizz sebagai teknologi pendidikan. Sebelum pelaksanaan PTK nilai terendah yang diperoleh mahasiswa adalah 50, setelah evaluasi siklus pertama masih 50 dan meningkat menjadi 75 pada siklus kedua. Nilai tertinggi sebelum pelaksanaan PTK adalah 80 dan kemudian meningkat menjadi 82 dan kembali mengalami peningkatan pada siklus kedua dengan nilai 100. Peningkatan pun terjadi untuk nilai rata-rata sebelum PTK yang berada pada nilai adalah 65, menjadi 78 pada siklus pertama dan terus meningkat menjadi 88 pada siklus kedua.

Tabel 3. Nilai Mata Kuliah Kalkulus

Uraian Nilai	Nilai Mahasiswa		
	Sebelum PTK	Siklus 1	Siklus 2
Terendah	40	45	70
Tertinggi	80	80	100
Rata- Rata	70	75	80

Peningkatan nilai mata kuliah kalkulus yang terdapat pada table 3 memberikan gambaran data bahwa nilai terendah mahasiswa sebelum pelaksanaan PTK adalah 40, kemudian meningkat di

siklus pertama dengan nilai 45 dan 70 untuk siklus kedua. Peningkatan serupa pun terjadi untuk nilai tertinggi yang diawali 80 sebelum pelaksanaan PTK, dan masih memperoleh hasil yang sama pada siklus pertama, kemudian meningkat pesat pada siklus kedua dengan poin 100. Untuk nilai rata-rata yang diperoleh masing-masing mengalami peningkatan dengan 70 pada masa sebelum pelaksanaan, menjadi 70 pada siklus pertama dan meningkat pada siklus kedua menjadi 80.

Setelah melewati semua tahapan penelitian Tindakan kelas hingga siklus ke 2 dengan tema quizizz sebagai pemanfaatan teknologi pendidikan dalam pengajaran mata kuliah Bahasa Inggris, Bahasa Indonesia dan Kalkulus diperoleh hasil bahwa secara efektif dan positif penggunaan quizizz mampu meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada tiga mata kuliah tersebut. Data temuan ini sejalan dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Unik Hanifah, dkk pada tahun 2020 dengan judul "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA" dimana penelitian tersebut membuktikan bahwa quizizz secara efektif dapat meningkatkan kualitas dan hasil belajar siswa SMA selama masa pandemi.

KESIMPULAN

Setelah melaksanakan penelitian dengan tema pemanfaatan quizizz sebagai produk teknologi pendidikan dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa untuk mata kuliah, Bahasa Inggris, Bahasa Indonesia dan Kalkulus peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran Quizizz sangat berpengaruh dalam meningkatkan kualitas proses perkuliahan yang berfungsi sebagai sarana edukasi, sarana evaluasi serta sebagai penyambung informasi dari dosen kepada mahasiswa. Fitur quizizz sangat cocok untuk beragam jenis mata kuliah baik eksak maupun bahasa, karena quizizz mampu memfasilitasi dosen untuk mendesign kuis sesuai dengan mata kuliah yang diampunya mengingat keberagaman konten yang tersedia pada aplikasi ini. Jiwa kompetitif secara positif dapat ditumbuhkan melalui media pembelajaran kuis online ini karena mampu menarik minat dan motivasi belajar mahasiswa sehingga dapat berbanding lurus dengan capaian hasil belajar mahasiswa. Namun dalam pemanfaatan teknologi pendidikan dosen harus mempertimbangan dengan bijaksana segala kemungkinan adanya hambatan dalam pelaksanaan kuis maupun penyajian materi secara online, seperti tidak stabilnya koneksi internet maupun petunjuk pengerjaan kuis yang ketika mengarahkan mahasiswa mengerjakan tugas maupun kuis pada media pembelajaran berbasis teknologi, hal tersebut harus diperhatikan secara seksama mengingat teknologi bisa dianggap seperti pisau bermata dua, kemajuan dan perkembangan teknologi akan berdampak positif bila penggunaan dan pelaksanaannya dapat dilakukan dengan tepat, namun juga dapat menimbulkan efek yang negatif apabila dosen selaku user tidak mampu memahami kegunaan serta penempatan dari media pembelajaran ini sesuai fungsi dan tujuannya.

DAFTAR RUJUKAN

- Basuki, Y., & Hidayati, Y. (2019). Kahoot! or Quizizz: the Students' Perspectives. In Proceedings of the 3rd English Language and Literature International Conference (ELLiC)(2019)(Online:https://www.researchgate.net/publication/334358438_Kahoot_or_Quizizz_the_Students'_Perspectives).
- Inggriyani, Acep & Taufiqullah. (2019). Minat Belajar Mahasiswa dengan Menggunakan Blended Learning melalui Google Classroom pada Pembelajaran Konsep Dasar Bahasa Indonesia SD. *Pembelajar: Jurnal Ilmu Pendidikan Keguruan dan Pembelajaran*. 3(1): 28-35.
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi. (2019). A. Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [Effectiveness of Using Kahoot! to Improve Student Learning Outcomes]. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan* 1.8
- Istiningsih, S., & Hasbullah, (2015). Blended Learning, Trend Strategi Pembelajaran Masa Depan, *Jurnal Elemen*. 1(1): 49-56.
- Keengwe, J. & Georgina. D.(2012). The digital course training workshop for online learning and Teaching Education. *Information Technologies* ,17(4), 365-379. <https://doi.org/10.1007/s10639-011-9164-x>.
- Miarso, Y. (2005). Menyemai benih teknologi pendidikan. Jakarta: Kencana.
- Noor, S. 2020. Penggunaan Quizizz dalam Penilaian Pembelajaran pada Materi Ruang

Lingkup Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X. 6 SMAN 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati* 6.1: 1-7.

- Oetomo, B.S.D dan Jarot Priyogutomo (2004). Kajian Terhadap Model e Media dalam Pembangunan Sistem e-Education, Makalah Seminar Nasional Informarika di Universitas Ahmad Dahlan. Yogyakarta pada 21 Februari 2004.
- Rahayu, I. S. D., & Purnawarman, P. (2019). The Use of Quizizz in Improving Students' Grammar Understanding through Self-Assessment. In Eleventh Conference on Applied Linguistics (CONAPLIN 2018). Atlantis Press.
- Rusman, & dkk. (2013). Pembelajaran Berbasis Teknologi informasi dan Komunikas. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Suhardjono, Supardi.(2011). Strategi Menyusun Penulisan Tindakan Kelas. Yogyakarta : Adhi.
- Unik, dkk. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Terapan Universitas Jambi*. 7 (2), 163-172. <https://online-journal.unja.ac.id/JIITUJ/article/view/11605>
- Watie, E. D. (2011). Komunikasi dan Media Sosial (Communications and Social Media). *The Messenger* , 3 (1),69-75. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26623/themessenger.v3i2.270>
- Wekke, S, I., & Hamid, S. (2013). Technology on Language Teaching and Learning: A Research On Indonesian Pesantren. *Procedia-Social and Behavioral Science* , 83,585-589. <https://doi.org/10.1016/J.SBSPRO.2013.06.111>
- Zhao, F. (2019). Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37-43.