

PENGGUNAN APLIKASI *QUIZIZZ* UNTUK UJIAN YANG MENYENANGKAN PADA UNIVERSITAS INSAN PEMBANGUNAN INDONESIA

Budi Haryanto¹, Adiyanto²

^{1,2}*Dosen Tetap, Universitas Insan Pembangunan*

Email: inibudiharyanto@gmail.com, adiet031170@gmail.com

ABSTRAK

Pandemi Covid-19 membuat dunia pendidikan untuk melakukan transformasi belajar dengan tadinya mengandalkan pembelajaran luring menjadi pembelajaran secara daring. Begitu pula dengan ujian juga ditransformasikan menjadi daring, ini menimbulkan tantangan dari cara pengerjaan ujian untuk meminimalkan dari plagiasi serta motivasi belajar daripada mahasiswa. Penggunaan aplikasi *Quizizz* diharapkan mampu membuat mahasiswa mengerjakan ujian dan latihan secara menyenangkan dan membuat mahasiswa tertantang dengan adanya kompetisi antara mahasiswa. Dengan aplikasi tersebut juga membuat plagiasi di minimalkan dengan cara mengacak nomor soal, hal lainnya adalah memudahkan dosen untuk pencatatan nilai dikarenakan nilai akan didapat secara langsung saat mahasiswa selesai mengerjakan.

Kata Kunci: *Android, Ujian, Quizizz*

PENDAHULUAN

Saat mulainya pandemi COVID-19 membuat sistem pengajaran secara tiba tiba diharuskan menyesuaikan dengan kondisi yang ada dan peraturan pemerintah yang berlaku secara mendadak dan tanpa persiapan. Perkuliahan dilakukan secara daring begitu juga tugas dan ujian, dan ini berlaku dari tingkat dasar sampai dengan perguruan tinggi.

Evaluasi dipandang sebagai bagian penting dari proses pembelajaran (Ratnawulan & Rusdiana, 2014). Ini diperlukan untuk mengukur seberapa paham mahasiswa mengerti akan bahan yang sudah diajarkan. Istilah evaluasi pembelajaran sering disamaartikan dengan ujian (Asrul, Ananda, & Rosnita, 2014).

Menurut Sadikin & Hamidah (2020) bahwa lemahnya pengawasan terhadap mahasiswa adalah tantangan tersendiri dalam pembelajaran daring. Untuk melakukan pengawasan ujian atau evaluasi pembelajaran perkuliahan secara daring sangat sulit dilakukan dikarenakan pengawasan yang sulit diterapkan di bandingkan dengan perkuliahan luring. Untuk itulah

diperlukan cara lain untuk melakukan evaluasi pembelajaran. Salah satu dari cara evaluasi adalah dengan google form yang cukup baik untuk evaluasi pembelajaran, tetapi karena tampilan yang standar dan sifatnya yang bersifat satu arah maka kegiatan evaluasi jadi cukup membosankan.

Dalam pencarian aplikasi evaluasi pembelajaran penulis mencoba mencari aplikasi yang dapat memberikan nilai lebih kepada mahasiswa dalam melakukan evaluasi, diantaranya, adanya tampilan yang menarik untuk mahasiswa, adanya kompetisi antara mahasiswa dan meminimalkan plagiasi antara mahasiswa dalam pengerjaan. Penggunaan teknologi informasi di suatu bidang seharusnya membantu suatu pekerjaan menjadi lebih cepat dan lebih mudah. (Haryanto B dkk, 2021).

Penulis melakukan pencarian akan aplikasi evaluasi pembelajaran, menemukan dan mencoba memanfaatkan aplikasi *Quizizz* sebagai aplikasi untuk evaluasi belajar mahasiswa. Setelah melakukan percobaan dan test beberapa kali penulis mendapatkan aplikasi

Quizizz dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran keseharian peserta didik sebagai bahan evaluasi pembelajaran (Aini, 2019).

Penulis juga mencari aplikasi berdasarkan pencarian informasi yang cepat untuk berapa orang yang belum atau sudah mengerjakan dan nilainya. Informasi yang cepat dan tepat merupakan hal yang menjadi kebutuhan dimasa sekarang (Haryanto, 2022).

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022 di Program Studi Sistem Informasi di Universitas Insan Pembangunan Indonesia (UNUPI). Subjek penelitian ini adalah mahasiswa yang mengambil matakuliah Sistem Basis Data yang penulis ampu. Responden yang diambil dalam penelitian ini adalah sebanyak 60 mahasiswa. Data penelitian didapat dengan menyebarkan angket kepada mahasiswa.

Pada teknik analisis data, terlebih dahulu mereduksi data yang ada pada angket. Mereduksi data pada penelitian ini yaitu merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting serta dicari pola dan temanya. Setelah data direduksi selanjutnya adalah menyajikan data. Pada penelitian ini penyajian data berupa teks yang bersifat naratif. Kegiatan ini memunculkan dan menunjukkan kumpulan data atau informasi yang terorganisir dan terkategori yang memungkinkan suatu penarikan kesimpulan atau tindakan. Penarikan kesimpulan merupakan kegiatan akhir dari analisis data. Penarikan kesimpulan yang dilakukan pada penelitian ini adalah menemukan makna dari data angket yang telah diperoleh

HASIL DAN PEMBAHASAN

Disini kita akan membahas penggunaan aplikasi Quizizz yang

digunakan sebagai media evaluasi belajar mahasiswa.

Batasan Penelitian

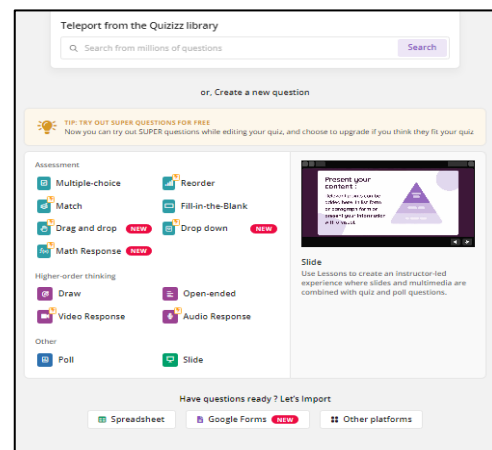
Dikarenakan didalam aplikasi Quizizz ini banyak sekali bahan yang bisa digunakan maka penulis membatasi obyek dari penelitian ini

1. Aplikasi quizizz yang dibahas adalah versi android dan versi gratis
2. Bahan yang dibahas adalah tentang quiz (ujian).
3. Bahan yang dibahas adalah berupa pilihan ganda

Dan penelitian hanya membahas secara garis besar tidak secara medetail, tetapi bisa di implementasikan ke dalam pengajaran mahasiswa.

Pembuatan dan Penyiapan Bahan

Yang pertama dilakukan adalah penyiapan bahan dari ujian yang akan diberikan kepada mahasiswa, bahan bisa dibuat sendiri atau mendapatkan dari yang sudah ada pada library quizizz. Pilihan bisa di ambil dari spreadsheet atau dari google forms, penulis melakukan dengan sumber dari spreadsheet, yang kemudian untuk penambahan dilakukan diantar muka yang disediakan quizizz.

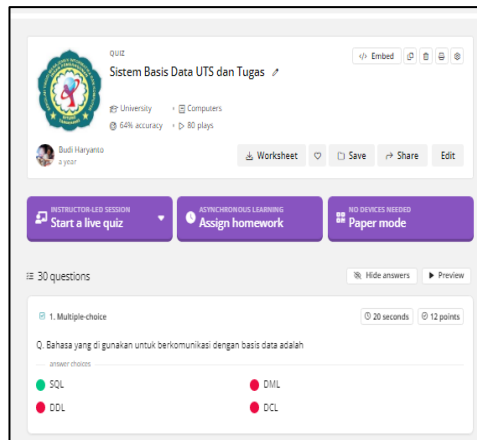


Gambar 1. Sumber Soal Aplikasi (Sumber: www.quizizz.com)

Pelaksanaan Ujian

Setelah penyiapan bahan dan materi yang akan di ujian kan selesai, adalah

pelaksanaan ujian, pelaksanaan ujian bisa dilakukan dengan beberapa hal



Gambar 2. Pelaksanaan Aplikasi Quizizz (Sumber: www.quizizz.com)

1. Ujian Secara Langsung

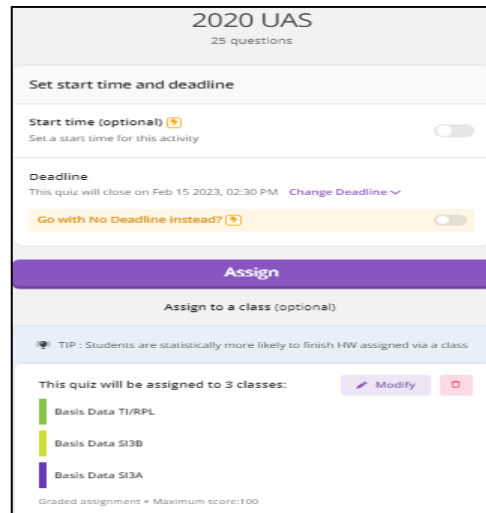
Ujian akan dilakukan secara langsung, dilakukan dengan waktu yang ditentukan, ini pernah dilakukan hanya saat terjadi gagl koneksi atau server terlalu sibuk akan menjadi masalah. Tetapi untuk dijadikan quiz pilihan ini adalah yang tepat.

2. Dijadikan pekerjaan rumah

Pilihan ini akan membuat ujian akan dilakukan di interval tertentu dengan waktu bisa beberapa hari dan mahasiswa bisa melakukan di mana saja dan kapan saja sesuai dengan waktu yang ditentukan

Untuk pilihan dijadikan pekerjaan rumah ada pilihan yang menarik yang bisa di sesuaikan

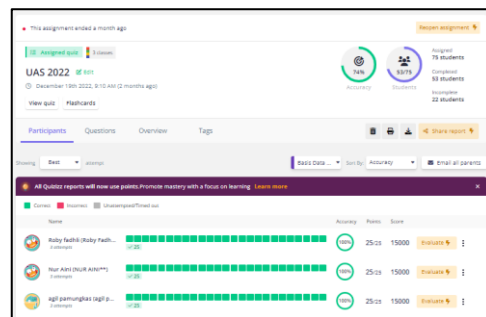
1. Pemilihan waktu Ujian
2. Pemilihan kelas sesuai dengan Google Class Room yang sudah dibuat
3. Pengerjaan secara berulang
4. Pengacakan nomor ujian
5. Set waktu dalam pengerjaan per soal



Gambar 3. Penyetelan Ujian (Sumber: www.quizizz.com)

Monitoring

Hal terakhir yang dilakukan saat ujian adalah monitoring pelaksanaan dan laporan hasil ujian



Gambar 4. Monitoring Ujian (Sumber: www.quizizz.com)

Dari laporan yang disediakan quizizz kita bisa memantau pelaksanaan ujian, untuk melihat siapa saja yang sudah melakukan dan berapa nilainya, kita juga bisa membagi berdasarkan kelas yang ada. Biasanya dikirimkan laporan secara periodik untuk menimbulkan kompetisi antara mahasiswa.

Laporan juga bisa didapat langsung dari Google Class Room untuk memudahkan

Basis Data SI3B 2022	
Sort by last name ▾	Dec 31, 20... UAS 2022 out of 100
Class average	81.66
Achmad Adib Kurnianto	92
Aditia Indra Permana	80
Aditya Prayoga	72

Gambar 5. Hasil Nilai di Google Class Room (Sumber: www.quizizz.com)

Dari penggunaan aplikasi quizizz ini penulis menemukan hal hal yang menarik dibandingkan dengan ujian secara konvensional ataupun dengan menggunakan google forms.

1. Antar muka yang menyenangkan

Penggunaan antar muka yang menyenangkan saat kita menjawab benar atau menjawab salah dan musik yang bisa diatur, membuat pengerjaan ujian menjadi menarik.

2. Mengurangi Plagiasi

Dengan pengacakan nomor soal serta pengerjaan yang terbatas membuat plagiasi berkurang dengan drastis.

3. Tidak terbatas waktu dan tempat.

Pengerjaan yang bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja membuat mahasiswa mempunyai waktu yang fleksibel dan pengukuran diri sendiri kapan siap melakukan ujian.

4. Kompetisi antara mahasiswa.

Dengan mengetahui ranking berapa dalam pengerjaan ujian menimbulkan kompetisi sehingga mahasiswa menjadi tertantang untuk lebih baik.

5. Menghapus untuk memeriksa soal

Dikarenakan nilai sudah secara otomatis di dapat saat mahasiswa selesai mengerjakan, maka dosen tidak perlu

memeriksa soal satu persatu, bahkan karena sudah bisa terhubung dengan google class room maka nilai bisa di dapat dari tampilan muka google class room.

6. Bisa memberikan soal yang cukup banyak untuk evaluasi hasil belajar.

Dengan adanya pengerjaan yang bisa di ulang beberapa kali kita bisa membuat mahasiswa untuk belajar kembali dengan memberikan soal yang cukup untuk mengetahui pemahaman mahasiswa terhadap matakuliah.

Beberapa kekurangan aplikasi quizizz adalah diantaranya masalah jaringan dan internet. Sama seperti kendala selama pembelajaran daring yaitu jaringan internet yang terkadang tidak lancar dan tidak semua siswa tinggal di wilayah yang sinyal internetnya mendukung pembelajaran daring. Mulatsih (2020).

KESIMPULAN

Dalam melakukan evaluasi dalam proses pembelajaran bisa dilakukan dengan cara menyenangkan dan membuat mahasiswa tertarik untuk mencobanya, saat dilakukan test bahkan ada beberapa mahasiswa mencoba berkali kali hingga larut malam untuk mendapatkan nilai yang lebih baik dikarenakan adanya kompetensi antara teman sekelas.

Pemanfaatan teknologi ini juga membuat evaluasi pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja tidak terbatas akan tempat dan waktu, sehingga mahasiswa dapat menentukan waktu sendiri kapan evaluasi akan dilakukan, hal ini sangat berguna untuk mahasiswa yang kuliah sambil bekerja.

Dalam menilai hasil akhir, pemanfaatan aplikasi ini juga sangat memudahkan karena nilai sudah dibagi perkelas dan diurutkan berdasarkan abjad atau nilai. Terhubungnya aplikasi ini dengan Google Class Room juga memudahkan proses pengumpulan hasil evaluasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Asrul, Ananda, R., Rosnita. (2014). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Citapustaka Media.
- Budi, H., & Arif, K. (2021). Implementasi Aplikasi Android Menggunakan App Inventor. *Insan Pembangunan Sistem Informasi dan Komputer (IPSIKOM)*, 9(1), 2-9. Retrieved February 02, 2023.
- Haryanto, B. (2018). Implementasi Aplikasi Whatsapp Autoresponder Sebagai Sarana Informasi pada STMIK Insan Pembangunan. *Insan Pembangunan Sistem Informasi dan Komputer (IPSIKOM)*, 6(1), 2-9.
- Haryanto, B. (2022). Perancangan Aplikasi Android Informasi Jadwal Kuliah. *Insan Pembangunan Sistem Informasi dan Komputer (IPSIKOM)*, 10(1), 49-55.
- Haryanto, B. (2021). Optimisasi Biaya Basis Data Komputansi Awan RDS. *JOCE IP*, 15(1), 173-179.
- Haryanto, B dkk (2021). Perancangan Aplikasi Penggajian Studi Kasus STMIK Insan Pembangunan. *Insan Pembangunan Sistem Informasi dan Komputer (IPSIKOM)*, 9(2), 2-9.
- Mulatsih, B. 2020. Penerapan Aplikasi Google Classroom, Google Form, dan Quizizz dalam Pembelajaran Kimia di Masa Pandemi Covid-19. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, Vol. 5, No. 1, hal. 16-26.
- Ratnawulan, E., & Rusdiana, A. (2014). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, Vol. 6, No. 2, Hal. 214-224.