

Implementasi Game Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Menyenangkan Di Masa Pandemi Covid-19

Saiful Bahri, Abdul Mutaleb, Taufik Gunawan, Zamzami Zainuddin

¹Sekolah Tinggi Ilmu Administrasi Nasional, Lhokseumawe, Aceh

(Diterima 13-11-2021; Disetujui 29-11-2021)

E-mail: saifulbahri.stia21@gmail.com

Abstract

This study aims to recognize the effectiveness of the game Quizizz implementation in the learning process during the Covid-19 pandemic in the Public Service Management course at the National College of Administrative Sciences, Indonesia. Mixed-method research was employed in collecting the data from students during one semester of the teaching-learning period. Quantitative data were acquired from the results of the "Quizizz"-based assessment (midterm-test) and the final assessment which were analyzed using a *t*-test. Other quantitative data sourced were derived from questionnaires. These data analyzed students' thoughts and experiences of the advantage of the two applications "Quizizz" and "Padlet". For qualitative data, the data were obtained from the results of interviews with several students at the end of the semester. The results of the study indicated that the employment of the "Quizizz" game quiz application has a positive impact on student motivation and learning achievement in online classes during the Covid-19 pandemic. Teaching and learning activities become more interactive, innovative, fun, and not rigid and/or boring. Students in the class not only listen to lecturers' talks through the Zoom application but also interact with both lecturers and fellow students through the game activities. The employment of Quizizz game-based assessments could help instructors designed engaging content and entertained students in the learning process.

Keywords: Game-based Learning, Quizizz, Learning evaluation, E-Learning, Covid-19

PENDAHULUAN

Hadirnya Covid-19 telah memaksakan institusi pendidikan di seluruh dunia untuk mentransformasikan kegiatan belajar-mengajar konvensional tatap muka (*face-to-face learning*) ke metode pembelajaran daring atau berbasis digital (*E-Learning*) (Zainuddin, et al., 2020). Permasalahan utama yang dihadapi oleh kebanyakan pengajar saat ini adalah ketidaksiapan dalam penggunaan media teknologi. Ini disebabkan oleh minimnya pengalaman dan pelatihan tentang penggunaan media pembelajaran sebelumnya di masa-masa normal sebelum Covid-19. Bukan hanya menjadi tantangan bagi pengajar, para pembelajar juga mengalami banyak kendala dan tantangan dengan pembelajaran daring ini (Wang et al., 2020). Peserta didik akhirnya menjadi jenuh karena hanya duduk, diam dan mendengarkan ceramah panjang dari pengajar pada aplikasi Zoom. Padahal, banyak aktivitas interaktif yang bisa dilakukan meskipun tidak dengan tatap muka secara langsung (Haruna et al., 2021). Meskipun para dosen dan mahasiswa sudah terbiasa dengan penggunaan media teknologi dalam kegiatan belajar-mengajar seperti Zoom, Google Classroom atau Moodle, namun masih banyak problematika yang dihadapi. Kecakapan pengajar dalam penggunaan media pembelajaran tidak berarti membuat semua masalah menjadi selesai. Malahan, penggunaan media teknologi bisa saja menurunkan minat belajar dan motivasi mahasiswa, dimana sebelumnya mereka cenderung aktif dan interaktif di kelas tatap muka, namun pada kelas online ini tidak banyak yang bisa mereka lakukan (Bouchrika et al., 2019). Hal ini disebabkan oleh pasifnya kegiatan belajar-mengajar daring yang dilaksanakan oleh para dosen. Meskipun media teknologi sudah digunakan, bisa dikatakan bahwa strategi pembelajaran masih konvensional dimana mahasiswa hanya mendengarkan ceramah panjang dan tanya-jawab konvensional, itupun jika ada. Dari latar belakang di atas, penelitian ini bertujuan untuk menerapkan dua aplikasi interaktif yang bisa membuat peserta didik (mahasiswa) aktif dan termotivasi dalam kegiatan belajar-mengajar, yaitu game kuis "Quizizz" dan aplikasi belajar kolaboratif "Padlet". Peneliti percaya bahwa penerapan strategi pembelajaran inovatif, interaktif dan menyenangkan sangat penting dilaksanakan di masa-masa pandemi ini. Penggunaan sistem evaluasi formatif berbasis game (*game quiz*) dengan penggunaan aplikasi "Quizizz" (<https://quizizz.com/>) dan aplikasi kolaborasi Padlet (<https://padlet.com/>) diharapkan dapat menjadi solusi untuk menciptakan suasana pembelajaran yang hidup dan partisipatif (*engaged*).

Penggunaan media digital dengan berbagai metode inovatif di masa pandemi adalah suatu keharusan dan kewajiban yang harus dilakukan dengan tujuan memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar-mengajar. Di samping itu juga untuk menghindari kejenuhan mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran online dari rumah. Strategi pembelajaran daring atau elearning seyogianya tidak boleh kaku karena bisa dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan yang bertujuan untuk membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih hidup dan menyenangkan (*fun*) terutama di masa-masa sulit Covid-19 saat ini (Haruna, et al., 2021). Salah satu strategi yang bisa diterapkan adalah implementasi sistem penilaian formatif berbasis gamifikasi atau game kuis “Quizizz” dan “Padlet”. Penilaian formatif adalah evaluasi yang dilakukan setiap selesai suatu topik atau pokok pembahasan bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami apa yang telah mereka pelajari (Elmahdi et al., 2018). Penilaian formatif juga bertujuan untuk memberikan umpan balik (*feedback*) dan motivasi mahasiswa agar bisa memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada (Zainuddin, et al., 2020). Aplikasi “Quizizz” adalah sistem evaluasi formatif berbasis game yang bisa digunakan bebas dimana pengajar bisa merancang berbagai model soal atau pertanyaan untuk diberikan kepada mahasiswa di setiap pertemuan (Braun & Clarke, 2019). Penilaian pada aplikasi ini tidak hanya berbentuk angka-angka, tetapi juga berbentuk poin, leaderboard, ranking, sampai meme yang kocak. Penggunaan aplikasi ini diharapkan dapat membuat mahasiswa lebih termotivasi dalam kegiatan belajar-mengajar dan bersemangat untuk mengikuti perkuliahan secara daring, terutama di masa-masa sulit Covid-19 saat ini (Göksün & Gürsoy, 2019). Implementasi sistem evaluasi pembelajaran berbasis game “Quizizz” bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar-mengajar online yang inovatif dan menyenangkan (*fun*) bagi mahasiswa, terutama di masa-masa pandemi. Efektivitas implementasi metode ini akan menjadi *role model* bagi dosen-dosen lainnya di lingkungan Sekolah Tinggi Ilmu Administrasi Nasional, bahkan perguruan tinggi lainnya di seluruh Indonesia. Implementasi penilaian formatif “Quizizz” pada pembelajaran daring sangat penting dilaksanakan untuk membangun keseriusan belajar mahasiswa, namun tetap dalam suasana *fun*. Hal ini juga untuk melihat sejauh mana kemampuan mahasiswa memahami materi secara daring dimana sebelumnya mereka hanya terbiasa dengan metode pembelajaran tatap muka di kelas. Dalam penilaian formatif, pengajar tidak boleh fokus pada nilai atau *judgment*, berhasil atau gagal, tetapi tujuan utamanya adalah untuk memperbaiki kualitas pembelajaran peserta didik (Elmahdi et al., 2018). Maka, dalam sistem aplikasi Quizizz, terdapat *feedback* di akhir tes untuk melihat soal/pertanyaan mana saja yang paling mudah dan sukar atau yang paling banyak dijawab salah oleh mahasiswa. Oleh karena itu, sistem ini juga sangat membantu pengajar untuk melihat sejauh mana pemahaman peserta didik tentang suatu topik yang telah diajarkan. Aplikasi game Quizizz telah banyak dipraktikkan sebelumnya dan telah berdampak positif bagi motivasi positif belajar peserta didik baik pada tingkat sekolah dasar, menengah dan pendidikan tinggi (Göksün & Gürsoy, 2019). Dalam penelitian ini, peneliti berencana menerapkan game kuis Quizizz di setiap pertemuan sebagai media evaluasi formatif, yaitu evaluasi pembelajaran yang dilakukan setiap saat setelah selesai materi untuk melihat perkembangan dan kelemahan peserta didik terhadap apa yang sudah mereka pelajari. Di samping itu, penelitian ini juga akan menggunakan aplikasi “Padlet” sebagai media kolaborasi belajar mahasiswa (*collaborative learning*). Penggunaan aplikasi ini diharapkan dapat membuat kegiatan belajar-mengajar daring menjadi lebih hidup, bukan hanya sekedar mendengar dosen berceramah panjang di Zoom yang cenderung pasif dan membosankan. Padlet adalah papan kolaborasi dimana peserta didik dapat menulis dan berkomentar apapun pada papan daring ini, termasuk memposting berbagai informasi terbaru dan diskusi materi pembelajaran (Perera et al., 2020). Dosen akan merancang sebuah topik diskusi dan membagikan linknya kepada mahasiswa. Mahasiswa kemudian dapat membuat postingan dan komentar terhadap postingan teman-temannya yang lain. Dengan aplikasi ini, akan terjadi kolaborasi kegiatan belajar (*collaborative learning*) dimana antara sesama mahasiswa akan saling bertukar ilmu pengetahuan (*knowledge sharing*) dan informasi (*information sharing*).

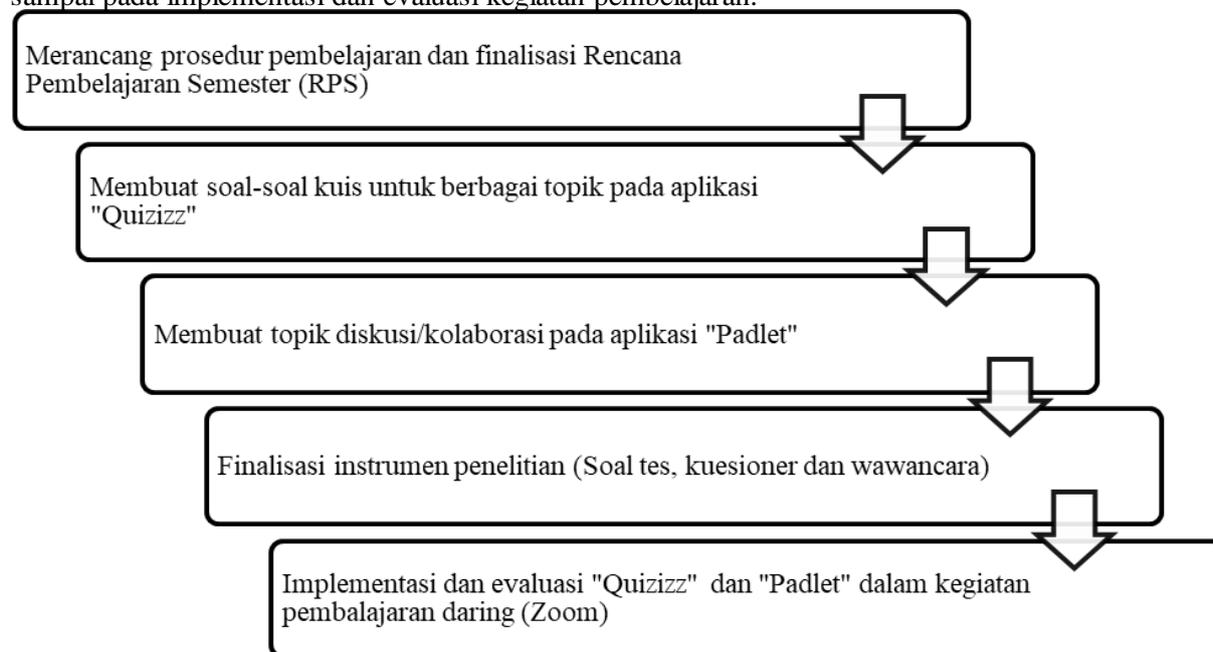
Penggunaan kedua aplikasi ini sedang menjadi tren dalam dunia pendidikan di seluruh dunia dan hasil penelitian menunjukkan efektivitas pembelajaran berbasis daring. Beberapa penelitian-penelitian sebelumnya melaporkan temuan mereka bahwa penggunaan aplikasi “Quizizz” dan “Padlet” telah berhasil memotivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, baik pada kelas full daring maupun *blended learning*. Motivasi belajar juga berimbas pada hasil positif asesmen peserta didik, baik asesmen formatif di tengah-tengah proses pembelajaran, maupun asesmen summatif di akhir semester.

Penelitian ini akan dilaksanakan pada Sekolah Tinggi Ilmu Administrasi Nasional untuk mata kuliah “Manajemen Pelayanan Publik”. Implementasi aplikasi “Quizizz” dan “Padlet” diharapkan dapat memotivasi mahasiswa dalam kegiatan belajar-mengajar daring dan bisa lebih menyenangkan (*fun*) dibandingkan dengan kelas daring biasa yang hanya menggunakan aplikasi Zoom atau Google classroom saja. Hasil penelitian ini nantinya diharapkan dapat menjadi *role model* yang bukan hanya untuk mata kuliah “Manajemen Pelayanan Publik” saja, tetapi juga pada mata kuliah lainnya di Sekolah Tinggi Ilmu Administrasi Nasional dan kampus-kampus lainnya di seluruh Indonesia.

METODE

Penelitian ini akan menggunakan metode campuran kuantitatif dan kualitatif (*mixed method*) dalam pengumpulan data pada mahasiswa selama proses belajar-mengajar selama satu semester (Genap 2020/2021). Penggunaan metode campuran ini dilakukan sebagai upaya untuk mendapatkan data lebih komprehensif dan mendalam (Palinkas et al., 2019). Penggunaan metode campuran dalam satu penelitian juga akan memperkuat dan mempertajam analisis riset dari dua sudut, baik kuantitatif maupun kualitatif (Schoonenboom & Johnson, 2017). Data kuantitatif akan diambil dari hasil asesmen berbasis “Quizizz” dan asesmen Ujian Akhir Semester (UAS) yang akan dianalisis menggunakan *t-test* pada SPSS. Data kuantitatif lainnya bersumber dari kuesioner. Data ini akan menganalisa persepsi dan pengalaman mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi “Quizizz” dan “Padlet” dalam pembelajaran daring selama pandemi Covid-19. Untuk data kualitatif, data diambil dari hasil wawancara dengan beberapa mahasiswa di akhir perkuliahan atau akhir semester. Tujuan wawancara ini adalah untuk mendapatkan data secara mendalam dan mendukung data kuantitatif sebelumnya (triangulasi) (Tashakkori & Creswell, 2007).

Analisis data kuantitatif dilakukan terlebih dahulu dan diikuti dengan data kualitatif (*Mixed Methods Sequential Explanatory Design*) (Schoonenboom & Johnson, 2017). Penelitian ini dilaksanakan pada Sekolah Tinggi Ilmu Administrasi Nasional dengan mata kuliah “Manajemen Pelayanan Publik”. Dalam memilih sampel, peneliti menggunakan metode *purposive sampling*, dimana sampel diambil secara sengaja sesuai dengan persyaratan atau kriteria sampel (Palinkas et al., 2019). Salah satu kriterianya adalah mahasiswa dalam studi ini sebelumnya belum pernah belajar dengan menggunakan aplikasi “Quizizz” dan “Padlet”. Gambar 1 berikut adalah diagram alir (*flowchart*) kegiatan penelitian mulai dari awal perancangan strategi pembelajaran dan finalisasi RPS sampai pada implementasi dan evaluasi kegiatan pembelajaran.



Gambar 1. Diagram alir (*flowchart*) kegiatan penelitian

Pembelajaran daring dilakukan menggunakan aplikasi Zoom untuk kelas eksperimen ($n = 22$) dan kontrol ($n = 24$). Kedua kelas pada studi ini mengambil mata kuliah “Manajemen Pelayanan Publik” dimana kelas eksperimen mengadopsi aplikasi Quizizz dan Padlet, sedangkan kelas kontrol menggunakan sistem evaluasi formatif konvensional menggunakan kertas (*paper-based*) dan dikirimkan ke dosen melalui email masing-masing. Pemilihan dan penentuan kedua kelas ini berdasarkan hasil random sederhana (*simple random sampling*) yang dilakukan oleh tim peneliti sebelum proses belajar-mengajar dilaksanakan. Analisis data komparasi kedua grup ini menggunakan uji t ($p = 0.05$) untuk perbandingan nilai kuis dan pernyataan pada kuesioner. Pada ujian kuis dengan platform Quizizz, keseluruhan jawaban benar diberikan nilai atau disetarakan menjadi 100 dan jumlah soal di setiap asesmen formatif berjumlah 20 soal. Artinya, setiap satu jawaban benar akan mendapat nilai 5.

Di akhir semester, semua mahasiswa di kelas eksperimen dan kontrol diberikan angket (kuesioner) untuk mengevaluasi pengalaman mereka belajar terutama dari segi ketertarikan (*engagement*) dan motivasi belajar. Skala Likert (*Likert Scale*) digunakan dalam angket ini yang terdiri dari 5 pilihan skala dan mempunyai gradasi dari Sangat Setuju (SS) hingga Sangat Tidak Setuju (STS). 5 pilihan tersebut diantaranya adalah: Sangat Setuju (SS) Setuju (S) Ragu-ragu (RG) Tidak Setuju (TS) Sangat Tidak Setuju (STS). Untuk analisis data angket, kuantitatif deskriptif dan uji t (t -test) akan digunakan untuk melihat perbedaan respon antar kedua kelompok eksperimen. Wawancara juga dilakukan untuk mendukung data tes dan angket kuantitatif yang tidak terlalu mendalam. Wawancara individu ini dilakukan pada 12 mahasiswa untuk memperoleh data lebih mendalam (*in-depth analysis*) tentang pengalaman mahasiswa belajar dengan menggunakan aplikasi Quizizz dan Padlet, serta untuk mendapatkan *feedback* baik positif maupun negatif. Keseluruhan mahasiswa laki-laki dan wanita adalah 6 orang. Teknik *sampling snowball* digunakan dalam pemilihan sampel pada pengumpulan data wawancara. Teknik ini digunakan untuk mengidentifikasi, memilih dan mengambil sampel dalam suatu jaringan atau rantai hubungan yang menerus atau mahasiswa yang telah diwawancara akan diminta untuk merekomendasikan teman mereka yang lain untuk diikutsertakan juga dalam wawancara selanjutnya (Tashakkori & Creswell, 2007). Data wawancara ini akan dianalisis menggunakan metode tematik (*thematic analysis*), yaitu menemukan tema-tema yang relevan dari setiap hasil wawancara (Braun & Clarke, 2019).

HASIL DAN DISKUSI

Hasil

Satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol diberikan kuis sebanyak tiga kali selama satu semester dengan tujuan melihat prestasi belajar dan asesmen formatif dari setiap grup. Dari analisis data kuantitatif ini, tidak terdapat perbedaan nilai atau mean pada Kuis I untuk kedua kelompok, $t(44) = 1.453$, $p = 0.71$, > 0.05 , Lihat Tabel 1). Hal ini bisa saja disebabkan oleh pengalaman pertama mahasiswa menggunakan aplikasi kuis berbasis game dan nilainya tidak terdapat perbedaan signifikan dengan kelas kontrol yang menggunakan *paper-based*. Berbeda dengan Kuis II dan III dimana terdapat perbedaan yang signifikan antara setiap kelompok. Pada Kuis II jelas terdapat perbedaan nilai yang signifikan antara kedua kelompok dengan nilai $t(44) = 3.322$, $p = 0.02$, < 0.05 , Lihat Tabel 1). Hal ini juga senada dengan Kuis III dimana terdapat perbedaan nilai yang signifikan antara kedua kelompok dengan nilai $t(44) = 2.897$, $p = 0.06$, < 0.05 , Lihat Tabel 1).

Tabel 1. Perbandingan perbedaan nilai asesmen formatif (kuis) pada kelompok eksperimen dan kontrol berdasarkan uji t (t -test)

Asesmen formatif	Grup		t	p
	Eksperimen ($n=22$) M (SD)	Kontrol ($n=24$) M (SD)		
Kuis I	70.91 (7.81)	67.5 (8.07)	1.453	.153
Kuis II	82.27 (5.05)	77.29 (5.1)	3.322	.002*
Kuis III	88.86 (5.1)	84.37 (5.38)	2.897	.006*

* $p < .05$

Selanjutnya, analisis angket dilakukan kepada 46 responden dari kedua kelompok eksperimen dan dapat dilaporkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok eksperimen ($M=4.44$, $SD=0.457$) dan kelompok kontrol ($M=3.49$, $SD=0.716$) dengan $t(43) = 5.318$, $p = 0.000$.

Dari hasil analisis statistik deskriptif dapat dilihat bahwa rata-rata respon (nilai mean) dari mahasiswa kelompok eksperimen terhadap motivasi belajar menggunakan aplikasi game Quizizz dan Padlet adalah positif dengan respon rata-rata “Setuju” (Lihat Tabel 2 dan 3).

Tabel 2. Perbandingan perbedaan nilai pada kelompok eksperimen dan kontrol berdasarkan uji *t* (*t*-test) untuk data kuesioner¹

Pernyataan pada kuesioner	Groups		<i>t</i>	<i>p</i>
	Eksperimen (<i>n</i> =22)	Kontrol (<i>n</i> =24)		
	<i>M</i> (<i>SD</i>)	<i>M</i> (<i>SD</i>)		
1. Saya suka belajar online di kelas ini	4.39 (.499)	3.6818 (.716)	3.870	.000*
2. Penggunaan aplikasi penilaian Quizizz/ berbasis kertas (<i>Paper-based</i>) membuat saya termotivasi dalam belajar daring	4.39 (.499)	3.6364 (.726)	4.078	.000*
3. Penggunaan aplikasi penilaian Quizizz/ berbasis kertas (<i>Paper-based</i>) membuat kegiatan belajar-mengajar menjadi lebih menyenangkan	4.39 (.499)	3.4545 (.738)	5.006	.000*
4. Saya menyukai metode penilaian dengan aplikasi Quizizz/ berbasis kertas (<i>Paper-based</i>)	4.39 (.499)	3.4545 (.738)	5.006	.000*
5. Kegiatan belajar-mengajar online jadi tidak kaku karena menggunakan aplikasi game Quizizz/ penilaian berbasis kertas (<i>Paper-based</i>)	4.39 (.499)	3.4545 (.738)	5.006	.000*
6. Saya bersemangat mengikuti kelas ini karena ada permainan pada aplikasi kuis Quizizz/ kuis berbasis kertas (<i>Paper-based</i>)	4.39 (.499)	3.4545 (.738)	5.006	.000*
7. Saya ingin terus belajar menggunakan metode seperti ini	4.91 (.288)	3.4545 (.738)	8.800	.000*
8. Saya merekomendasikan penggunaan aplikasi Quizizz/ penilaian berbasis kertas (<i>Paper-based</i>) pada mata kuliah lainnya	4.39 (.499)	3.4545 (.738)	5.006	.000*
9. Kegiatan belajar-mengajar jadi lebih hidup dan aktif dengan adanya aplikasi Quizizz/ Kuis berbasis kertas (<i>Pape-based</i>)	4.39 (.499)	3.4545 (.738)	5.006	.000*
10. Metode penilaian berbasis Quizizz/ <i>Paper-based</i> layak digunakan untuk perkuliahan daring di masa pandemi agar kelas tidak membosankan	4.39 (.499)	3.4545 (.738)	5.006	.000*

**p* < .05

Tabel 3. Analisis keseluruhan atau rata-rata keseluruhan Item kuesioner

Pernyataan pada kuesioner	Groups		<i>t</i>	<i>p</i>
	Eksperimen (<i>n</i> = 22)	Kontrol (<i>n</i> = 24)		
	<i>M</i> (<i>SD</i>)	<i>M</i> (<i>SD</i>)		
Item 1-10	4.44 (.457)	3.49 (.716)	5.318	.000*

**p* < .05

Untuk analisis data kualitatif, respon mahasiswa terhadap pembelajaran dengan penggunaan aplikasi game Quizizz dan aplikasi pembelajaran kolaboratif Padlet adalah positif. Total 12 mahasiswa dari kelompok eksperimen diwawancarai dengan pertanyaan yang berhubungan dengan pengalaman dan motivasi mereka belajar dengan penggunaan aplikasi game Quizizz dan Padlet. Beberapa tema (*theme*) yang muncul dari hasil wawancara ini adalah sebagai berikut:

¹Pernyataan “Quizizz” untuk kelompok eksperimen, sedangkan pernyataan “*Paper-based*” untuk kelompok kontrol

a. Pembelajaran online inovatif

Mayoritas mahasiswa dalam sesi wawancara menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Quizizz dan Padlet sangatlah menyenangkan dan membuat kelas online menjadi lebih inovatif. Salah seorang mahasiswa menyatakan: “*Aplikasi Quizizz ini inovatif dan menjadi pengalaman menarik bagi saya, kelas jadi lebih fun, tidak kaku*”. Mahasiswa lain juga menyatakan: “*Aplikasi ini menyenangkan dan tidak membuat kita semakin stress dalam pembelajaran daring, ada permainan dan tidak membosankan pastinya*”. Mudah digunakan juga menjadi salah satu alasan kenapa aplikasi ini bisa menyenangkan. Sebagai contoh, mahasiswa 2 mengatakan: “*Tidak sulit menggunakan aplikasi Quizizz ini, hanya dengan memasukkan kode yang diberikan dosen, kita sudah dapat akses ke dalam sistemnya*”. Dari segi mudah dalam penggunaannya (*easy to use*), ada juga mahasiswa yang menyatakan: “*Pada aplikasi ini, kita tidak perlu membuat akun,, tinggal masukkan saja kode dan kita akan masuk ke dalamnya, jadi aplikasi ini saya rasa sangat mudah digunakan dan tidak membebani*”.

b. Pembelajaran online interaktif

Menurut respon mahasiswa dalam wawancara, kegiatan belajar-mengajar secara online di masa pandemi sangat membosankan. Biasanya di kelas online ini mereka hanya mendengarkan ceramah dari dosen melalui aplikasi Zoom. Namun, dengan adanya kegiatan pada aplikasi game Quizizz, aktivitas belajar mengajar online menjadi lebih interaktif, serta tidak membosankan. Salah satu mahasiswa mengatakan: “*... aktivitas belajar tidak kaku dan membosankan karena ada game Quizizz ini, lebih interaktif*”. Mahasiswa lain juga menyatakan hal yang sama: “*Dengan aplikasi Quizizz ini, kegiatan belajar jadi lebih hidup, bukan hanya mendengar ceramah dosen di Zoon, tapi ada aktivitas interaktif melalui permainan game ini*”.

c. Sistem penilaian menyenangkan

Peserta wawancara menyatakan bahwa belajar dengan penggunaan aplikasi game Quizizz membuat sistem evaluasi pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Salah seorang mahasiswa menyatakan bahwa sistem penilaian dengan permainan seperti ini merupakan hal baru selama ia berkuliah dan tidak pernah mendapatkan pada mata kuliah lain sebelumnya, ia mengatakan: “*....ini pengalaman pertama saya dengan sistem ini, saya rasa sangat inovatif dan bisa diterapkan pada mata kuliah lainnya*”. Dari hasil wawancara, keseluruhan mahasiswa menjawab bahwa Sistem evaluasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Quizizz ini merupakan pengalaman pertama mereka selama mengikuti perkuliahan. Salah seorang mahasiswa juga menyatakan bahwa sistem penilaian formatif berbentuk game ini sangat menarik dan menyenangkan, serta tidak kaku dan membosankan. Ia mengatakan: “*Saya rasa model penilaian kuis seperti ini bisa direkomendasikan untuk mata kuliah lainnya, terutama untuk kelas online di masa pandemi saat ini*”.

d. Mendapatkan feedback langsung dari Quizizz

Mayoritas mahasiswa dalam sesi wawancara menyatakan bahwa mendapatkan *feedback* langsung dari sistem Quizizz menjadi hal sangat menyenangkan. Suasana kelas terlihat aktif setelah game berakhir dimana sistem akan memberikan *feedback* untuk setiap jawaban. Sistem Quizizz ini memberikan *feedback* yang sangat menarik dan unik, termasuk meme untuk jawaban benar dan salah. Salah seorang mahasiswa dalam wawancara menyatakan: “*Unik dan lucu, keluar meme lucu saat setelah kita menjawab pertanyaan di Quizizz, meme keluar tergantung jawaban kita benar atau salah*”. Sistem Quizizz ini juga memberikan rangking kepada setiap mahasiswa tergantung kecepatan dan ketepatan jawaban mereka. Melalui papan kompetisi yaitu *leaderboard*, mahasiswa terus termotivasi dan bersemangat untuk bersaing secara menyenangkan. Salah seorang mahasiswa pada wawancara menyatakan: “*Adanya leaderboard membuat kita semangat untuk berkompetisi karena kita semua ingin nama kita on the top pada leaderboard itu*”.

Pembahasan

Hasil dari studi ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi game kuis Quizizz telah berdampak positif bagi motivasi dan prestasi belajar mahasiswa pada kelas daring di masa pandemi Covid-19. Kegiatan belajar-mengajar menjadi lebih interaktif, inovatif, menyenangkan, serta tidak kaku dan

membosankan. Mahasiswa tidak hanya mendengar ceramah dosen melalui aplikasi Zoom, tetapi juga melakukan aktivitas interaksi baik dengan dosen maupun sesama mahasiswa melalui permainan game berbasis evaluasi belajar dengan aplikasi Quizizz. Hasil dari penelitian ini sejalan dengan laporan dari studi-studi sebelumnya dimana implementasi sistem gamifikasi pada evaluasi pembelajaran telah membawa dampak positif bagi semangat dan prestasi belajar mahasiswa dibandingkan dengan kelas biasa tanpa penerapan sistem gamifikasi (Ding, 2019; Göksün & Gürsoy, 2019; Huang et al., 2019; Legaki et al., 2020; Lo & Hew, 2020; Zhao, 2019). Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Göksün dan Gürsoy (2019) melaporkan bahwa penggunaan sistem gamifikasi telah sukses membuat peserta didik menjadi lebih termotivasi dan lebih aktif terlibat dalam kegiatan belajar-mengajar. Laporan lain dari Zhao (2019) juga menyebutkan bahwa penggunaan Quizizz membuat kegiatan belajar-mengajar menjadi lebih hidup, aktif, menyenangkan (*fun*), tidak membosankan dan membuat peserta didik terlibat (*engaged*) dalam proses pembelajaran.

Motivasi belajar memiliki peran yang sangat penting guna mendorong semangat mahasiswa agar mendapatkan tujuan pembelajaran (Ishak et al., 2019). Kurangnya motivasi akan memperlemah semangat belajar dan tentunya akan berpengaruh pada prestasi belajar (Zainuddin et al., 2019). Pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19 tentu saja membawa tantangan tersendiri bagi mahasiswa dan dosen. Apalagi pembelajaran daring ini baru pertama kali diterapkan atau sebagai pengalaman pertama mahasiswa dan dosen dalam kegiatan belajar-mengajar. Kelas daring cenderung pasif dan membosankan jika hanya mendengarkan ceramah dosen melalui aplikasi Zoom kemudian dilanjutkan dengan kegiatan tanya-jawab di akhir kelas. Salah satu kendala pasifnya pembelajaran daring di masa pandemi ini adalah kurangnya pemahaman pengajar tentang aplikasi-aplikasi tambahan yang bisa diterapkan di samping menggunakan video konferensi Zoom, Google Meet, Webex, Microsoft Team atau sejenisnya.

Salah satu aplikasi dan aktivitas sederhana yang bisa dilakukan untuk membuat kelas daring menjadi lebih interaktif adalah dengan implementasi sistem evaluasi formatif berbasis game. Kegiatan ini bisa dilaksanakan setiap selesai satu atau beberapa topik perkuliahan. Kegiatan ini bertujuan untuk melihat dan mengevaluasi sejauh mana pemahaman mahasiswa tentang materi yang telah mereka pelajari. Quizizz bisa menjadi contoh aplikasi game kuis yang mudah dioperasikan tanpa harus memiliki skill teknologi yang tinggi. Beberapa contoh aplikasi sejenis lainnya yang bisa dicoba adalah sebagai berikut: Kahoot, Docebo, TalentLMS, Class Dojo, Gimkit, Udemy, Tinycards, dan iSpring Learn.

SIMPULAN

Manfaat dari konsep gamifikasi adalah menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif. Gamifikasi pembelajaran dapat membantu pengajar membuat konten yang menarik, serta mendidik, dan menghibur peserta didik dalam proses pembelajaran. Konsep ini tidak bertujuan untuk mengubah pembelajaran menjadi sebuah permainan, tetapi itu mendorong motivasi dan keterlibatan peserta didik agar bersemangat dalam kegiatan belajar-mengajar. Selain itu, konsep ini dapat menciptakan kecanduan belajar. Peserta didik akan kecanduan (*addictive*) untuk terus berkompetisi dalam belajar seperti kompetisi dalam permainan game di dunia maya. *Reward* (penghargaan) juga merupakan bagian dari konsep gamifikasi. Ketika otak kita ingin memberi penghargaan, otak melepaskan dopamin ke dalam tubuh kita, jadi ketika kita memenangkan permainan atau mencapai sesuatu yang penting bagi kita, kita merasa senang dan termotivasi untuk melanjutkan permainan. Konsep gamifikasi ini juga dapat memberi kesempatan kepada peserta didik untuk dapat merasakan permainan game di dunia nyata.

Feedback atau umpan balik juga merupakan elemen penting yang dapat memotivasi peserta didik untuk terus menunjukkan performa terbaik mereka. Pembelajaran yang lebih menyenangkan (*fun*) dan efisien adalah prinsip utama lainnya dalam sistem gamifikasi. Pembelajaran daring di masa pandemi cenderung membosankan jika hanya sekedar mendengarkan ceramah dosen dan saling tanya jawab. Integrasi konsep gamifikasi baik sebagai elemen evaluasi formatif maupun sebagai aktivitas pembelajaran lainnya dapat menjadi alternatif inovatif pembelajaran daring sehingga kelas menjadi tidak kaku dan membosankan. Kompetisi yang menyenangkan adalah prinsip lainnya dari sistem gamifikasi yang mampu memotivasi peserta didik untuk terus berjuang agar mendapatkan penghargaan dan peringkat terbaik dalam kelompoknya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini didanai oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi – Skema Penelitian Dosen Pemula (PDP) 2021 - Simlitabmas

DAFTAR PUSTAKA

- Bouchrika, I., Harrati, N., Wanick, V., & Wills, G. (2019). Exploring the impact of gamification on student engagement and involvement with e-learning systems. *Interactive Learning Environments*, 1–14.
- Braun, V., & Clarke, V. (2019). Reflecting on reflexive thematic analysis. *Qualitative Research in Sport, Exercise and Health*, 11(4), 589–597.
- Ding, L. (2019). Applying gamifications to asynchronous online discussions: A mixed methods study. *Computers in Human Behavior*, 91, 1–11.
- Elmahdi, I., Al-Hattami, A., & Fawzi, H. (2018). Using Technology for Formative Assessment to Improve Students' Learning. *Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, 17(2), 182–188.
- Göksün, D. O., & Gürsoy, G. (2019). Comparing success and engagement in gamified learning experiences via Kahoot and Quizizz. *Computers & Education*, 135, 15–29.
- Haruna, H., Abbas, A., Zainuddin, Z., Hu, X., Mellecker, R. R., & Hosseini, S. (2021). Enhancing instructional outcomes with a serious gamified system: a qualitative investigation of student perceptions. *Information and Learning Sciences*.
- Haruna, H., Zainuddin, Z., Okoye, K., Mellecker, R. R., Hu, X., Chu, S. K. W., & Hosseini, S. (2021). Improving instruction and sexual health literacy with serious games and gamification interventions: an outlook to students' learning outcomes and gender differences. *Interactive Learning Environments*, 1–19.
- Huang, B., Hew, K. F., & Lo, C. K. (2019). Investigating the effects of gamification-enhanced flipped learning on undergraduate students' behavioral and cognitive engagement. *Interactive Learning Environments*, 27(8), 1106–1126.
- Ishak, T., Kurniawan, R., & Zainuddin, Z. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Flipped Classroom Guna Meningkatkan Interaksi Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Manajemen Informasi dan E-Administrasi. *Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(2), 109–119.
- Legaki, N.-Z., Xi, N., Hamari, J., Karpouzis, K., & Assimakopoulos, V. (2020). The effect of challenge-based gamification on learning: An experiment in the context of statistics education. *International Journal of Human-Computer Studies*, 144, 102496.
- Lo, C. K., & Hew, K. F. (2020). A comparison of flipped learning with gamification, traditional learning, and online independent study: the effects on students' mathematics achievement and cognitive engagement. *Interactive Learning Environments*, 28(4), 464–481.
- Palinkas, L. A., Mendon, S. J., & Hamilton, A. B. (2019). Innovations in mixed methods evaluations. *Annual Review of Public Health*, 40, 423–442.
- Perera, C. J., Zainuddin, Z., Piaw, C. Y., Cheah, K. S. L., & Asirvatham, D. (2020). The Pedagogical Frontiers of Urban Higher Education: Blended Learning and Co-Lecturing. *Education and Urban Society*, 52(9), 1305–1329.
- Schoonenboom, J., & Johnson, R. B. (2017). How to construct a mixed methods research design. *KZfSS Kölner Zeitschrift Für Soziologie Und Sozialpsychologie*, 69(2), 107–131.
- Tashakkori, A., & Creswell, J. W. (2007). *The new era of mixed methods*. Sage Publications.
- Wang, G., Zhang, Y., Zhao, J., Zhang, J., & Jiang, F. (2020). Mitigate the effects of home confinement on children during the COVID-19 outbreak. *The Lancet*, 395(10228), 945–947.
- Zainuddin, Z., Perera, C. J., Haruna, H., & Habiburrahim, H. (2020). Literacy in the new norm: stay-home game plan for parents. *Information and Learning Sciences*.
- Zainuddin, Z., Shujahat, M., Haruna, H., & Chu, S. K. W. (2020). The role of gamified e-quizzes on student learning and engagement: An interactive gamification solution for a formative assessment system. *Computers & Education*, 145, 103729.
- Zainuddin, Z., Zhang, Y., Li, X., Chu, S. K. W., Idris, S., & Keumala, C. M. (2019). Research trends in flipped classroom empirical evidence from 2017 to 2018. *Interactive Technology and Smart*

Education.

Zhao, F. (2019). Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37–43.