



## Penggunaan Quizziz Dalam Mata Kuliah Kewarganegaraan

Iis Dewi Lestari

Prodi Teknik Informatika, Universitas Indraprasta PGRI

\*E-mail : Iisdewi\_lestari@yahoo.co.id

### Info Artikel

Sejarah Artikel:  
Diterima: 25 Mei 2021  
Disetujui: 5 Juni 2021  
Dipublikasikan: 30 Juni 2021

### Kata kunci:

Quizziz Mata Kuliah  
Kewarganegaraan

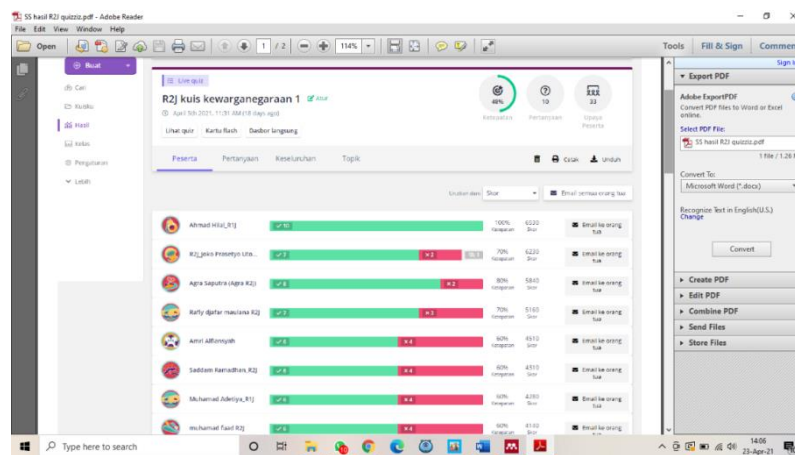
### Abstrak

Mata kuliah Kewarganegaraan merupakan mata kuliah wajib bagi mahasiswa di Prodi Teknik Informatika. Bagi mahasiswa Teknik Informatika, tentunya Kewarganegaraan termasuk ke dalam mata kuliah yang membosankan, jenuh jika dosen tidak dapat memberikan pembelajaran yang menarik dan interaktif. Terlebih lagi dalam masas kuliah daring. Berangkat dari permasalahan tersebut maka penulis tertarik untuk memberikan inovasi dalam media pembelajaran untuk mata kuliah Kewarganegaraan melalui penggunaan aplikasi Quizziz. Tujuan penelitian ini adalah untuk menggambarkan bagaimana penggunaan Quizziz yang diterapkan dalam pembelajaran daring mata kuliah Kewarganegaraan yang diterapkan dari Maret-April 2021. Metode penelitian adalah deskriptif kualitatif, teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian ini adalah 1) aplikasi Quizziz memberikan motivasi yang tinggi bagi mahasiswa dan dosen dalam pembelajaran, 2) melalui aplikasi Quizziz dapat menciptakan kedisiplinan dalam pengajaran mata kuliah Kewarganegaraan, 3) aplikasi Quizziz sangat tergantung pada kestabilan jaringan internet, 4) aplikasi Quizziz dapat digunakan dimanapun mahasiswa dan dosen berada.

## PENDAHULUAN

Pada masa pandemi di awal 2020 mengakibatkan semua bentuk kegiatan khususnya dalam pembelajaran banyak beralih secara online. Hal ini tentu saja memacu dosen sebagai tenaga pengajar diuntut untuk membuat dan merencanakan pengajaran yang lebih menarik dalam perkuliahan online. Mata kuliah kewarganegaraan merupakan mata kuliah wajib yang diberikan bagi mahasiswa prodi Teknik Informatika. Tentu saja mata kuliah wajib yang cenderung membosankan karena termasuk mata kuliah yang lebih banyak muatan teori, yang mau tidak mau dipelajari oleh mahasiswa pada prodi Teknik Informatika. Tentunya hal ini menjadi penyemangat bagi dosen Kewarganegaraan untuk membangun semangat belajar pada mata kuliah Kewarganegaraan. Dosen dituntut untuk mencari alternatif media pembelajaran yang inovatif, kreatif dan tepat digunakan sesuai kebutuhan mahasiswa dan dosen. Berdasarkan dari permasalahan di atas maka penulis sebagai dosen Kewarganegaraan menggunakan aplikasi Quizziz sebagai media pembelajaran sebagai pemilihan alternatif pembelajaran yang dilaksanakan pada bulan Maret-April 2021. Teknologi informasi berkembang saat ini dengan cepat tentu saja dunia pendidikan harus mampu mengejar ketertinggalan dalam peningkatan kualitas pembelajaran di era globalisasi (Sudihartono, 2020). Di perguruan tinggi tentunya dosen tidak hanya membagikan materi kepada mahasiswa namun harus mengandung unsur kemandirian dan kedisiplinan yang terselip dalam pengajaran, dosen tidak hanya membagikan konsep. Salah satu yang berpengaruh dalam perubahan sikap mahasiswa adalah media dan sumber belajar yang digunakan oleh dosen, pemilihan media dan sumber belajar yang tepat guna tentunya tetap



**Gambar 3.** Hasil Keseluruhan peringkat dalam 1 kelas dari Quizziz**Gambar 4.** Hasil Peringkat keseluruhan mahasiswa yang dapat dilaporkan melalui email mahasiswa/orang tua murid

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dalam penggunaan Quizziz pada mata kuliah Kewarganegaraan diketahui bahwa dapat melatih dosen untuk mengasah kemampuan dalam mengoperasikan aplikasi baru yang digunakan sebagai inovasi dalam pembelajaran. Dosen menjadi lebih kreatif, inovatif dan terus berkembang menambah kualitas dalam pengajaran di era digitalisasi. Melalui quizziz secara online dalam pengajaran pada penelitian yang dilakukan oleh Panggabean, dapat diketahui bahwa Quizziz dapat berkontribusi dengan interaktif yang baik dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswanya (Panggabean & Harahap, 2020). Hal ini tentunya tidak mudah untuk menumbuhkan timbal balik interkasi yang positif dan aktif antara dosen dan mahasiswa, penggunaan quizziz menjadi solusi untuk menumbuhkan kegiatan pengajaran online secara interaktif dan tidak membosankan. Sejalan dengan yang disampaikan Panggabean, peneliti melakukan wawancara kepada mahasiswa untuk mengetahui seberapa tertariknya mahasiswa dalam menggunakan Quizziz, dari hasil wawancara yang dilakukan kepada M Razaki mahasiswa dikelas R2K menyatakan bahwa melalui Quizziz dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif secara online, tidak membosankan dan seluruh mahasiswa dapat berpartisipasi langsung.

Mata kuliah kewarganegaraan melalui aplikasi Quizziz dapat menciptakan interaksi yang baik secara online antara dosen dan mahasiswa. Dosen melakukan perancangan soal-soal yang akan disajikan melalui kuis, ketika jadwal perkuliahan tiba maka dosen membagikan kode link untuk mahasiswa hadir dalam Quizziz. Dosen dapat memantau secara online sudah berapa banyak mahasiswa yang hadir dalam kelas di Quizziz, tentunya ketika dipastikan jumlah mahasiswa sesuai maka dosen pun akan klik tombol start untuk memulai quizziz. Setelah di layar mahasiswa tampil

beberapa soal maka mereka diberikan waktu untuk menjawab, ini disesuaikan berapa lama batas waktu dosen dalam menyesuaikan waktu di Quizziz. Mahasiswa bersiap di depan layar laptop atau handphone untuk menjawab soal di quizziz, setelah mengerjakan soal maka mahasiswa akan mengetahui berapa nilai dan peringkat di kelasnya. Tentu saja hal ini akan membangkitkan semangat dalam belajar, berkompetisi, persaingan sehat dan memacu motivasi dalam pembelajaran. Maka yang akan muncul adalah rasa semangat untuk terus belajar dan mengikuti perkuliahan. Hal ini juga senada dengan yang disampaikan (Pranoto & Sosiologi, 2020) bahwa melalui aplikasi Quizziz dapat meningkatkan interaktif mahasiswa dalam pembelajaran. Penggunaan teknologi yang dimanfaatkan dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas dalam pembelajaran untuk semua mata kuliah dan jenjang pendidikan.

Hasil penelitian dengan penggunaan Quizziz juga dapat diketahui melalui (Pusparani, 2020) yang menyatakan bahwa fitur-fitur yang ditampilkan dalam Quizziz sangat memberi warna dan tidak monoton baik bagi siswa maupun pengajar. Fitur yang disajikan oleh Quizziz antara lain pilihan ganda, uraian, polling, ceklis dan isian. Melalui Quizziz menjadikan tugas pengajar lebih mudah dalam melakukan evaluasi pembelajaran. Dalam pengerjaan soalnya, quizziz dilakukan dapat secara individu dan kelompok lalu pengajar dapat langsung mengirimkan ke email orang tua murid atau mahasiswa yang bersangkutan jika dibutuhkan. Quizziz dapat dijadwalkan dan digunakan secara langsung atau di buat sebagai pengerjaan rumah. Sehingga sangat lengkap, efisien semua disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Selain itu kelebihan Quizziz dapat digunakan dimanapun oleh siswa dan pengajar, quizziz dapat mengurangi penggunaan kertas karena semua tersimpan data dalam aplikasi yang tidak membutuhkan kertas. Tentunya sangat tepat dan sesuai dengan kebutuhan di era digital saat ini, dunia pendidikan memerlukan terobosan yang inovatif dalam mengikuti perkembangan teknologi dan zaman agar siswa dan tenaga pengajar dapat jauh lebih berkualitas dan bersahabat dengan teknologi. Pada mata kuliah kewarganegaraan, quizziz hadir digunakan untuk melakukan evaluasi pembelajaran secara online yang terbukti dapat meningkatkan tingkat kedisiplinan siswa, tanggung jawab, menumbuhkan semangat dan motivasi belajar serta meningkatkan pemahaman materi kewarganegaraan dengan pemanfaatan teknologi.

Secara komprehensif bahwa penggunaan Quizziz dinilai mampu dalam melakukan evaluasi secara kognitif, afektif dan psikomotorik (Sudihartono, 2020). Penggunaan quizziz menjadi alternatif tidak hanya dalam pelatihan maupun pembelajaran. Semua tergantung kebutuhan pengguna, hanya menyesuaikan bentuk dan penyetalan quizziz yang seperti apa yang dibutuhkan oleh tenaga pengajar. Pada kenyataannya mahasiswa sudah banyak familiar dengan aplikasi bernama Quizziz, sehingga mahasiswa lebih mampu mengoperasikan aplikasi quizziz untuk digunakan dalam evaluasi pembelajaran. Hasil dari quizziz tidak perlu diolah oleh pengajar melainkan pengajar bisa langsung membagikan nilai tersebut kepada siswa dengan otomatis menggunakan spreadsheet excel. Dalam hasil penelitian Rahmania Rahman yang menggunakan aplikasi Quizziz kepada mahasiswanya diketahui bahwa penggunaan aplikasi quizziz sangat memberikan dampak positif bagi mahasiswa, mahasiswa menjadi memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar setelah menggunakan aplikasi quizziz. Dari sini dapat dilihat bahwa sebuah media dapat mempengaruhi mahasiswa atau seseorang dalam belajar. (Rahman et al., 2020). Sejalan dengan hasil penelitian tersebut, juga diketahui bahwa mahasiswa Prodi Teknik Informatika yang ramah dengan dunia teknologi informasi sudah tentu sangat terbuka dengan keberadaan quizziz. Tak jarang dari seluruh kelas hampir seluruhnya sudah mengenal aplikasi quizziz ini. Sehingga mahasiswa prodi Teknik Informatika, lebih termotivasi dalam mempelajari materi yang berkaitan dengan muatan mata kuliah teori seperti Kewarganegaraan. Melalui quizziz tentunya menambah sumber belajar bagi siswa dan memudahkan pengajar dalam merekap nilai dari hasil quizziz. Game yang sangat digemari oleh siswa masa kini sudah tepat sekali jika penggunaan quizziz dikenalkan dan dimanfaatkan oleh siswa sebagai media dalam pembelajaran (Fazriyah et al., 2020)

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Kristiningsih, M.Pd selaku salah satu dosen pengampu mata kuliah Kewarganegaraan di Prodi Teknik Informatika yang menggunakan quizziz menjelaskan bahwa mahasiswa sangat senang dan antusias dalam penggunaan quizziz. Mahasiswa menjadi tertantang dalam menjawab soal yang diimbangi dengan waktu yang terus berjalan dan diiringi background musik yang menjadi lebih semarak dalam pengerjaan kuisnya. Namun menurut Ibu Kristin bahwa penggunaan quizziz harus stabil dalam ketersediaan jaringan internet agar dapat efektif

dalam pelaksanaan quizziz. Dilihat dari antusias dan partisipasi mahasiswa yang cukup tinggi saat hadir dalam quizziz tentunya kita dapat mengetahui bahwa quizziz dapat meningkatkan motivasi kepada mahasiswa. Selain itu, melalui quizziz mahasiswa akan lebih peduli terhadap mata kuliah Kewarganegaraan dan disiplin dalam belajar, karena jika terlambat untuk mengerjakan quizziz maka mahasiswa tidak dapat mengulang kembali. Hal ini tentu saja memudahkan dosen untuk mengajarkan tentang arti kedisiplinan bagi mahasiswa. Aplikasi quizziz menjadi alternatif bagi dosen dan mahasiswa dalam melakukan evaluasi pembelajaran karena quizziz dapat dilakukan dimana saja tidak terbatas pada tempat. Sebuah inovasi yang dimunculkan menggunakan quizziz tentunya menjadikan kualitas dosen dan mahasiswa menjadi lebih maju mengikuti perkembangan zaman yang tak dapat ditolak. Quizziz hadir sebagai aplikasi yang mudah, kreatif, solutif dan inovatif dalam pembelajaran, khususnya pada mata kuliah Kewarganegaraan di prodi Teknik Informatika.

## PENUTUP

Simpulan dari hasil penelitian dapat diketahui bahwa melalui aplikasi Quizziz dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa prodi Teknik Informatika pada mata kuliah Kewarganegaraan. Melalui aplikasi quizziz dapat meningkatkan kedisiplinan mahasiswa dalam dirinya untuk peduli dan memiliki perhatian pada mata kuliah Kewarganegaraan dengan menggunakan quizziz yang tidak monoton sebagai evaluasi pembelajaran, aplikasi quizziz dapat meningkatkan kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran sehingga dosen dapat meningkatkan kualitas dan peningkatkan dalam penguasaan penggunaan media pembelajaran yang dekat dengan teknologi. Aplikasi quizziz dapat digunakan dimana saja dan tergantung kepada jaringan internet yang tersedia.

Untuk meningkatkan kualitas dalam pembelajaran khususnya mata kuliah Kewarganegaraan, sebaiknya seluruh dosen pengampu mata kuliah Kewarganegaraan di prodi Teknik Informatika sebaiknya dapat menggunakan aplikasi Quizziz untuk evaluasi pembelajaran yang dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan motivasi mahasiswa dalam mata kuliah Kewarganegaraan serta kemudahan dalam melakukan rekap nilai karena quizziz sudah menyediakan nilai dari hasil kuis yang sudah dijalankan. Selain itu, sebaiknya Pusat Kajian Pancasila selaku naungan pusat koordinator mata kuliah Kewarganegaraan dapat banyak melakukan diskusi panel untuk meningkatkan kualitas dosen Kewarganegaraan di Unindra dalam penggunaan aplikasi pembelajaran yang inovatif. Selain itu, agar hasil pembelajaran jauh lebih maksimal sebaiknya mahasiswa dapat belajar terlebih dahulu agar nilai yang didapat dari kuis dalam Quizziz mendapatkan nilai yang baik dan dapat menjawab soal dengan sungguh-sungguh sehingga mahasiswa tidak hanya menggunakan quizziz namun mahasiswa mampu maksimal mendapatkan nilai terbaik melalui Quizziz.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada Bapak Randi Ramliyana selaku narasumber, dalam webinar tentang pembelajaran daring berbasis smartphone dengan aplikasi Quizziz yang telah membuka wawasan penulis tentang aplikasi Quizziz. Program studi Teknik Informatika yang telah mendukung penggunaan aplikasi Quizziz dalam pembelajaran Kewarganegaraan secara online. Seluruh mahasiswa R2K R2L R2J S2S yang telah mendukung pemanfaatan penggunaan aplikasi quizziz.

## DAFTAR PUSTAKA

- Fazriyah, N., Carton, C., & Awangga, R. M. (2020). Pelatihan Aplikasi Pembelajaran Quizziz di Sekolah Dasar Kota Bandung. *ETHOS: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(2), 199–204. <https://doi.org/10.29313/ethos.v8i2.5429>
- Panggabean, S., & Harahap, T. H. (2020). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Quizziz. *MES: Journal Of Mathematics Education and Science*, 6(1), 78–83.
- Pranoto, S. E., & Sosiologi, G. (2020). *Penggunaan Game Based Learning Quizziz Untuk Meningkatkan Sma Darul Hikmah Kutoarjo*. 4(1), 25–38.
- Pusparani, H. (2020). Media Quizziz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas Vi Di Sdn Guntur Kota Cirebon. *Tunas Nusantara*, 2(2), 269–279. <https://doi.org/10.34001/jtn.v2i2.1496>
- Rahman, R., Kondoy, E., & Hasrin, A. (2020). Penggunaan Aplikasi Quizziz Sebagai Media

- Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(3), 60–66. <https://doi.org/10.36312/jisip.v4i3.1161>
- Sudihartono, Y. (2020). Penerapan Quizizz Dalam Pelaksanaan Penilaian Pengetahuan Peserta Diklat Di Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Daerah Provinsi Sumatera Selatan. *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian*, 5(1), 1–15. <http://ojs.ummetro.ac.id/index.php/lentera/article/view/1249>