

Quizizz: Solusi Digital untuk Asesmen Pembelajaran Ulumul Hadis Prodi Pendidikan Agama Islam IAIN Kendari

Febriana Wardiastuti

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 23-12-2023

Disetujui: 28-12-2023

Diterbitkan: 31-12-2023

Kata kunci:

Asesmen

Quizizz

Ulumul Hadis

ABSTRAK

Abstract: In today's digital era, students' ability to deal with digital assessments is becoming increasingly important. The use of Quizizz is one solution to improve students' ability to face digital assessments. The purpose of this study was to determine the use of Quizizz as a digital assessment medium for learning ulumul hadith Islamic Religious Education (PAI) study program IAIN Kendari. The research method carried out in this study is the literature method. Research results show that the Quizizz Application as an online quiz can be applied by educators to see the extent to which students understand the learning process. The advantages possessed by Quizizz are the nature of the application which is fun, real time or live, and effective to use. While Quizizz's weakness is that it cannot see the actual abilities of students when using a multiple-choice quiz form.

Abstrak: Dalam era digital seperti sekarang ini, kemampuan mahasiswa dalam menghadapi asesmen digitas menjadi semakin penting. Penggunaan Quizizz menjadi salah satu solusi meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam menghadapi asesmen digital. Tujuan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pemanfaatan Quizizz sebagai media asesmen digital pembelajaran ulumul hadis prodi PAI IAIN Kendari. Metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu metode kepustakaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Aplikasi Quizizz sebagai kuis online dapat diterapkan oleh tenaga pendidik untuk melihat sejauh mana pemahaman mahasiswa dalam proses pembelajaran. Kelebihan Quizizz yaitu sifat aplikasi yang menyenangkan, real time atau live, dan efektif untuk digunakan. Sementara kekurangan Quizizz yaitu tidak dapat melihat kemampuan mahasiswa yang sebenarnya jika menggunakan bentuk kuis pilihan ganda.

Alamat Korespondensi:

Febriana Wardiastuti,

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia

E-mail: febrianaazzukhruf0602@gmail.com

PENDAHULUAN

Peralihan perkuliahan dari tatap muka ke perkuliahan secara daring berdampak pada evaluasi perkuliahan (Febriyana, 2022). Evaluasi dianggap sebagai bagian dari proses pembelajaran yang begitu penting. Istilah evaluasi sering dipadankan dengan istilah ujian. Evaluasi yang terdapat dalam penelitian ini lebih menekankan pada pembahasan terkait evaluasi setelah berlangsungnya perkuliahan yang menempatkan tes sebagai salah satu alat pengukuran yang digunakan. Pada umumnya, pembelajaran daring dianggap dapat menyelesaikan berbagai macam persoalan seperti biaya, waktu, jarak, dan terbatasnya sumber daya pengajar. Walaupun begitu, masih terdapat beberapa permasalahan khusus yang perlu mendapatkan perhatian dimana salah satunya adalah keterbatasan aplikasi yang tersedia khusus pada bagian evaluasi yang terletak pada akhir pembelajaran. Pelaksanaan perkuliahan secara daring saat proses pembelajaran penilaian tes masih banyak yang menerapkan messenger platform maupun email dalam penilaian tes. Misalnya contoh soal ujian dengan bentuk esai yang

diberikan kepada mahasiswa dan kemudian akan dijawab oleh mahasiswa yang bersangkutan pada selembar kertas dimana proses selanjutnya adalah mahasiswa tersebut akan memotret hasil jawabannya dan dikirimkan kepada dosen melalui messenger platform seperti email maupun Whatsapp (Diana, 2020).

Akan tetapi, terdapat beberapa hal yang luput dari pengawasan. Sejalan dengan Sadikin & Hamidah (2020) bahwa lemahnya pengawasan terhadap mahasiswa adalah tantangan tersendiri dalam pembelajaran daring. Misalnya dalam kemiripan jawaban yang dimiliki mahasiswa. Selain itu, ada juga mahasiswa yang memberikan jawaban salah dan kemudian dicontoh oleh mahasiswa lain yang juga menyelesaikan soal ujian dengan pengerjaan yang salah juga. Mahasiswa yang terindikasi mendapatkan jawaban dari temannya, biasanya memiliki tanda berupa ada kesalahan penulisan dalam penyelesaian soal ujian. Proses menilai ujian dalam perkuliahan online yang masih melalui messenger platform dapat didefinisikan sebagai salah satu faktor kekurangan penerapan aplikasi penilaian atau assesmen tes secara daring. Masih banyak dosen yang belum menggunakan teknologi dan aplikasi daring terkait penilaian tes. Mengingat pentingnya melakukan penilaian ujian yang digunakan sebagai alat ukur terhadap hasil belajar mahasiswa, maka penting untuk dilakukan berbagai inovasi yang salah satunya menggunakan metode daring. Oleh sebab itu, perlu adanya media penilaian tes yang disesuaikan dengan perkuliahan daring maupun perkuliahan blended (campuran antara daring dan luring) yang sedang berlangsung saat ini (Fahlefi, 2021).

Terkait dengan assesmen atau penilaian, selama ini dosen menilai hasil belajar atau ujian mahasiswa dengan menggunakan cara-cara konvensional yang berbasis kertas atau yang dalam istilah lain disebut sebagai (paper-based test) (Hardianti et al., 2017). Kelemahan yang dimiliki paper-based test yaitu pengadaan logistic dalam bentuk kertas serta penggandaan soal yang memerlukan biaya dengan jumlah yang cukup besar dan terkesan tidak ekonomis. Di samping itu, soal hasil dari fotokopi maupun pencetakan terkadang masih memiliki kualitas yang kurang menarik, rendah, buram, serta tulisan yang kurang jelas karena kualitas fotoopi yang buruk maupun kesalahan teknis yang terdapat dalam penggandaan soal. Tentu saja, hal ini dapat mempersulit mahasiswa dalam melakukan pembacaan soal serta membuat mahasiswa merasa jenuh dalam mengerjakan soal. Dosen juga memerlukan waktu yang relatif lama dalam melakukan pengkoreksian jawaban mahasiswa apabila dilakukan secara manual yang membuat penilaian mahasiswa tidak bisa diketahui secara langsung hasilnya (Zamista, 2022).

Di era sekarang, hampir keseluruhan aspek kehidupan menerapkan media dan peralatan yang berbasis digital, begitupun halnya dalam dunia pendidikan. Dosen sebagai tenaga pendidik juga turut dituntut untuk dapat mengikuti tantangan pembelajaran dengan basis digital yang mengikuti derasnya arus perkembangan teknologi dan informasi. Harapannya, dosen dapat memanfaatkan media pembelajaran dan assesmen dengan basis digital yang sifatnya efektif, inovatif, dan efisien dalam upaya peningkatan hasil belajar mahasiswa. Berbagai media pembelajaran digital yang disajikan dan bisa diaplikasikan oleh dosen, salah satunya adalah media pembelajaran yang atraktif dan berbasis permainan. Selain berbagai alternatif media pembelajaran yang tersedia, terdapat pula aplikasi penilaian dengan basis digital yaitu salah satunya adalah aplikasi Quizizz (Salasabila et al., 2020).

Quizizz adalah aplikasi permainan dalam bidang pendidikan yang memiliki sifat fleksibel dan naratif. Selain dapat dimanfaatkan sebagai sarana penyampaian materi, Quizizz juga bisa digunakan sebagai media yang digunakan untuk menilai pembelajaran dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Pemanfaatan aplikasi Quizizz ini dapat dimanfaatkan dosen untuk menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih hidup yang pada akhirnya dapat digunakan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Quizizz dapat dijadikan bahan evaluasi pembelajaran mahasiswa yang sebelumnya digunakan pemanfaatan kertas untuk evaluasi yang dapat diminimalisir dengan menggunakan Quizizz. Media Quizizz sebagai media penilaian ujian secara daring ini akan menghasilkan data serta statistik tentang capaian mahasiswa bahkan juga bisa mendownload statistik dalam bentuk spreadsheet excel. Dosen juga dapat melakukan pelacakan terhadap jumlah jawaban mahasiswa. Pengaplikasian Quizizz dapat membantu dosen dalam melakukan evaluasi tanpa ada batasan tempat, waktu, dan tampilan yang cukup menarik dalam membantu mahasiswa untuk berkonsentrasi. Proses evaluasi dalam perkuliahan

seharusnya digunakan untuk mengetahui efektivitas perkuliahan yang telah diberikan serta memberikan indikasi keberhasilan (Ramliyana dan Ramdhan, 2021). Pemanfaatan Quizizz salah satunya juga dilakukan pada assessmen mata kuliah Ulumul Hadis di prodi Pendidikan Agama Islam IAIN Kendari.

Ilmu yang mempelajari dasar-dasar Hadits disebut ulumul Hadits. Secara etimologis, Ulumul Hadits terbagi menjadi 2 kata, yaitu Ulum (Ilmu-ilmu) dan Al-Hadis. Ulumul hadis karenanya adalah ilmu yang mempelajari hadits-hadits Nabi Muhammad. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kendari merupakan salah satu Perdosenan Tinggi Agama Islam Negeri (PTAI) yang menawarkan materi keislaman. Setiap tahun ribuan mahasiswa mengantri untuk diterima di universitas ini, tentunya dengan latar belakang pendidikan yang berbeda-beda. Lulusan MAN, MAK, MA atau pesantren tentunya tidak akan heran dengan mata pelajaran Agama Islam yang disajikan nanti, yang berbeda dengan lulusan SMA atau lulusan SMK yang sebaliknya kurang mendapatkan materi pembelajaran dalam bidang agama. Misalnya di sekolah umum, keilmuan hadis hanya disajikan secara umum, berbeda dengan aliyah atau pesantren yang materinya lebih detail (Fauziyah, 2021).

Prodi Pendidikan Agama Islam (PAI) Kendari memiliki hal yang cukup menarik karena menjadikan mata kuliah Ulumul Hadis menjadi mata kuliah wajib pada tingkat prodi. Pada jurusan Pendidikan Agama Islam khususnya yang nantinya para lulusan mereka akan menjadi pihak yang ahli dalam bidang agama Islam serta ilmu yang mereka dapatkan akan diteruskan kepada anak didiknya, maka penting untuk mewajibkan pembelajaran Ulumul Hadis pada semester pertama. Penempatan Ulumul Hadits sebagai mata kuliah wajib di jenjang sarjana tentu akan menimbulkan reaksi yang berbeda dari setiap mahasiswa. Tentu saja bagi mahasiswa yang sudah memiliki dasar-dasarnya mudah untuk dilalui, namun bagi lulusan umum seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya tentu membutuhkan konsentrasi yang lebih untuk memahami pelajaran ini (Putera, 2019).

Penelitian yang dilakukan oleh Ramadhani dan Ardi (2022), Quizizz dinilai efektif digunakan sebagai media assesmen pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Sejalan dengan penelitian tersebut, Sardjono (2022) menyatakan bahwa Quizizz juga efektif digunakan sebagai sarana assesmen digital pada mata kuliah Akuntansi Sektor Publik dan Auditing I. Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian dengan judul "Quizizz Sebagai Media Assesmen Digital Pembelajaran Ulumul Hadis Prodi PAI IAIN Kendari". Beranjak dari latar belakang dan studi terdahulu maka, peneliti merumuskan masalah penelitian, bagaimana pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam asesmen digital pembelajaran ulumul hadis di Prodi Pendidikan Agama Islam IAIN Kendari, serta apa saja kelebihan dan kekurangan aplikasi Quizizz dalam asesmen digital pada pembelajaran ulumul hadis di Prodi Pendidikan Agama Islam IAIN Kendari.

METODE

Artikel ini menggunakan metode penelitian deskriptif yang menjelaskan bagaimana integrasi Islam dalam pembelajaran daring dapat dianalisis melalui literatur pendukung. Pendekatan ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan data deskriptif, yaitu data yang dikumpulkan dari kata-kata. Dalam menghadapi topik dalam artikel ini, peneliti menggunakan jenis penelitian kepustakaan dimana penelitian kepustakaan dilakukan dengan mengumpulkan informasi dan pengetahuan dari sumber pustaka seperti artikel, buku, jurnal, dokumen dan sumber kepustakaan lainnya.

Judul harus dalam font biasa berukuran 24 pt. Nama pengarang harus dalam font biasa berukuran 11 pt.

Judul dan pengarang harus dalam format kolom tunggal dan harus terpusat. Setiap awal kata dalam judul harus huruf besar, kecuali untuk kata-kata pendek seperti, "sebuah", "dan", "di", "oleh", "untuk", "dari", "pada", "atau", dan sejenisnya. Penulisan penulis tidak boleh menunjukkan nama jabatan (misalnya Dosen Pembimbing), gelar akademik (misalnya Dr) atau keanggotaan dari setiap organisasi.

Agar tidak membingungkan, jika ada nama keluarga maka ditulis di bagian terakhir dari masing-masing nama pengarang (misalnya Hidayat AK Suyono). Setiap afiliasi harus dirmasukkan, setidaknya,

nama perusahaan dan nama negara tempat penulis (misalnya SWA Medical Center Pty Ltd, INDONESIA). Alamat email dwajibkan bagi penulis yang bersangkutan.

Sebaiknya tidak lebih dari 3 tingkat untuk *heading*. Semua *heading* harus dalam font 10pt. Setiap kata dalam suatu *heading* harus berhuruf kapital, kecuali untuk kata-kata pendek seperti yang tercantum dalam Bagian III-B.

Heading Level 1: *Heading* level 1 harus dalam *Small Caps*, terletak di tengah-tengah dan menggunakan penomoran angka Romawi huruf besar. Sebagai contoh, lihat *heading* "III. Style Halaman" dari dokumen ini. *Heading* level 1 yang tidak boleh menggunakan penomoran adalah "Ucapan Terima Kasih" dan "Referensi"..

Heading Level-2: *Heading* level 2 harus miring (*italic*), merapat ke kiri dan dinomori menggunakan abjad huruf besar. Sebagai contoh, lihat *heading* "C. Bagian *heading*" di atas.

Heading Level-3: *Heading* level-3 harus diberi spasi, miring, dan dinomori dengan angka Arab diikuti dengan tanda kurung kanan. *Heading* level 3 harus diakhiri dengan titik dua. Isi dari bagian level 3 bersambung mengikuti judul *heading* dengan paragraf yang sama. Sebagai contoh, bagian ini diawali dengan *heading* level 3.

Grafik dan tabel harus terletak di tengah (*centered*). Grafik dan tabel yang besar dapat direntangkan pada kedua kolom. Setiap tabel atau gambar yang mencakup lebar lebih dari 1 kolom harus diposisikan di bagian atas atau di bagian bawah halaman.

Grafik diperbolehkan berwarna. Semua warna akan disimpan pada CDROM. Gambar tidak boleh menggunakan pola titik-titik karena ada kemungkinan tidak dapat dicetak sesuai aslinya. Gunakan pewarnaan padat yang kontras baik untuk tampilan di layar komputer, maupun untuk hasil cetak yang berwarna hitam putih, seperti tampak pada Gbr. 1.

Gbr. 2 menunjukkan contoh sebuah gambar dengan resolusi rendah yang kurang sesuai ketentuan, sedangkan Gbr. 3 menunjukkan contoh dari sebuah gambar dengan resolusi yang memadai. Periksa bahwa resolusi gambar cukup untuk mengungkapkan rincian penting pada gambar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Saat ini Quizizz bisa diakses melalui playstore bagi pengguna android sehingga lebih praktis untuk digunakan. Terdapat dua pilihan dalam pembuatan soal dalam aplikasi Quizizz. Pilihan pertama yaitu dengan membuat soal dari awal yaitu dengan menekan menu create a new quiz, dan pilihan kedua yaitu dengan melakukan modifikasi kuis yang telah ada pada bagian library quizizz dengan menerapkan menu find a quiz. Di samping itu, pengguna juga bisa melakukan salinan dari berbagai soal yang telah ada dengan menu teleport.

. Penilaian dalam bentuk tes interaktif yang dibuat dengan quizizz dapat memiliki hingga 4 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar. Quizizz juga memberikan data dan statistik tentang kinerja para mahasiswa. Dosen dapat melacak berapa banyak mahasiswa yang menjawab pertanyaan yang dosen buat, pertanyaan yang harus dijawab, dan banyak lagi. Dosen juga bisa mendownload statistik ini dalam bentuk spreadsheet Excel. Fitur "Pekerjaan Rumah" juga tambahan merupakan fitur yang menarik. Pekerjaan rumah memungkinkan kita menetapkan tes sebagai pekerjaan rumah, dan membatasi waktu pengerjaan pekerjaan rumah tersebut hingga 2 minggu. Langkah-langkah pembuatan kuis melalui Quizizz dimulai dengan masuk ke situs web www.quizizz.com dan memilih opsi "Sign Up". Setelah itu, pilih antara "sign up with email" atau "Sign up with google" dan klik "Teacher" jika ingin login sebagai dosen. Kemudian, masukkan identitas seperti username, email, dan password, lalu lanjutkan proses pendaftaran. Setelah berhasil masuk, buatlah kuis baru dengan mengklik "Create new quiz" di bagian kiri atas. Berikan nama kuis dan pilih bahasa, lalu klik "save". Selanjutnya, tambahkan pertanyaan dengan mengklik "Create new question" dan isi kolom pertanyaan serta opsi jawaban. Beri tanda centang pada jawaban yang benar, atur durasi pengerjaan, dan klik "Save". Setelah menulis semua kuis, klik "Finish Quiz". Di halaman Quiz Detail, atur kelas dan mata pelajaran yang ditujukan, lalu klik "Save details". Selanjutnya, pilih "Homework" jika ingin digunakan sebagai tugas atau "Play Live"

jika ingin dimulai sekarang. Tentukan deadline pengerjaan dengan mengatur tanggal dan jam, lalu klik "Procced". Terakhir, akan muncul kode yang digunakan untuk masuk dalam pengerjaan kuis.

Cara mengerjakan kuis melalui Quizizz dimulai dengan mahasiswa membuka link <https://join.quizizz.com>. Selanjutnya, mereka diminta untuk memasukkan 6 digit kode yang diberikan oleh dosen dan mengklik "Proceed". Setelah itu, mahasiswa diminta untuk memasukkan nama mereka masing-masing dan mengklik "Start". Selama mengerjakan kuis, waktu yang diberikan untuk setiap soal dapat disesuaikan dengan aturan dosen, misalnya 20 detik. Jika mahasiswa menjawab pertanyaan dengan benar, mereka akan diberikan poin untuk setiap soal dan diberi peringkat berdasarkan kecepatan dan ketepatan menjawab. Namun, jika menjawab salah, mereka akan diberikan jawaban yang benar. Pada akhir kuis, mahasiswa akan diberikan tampilan Review Question untuk melihat kembali jawaban yang telah dipilih. Penting untuk dicatat bahwa dalam pengerjaan kuis, setiap mahasiswa mendapatkan daftar pertanyaan yang berbeda karena kuis tersebut dibuat dalam bentuk Homework/PR sehingga daftar soalnya diacak, sehingga setiap mahasiswa mendapatkan urutan soal yang berbeda-beda.



Gambar 1. Contoh Tampilan Quizizz

(Sumber: <https://www.sman1sukaesmi.sch.id/read/21/membuat-kuis-online-dengan-quizizzcom>)

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Muliya (2022), Quizizz telah dilakukan oleh peneliti untuk membangun semangat dan meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, hasil wawancara dan pengamatan, mereka para mahasiswa menyukai bentuk penilaian seperti yang ditampilkan oleh quizizz karena hasil yang dapat dilihat dan para mahasiswa dapat lebih mengetahui dimana letak kesalahan mereka. Selain itu, aplikasi quizizz dapat menampilkan soal dalam bentuk gambar dan suara. Hanya saja berdasarkan wawancara dengan para dosen, kelemahan dari aplikasi ini adalah tidak dapat melihat kemampuan mahasiswa yang sebenarnya, jika menggunakan bentuk kuis pilihan ganda. Soal-soal cenderung untuk mengungkapkan ingatan dan daya pengenalan kembali saja, oleh karena itu dosen sedikit kesulitan untuk mengukur proses mental yang lebih tinggi tiap mahasiswa. Banyak kesempatan untuk main untung-untungan karena waktu pengerjaan tiap soal dibatasi, akhirnya mahasiswa yang merasa kesulitan hanya asal jawab.

Namun dengan kelemahan yang ada, ternyata kelebihan soal bentuk objektif pun ada dan akan sangat membantu dalam menutupi kelemahan yang ada, yaitu dapat mewakili isi yang lebih representatif, luas bahan materinya, obyektif, menghindari unsur subjektif, dosen lebih mudah dan cepat cara memeriksanya, pemeriksaan juga dapat diserahkan kepada orang lain, setiap peserta didik yang menjawab pertanyaan dengan benar, maka akan muncul skor yang didapat dalam satu soal dan juga mendapat peringkat dalam menjawab soal tersebut, apabila peserta didik menjawab pertanyaan salah, maka jawaban yang benar akan muncul sehingga peserta didik dapat melakukan review atas jawaban yang telah dipilih sebelumnya. Selain itu setiap peserta didik akan mendapatkan pertanyaan yang berbeda dengan peserta didik lain dikarenakan soal yang muncul akan diacak, sehingga meminimalisir kemungkinan peserta didik untuk saling tukar jawaban atau mencontek, batas waktu

pengerjaan setiap soal juga bisa disesuaikan dengan tingkat kesukaran dari masing-masing pertanyaan (Julianisa dan Winanto, 2022).

Kelebihan dari aplikasi Quizizz tidak hanya menyediakan dosen untuk membuat soal pilihan ganda (multiple choice) melainkan ada tipe soal kotak centang (checkbox), isi bagian yang kosong (fill-in-the blank), pemilihan (poll), dan terbuka-berakhir (open-ended). Selain itu Quizizz juga memberikan rekapan secara statistik tentang kinerja peserta didik. Dosen bisa melacak berapa banyak peserta didik menjawab soal dengan benar, menjawab dengan salah, dan banyak lagi. Peserta didik juga bisa melihat hasil kinerjanya secara langsung dan dapat mengetahui peringkat yang diperoleh ketika mengerjakan soal di Quizizz. Hal tersebut dapat memotivasi peserta didik untuk bersaing secara kompetitif melalui fitur "Play Live" atau mengerjakan soal secara bersama-sama dengan peserta didik yang lain dalam waktu yang bersamaan. Selain fitur play live juga tersedia fitur assign Hw dimana memungkinkan peserta didik untuk mengerjakan soal yang telah dibuat oleh dosen dengan menetapkan tes sebagai pekerjaan rumah yang dibatasi waktu pengerjaannya. Harapannya, dengan adanya aplikasi online seperti Quizizz ini dapat menjadikan pembelajaran dan penilaian menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Sehingga tujuan dari pendidikan akan tercapai jika pengajar dan para mahasiswa memiliki semangat dan saling mendukung antara yang satu dengan yang lainnya (Suryanti dan Taufik, 2022).

Di era digitalisasi, ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang begitu pesatnya. Dalam realitanya, kehidupan masyarakat saat ini selalu berhubungan dengan teknologi. Salah satu bidang yang mengalami perkebangan pesat dengan ada perkembangan di bidang teknologi saat ini adalah bidang pendidikan. Pandemi Covid-19 bahkan telah menciptakan revolusi dalam dunia pendidikan. Pendidikan dan pengembangan sains saling mendukung. Bahkan, dengan tenaga pengajar, mereka menjadi lebih efisien melalui penggunaan teknologi. Oleh karena itu, penting bagi dosen untuk memahami penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran (Tiwow et al., 2022).

Aplikasi Quizizz

Quizizz adalah aplikasi web berbasis web yang berguna untuk membuat game tes/kuis yang dapat digunakan untuk pembelajaran. Quizizz dapat digunakan untuk menyampaikan materi melalui slide persentasi yang interaktif dan dapat juga digunakan untuk memberikan kuis atau penilaian atau kombinasi keduanya. Laporan hasil kuis dapat disimpan dan dibaca oleh mahasiswa dan dosen, bahkan orang tua mahasiswa. Kuis dapat diambil langsung atau live di dalam kelas, ataupun juga bisa dijadikan tugas rumah. Bahkan Quizizz dalam pelaksanaannya bisa diintegrasikan dengan media belajar lainnya seperti google classroom. Quizizz adalah aplikasi pembelajaran berbasis web yang membuat belajar menjadi lebih menyenangkan. Melalui Quizizz, pengguna dapat membuat atau menggunakan layout soal yang disediakan sebagai bahan penilaian. Aplikasi ini dapat digunakan mulai dari mahasiswa TK hingga sarjana. Program ini membuat belajar menjadi lebih menyenangkan karena dapat menambahkan gambar pada setiap topik atau menggunakan gambar atau gambar yang lucu untuk setiap pertanyaan (Salam et al., 2022).

Media Pembelajaran Online

Media pembelajaran berbasis web yang mungkin sudah ada sebelumnya kemudian mulai saling dikenal setelah merebaknya pandemi Covid-19. Selain itu, banyak bermunculan lingkungan belajar baru yang menambah pilihan bagi pendidik dalam melaksanakan belajar mengajar. Pada awalnya diperlukan penyesuaian untuk menggunakannya di dalam kelas, hingga akhirnya media pembelajaran online yang dianggap paling cocok mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang interaktif di dalam kelas. Dalam mengadaptasi penggunaan media pembelajaran di kelas, dosen mencari pendapat mahasiswa yang dapat dilakukan melalui angket atau pertanyaan langsung kepada beberapa mahasiswa (Findiana dan Suryadi, 2022).

Assesmen dan Evaluasi Pendidikan

Salah satu cara yang diterapkan untuk mengetahui capaian hasil belajar mahasiswa adalah dengan melakukan assesmen. Dalam pendidikan, penting sekali untuk mengadakan adanya assesmen karena dengan dilaksanakannya assesmen maka dapat diketahui sejauh mana peserta didik memahami materi

pembelajaran yang diberikan. Istilah assesmen ini sebenarnya hampir sama dengan istilah ujian. Pada umumnya, tempat belajar akan melakukan ujian formatif dan ujian sumatif. Assesmen sendiri dapat diartikan sebagai proses mengumpulkan data secara metodis pada setiap bagian, intruksi, dan juga tindakan maupun pembelajaran yang potensial. Sedangkan penilaian merupakan proses memberikan artian penting dan nilai untuk melakukan evaluasi. Oleh sebab itu, assesmen dan penilaian adalah bagian dasar dari pelatihan serta upaya untuk melakukan kontrol sifat intruksi (Faiz et al., 2022).

Penilaian sumatif dan perkembangan terhadap persekolahan memiliki tujuan untuk melihat siklus dan hasil belajar mahasiswa dan lebih melakukan pengembangan interaksi instruktif yang dilakukan oleh instruktur dalam mendidik mahasiswa. Selain itu, mengingat informasi dan data yang dapat diakses, penilaian dilakukan untuk melakukan pengendalian dan peningkatan sifat pelatihan pada premis yang berkelanjutan. Penilaian hasil belajar adalah tindakan menguraikan atau menguraikan informasi perkiraan tentang keterampilan yang digerakkan oleh mahasiswa setelah mengambil bagian selama waktu yang dihabiskan latihan pembelajaran. Sedangkan penilaian merupakan suatu proses berulang yang tiada hentinya. Motivasi di balik penilaian adalah untuk bisa mendapatkan informasi yang tepat tentang suatu hasil program belajar. Dari informasi atau hasil yang didapat maka bisa menjadi sumber pengambilan keputusan tentang pelaksanaan program ke depannya (Nurherdianysah, 2022).

SIMPULAN

Aplikasi Quizizz sebagai kuis online dapat diterapkan oleh tenaga pendidik untuk melihat sejauh mana pemahaman mahasiswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan yang mudah serta hasil yang cepat dalam melakukan penilaian maka menjadikan aplikasi Quizizz layak untuk digunakan sebagai media penilaian berbasis online yang menjadikan mahasiswa mempunyai minat serta motivasi untuk belajar dan mengerjakan soal evaluasi dengan mandiri dan jujur. Aplikasi Quizizz dalam keberlangsungannya juga memiliki berbagai kelemahan yang dimiliki. Akan tetapi, kelemahan ini dapat diminimalisir dengan sejumlah kelebihan yang dimiliki aplikasi tersebut. Dalam melakukan assesmen secara digital menggunakan Quizizz, perlu diperhatikan lebih lanjut terkait kekurangan aplikasi tersebut yang memungkinkan penilaian menjadi tidak autentik. Untuk penelitian selanjutnya dapat disarankan meneliti pengaruh penerapan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar.

REFERENSI

- Fahlefi, W. (2021). Manajemen Pembelajaran Berbasis *Blended Learning* pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmu Manajemen dan Akuntansi Terapan (JIMAT)*, 12(3), 352-371.
- Faiz, A., Putra, N. P., & Nugraha, F. (2022). Memahami Makna Tes, Pengukuran (Measurement), Penilaian (Assessment), dan Evaluasi (Evaluation) Dalam Pendidikan. *Jurnal Education and Development*, 10(3), 492-495.
- Fauziah, N. L. (2021). Pembelajaran Daring Ulumul Hadits: Respon Mahasiswa dan Dampaknya Terhadap Nilai Akhir Semester. *Alim | Journal of Islamic Education*, 3(2), 185-196.
- Febriyana, V. (2022). Kajian Blended learning Sebagai Alternatif Model Pembelajaran di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 2(2), 205-216.
- Findiana, F., & Suryadi, A. (2022). Peran Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Online Terhadap Motivasi Belajar Remaja: Studi Kasus Remaja Kelas Akhir Smpit Darussalam Cibitung, Bekasi. *Perspektif*, 1(4), 437-443.
- Diana, P. Z. (2020). Collaborative Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan.
- Hardianti, R. D., Taufiq, M., & Pamelasari, S. D. (2017). The Development of Alternative Assessment Instrument in Web-Based Scientific Communication Skill in Science Education Seminar

Course. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 6(1).

- Julianisa, J., & Winanto, A. (2022). Meta Analisis Pengaruh Penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran Daring terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9979-9988.
- Muliya, M. (2022). Penerapan Media Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Busana 2. *Enggang: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 3(1), 65-78.
- Nurherdiansyah, S. R. (2022). *Pengembangan Alat Penilaian Sumatif Kompetensi Menyimak Dengan Pendekatan Integratif Untuk Siswa Kelas VIII SMP* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Putera, A. R. (2019). Problematika Pembelajaran Ulumul Hadis pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Angkatan 2018.
- Ramadhani, K. P., & Ardi, H. (2022). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran dan Asesmen Pada Materi Bahasa Inggris. *Abdi Humaniora: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Humaniora*, 3(1), 1-14.
- Ramliyana, R., & Ramdhan, V. (2021). Pembelajaran Bahasa Indonesia Daring Berbasis Gawai "Quizizz" pada Era Kelimpahan. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 6(2).
- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 6(2), 214-224.
- Salam, M. Y., Mudinillah, A., & Agustina, A. (2022). Aplikasi Quizizz Berpengaruh Atau Tidak untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2738-2746.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi | JIITUJ |*, 4(2), 163-173.
- Sardjono, O. (2022). Penerapan Quizizz Sebagai Media Asesmen Pembelajaran Daring Akuntansi Sektor Publik dan Auditing I. *Going Concern: Jurnal Riset Akuntansi*, 17(1), 55-65.
- Suryanti, S., & Taufik, A. (2022). Implementasi Penggunaan Quizizz Dalam Pembelajaran Matematika. *Elips: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 32-42.
- Tiwow, D., Wongkar, V., Mangelep, N. O., & Lomban, E. A. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Minat Belajar Peserta Didik. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 4(2), 107-122.
- Zamista, A. A. (2022). Asesmen Online sebagai Asesmen Alternatif dalam Pembelajaran Era Digital: Penelitian Systematic Literature Review. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 27(2), 108-119.