

Daftar Isi

PENGANTAR REDAKSI	ii
Daftar Isi	iii
The Comparison of Characters, Setting and Characterization Analysis Between Novel and Film of Paper Towns (A Study of Comparative Literature)	
Aniek Rizka, R. Myrna Nur Sakinah, Arief Luqman	1
Deixis Analysis in The Song Lyrics of Taylor Swift “22”	
Santi Mulyati, Ria Nirwana, R.Yeni Dewi Cahyani.....	9
Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Mata kuliah Vocabulary Building: Masalah dan Solusi	
Adam Darmawan, Gunawan Undang.....	19
Deixis Analysis of Journal Entitled “Indonesia is Exploiting The Covid-19 Crisis for Illiberal Purposes”	
Rahadian Kemal Azis, Ria Nirwana, Hartono.....	34
An Analysis of Deixis in Owl City song’s	
Renata Chaerunisa, Gunawan Undang, Hartono	41
Cerita Berbingkai Dalam <i>The Arabian Nights Entertainments</i> dan Hikayat Bayan Budiman	
Eka Ayu Wahyuni, Arry Purnama.....	49

Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Mata kuliah Vocabulary Building: Masalah dan Solusi

Adam Darmawan, Gunawan Undang

adam.unfari@gmail.com, gunawanundang@gmail.com

Fakultas Sastra Universitas Al-Ghifari

Prodi Ilmu Administrasi Program Pascasarjana Universitas Pembinaan Masyarakat Indonesia

Abstrak

Penulisan artikel ini berdasarkan pengalaman penulis sebagai dosen/peneliti dengan tujuan untuk mengetahui hasil penggunaan aplikasi Quizizz dalam mata kuliah Vocabulary Building bagi mahasiswa Sastra Inggris universitas Al-Ghifari. Mahasiswa membuat kuis berdasarkan materi-materi perkuliahan mata kuliah Vocabulary Building. Kuis yang telah dibuat kemudian diunggah ke laman/aplikasi Quizizz. Kemudian, mahasiswa akan mendapatkan tautan untuk mengikuti kuis tersebut. Tautan kuis tersebut dibagikan ke semua mahasiswa di kelas daring Vocabulary Building. Mahasiswa yang hadir di kelas daring mata kuliah Vocabulary Building diwajibkan untuk berpartisipasi dalam kuis tersebut. Setelah mengikuti kuis, dilakukan analisis mengenai kegiatan yang telah dilakukan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif deskriptif. Data yang diperoleh untuk penelitian ini adalah melalui observasi partisipan dan wawancara. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, terungkap berbagai respon ketika menggunakan aplikasi Quizizz yang bisa menjadi kendala dan solusi.

Kata Kunci: Kuis, aplikasi Quizizz, mata kuliah Vocabulary Building

Using the Quizizz Application in the Vocabulary Building Course: Problems and Solutions

Abstract: *The writing of this article is based on the experience of the author/researcher as a lecturer with the aim of knowing the results of using the Quizizz application in the Vocabulary Building course for English Literature students at Al-Ghifari University. Students make quizzes based on Vocabulary Building course materials. The quiz that has been created is then uploaded to the Quizizz page/application. Then, students will get a link to take the quiz. The quiz link is shared with all students in the Vocabulary Building online class. Students who attend online classes in the Vocabulary Building course are required to participate in the quiz. After taking the quiz, an analysis was conducted regarding the activities that had been carried out. The research method used is descriptive qualitative research methods. The data obtained for this research is through participant observation and interviews. Based on the results of observations and interviews, various responses were revealed when using the Quizizz application which could be obstacles and solutions.*

Keywords: Quizzes, Quizizz application, Vocabulary Building course

Pendahuluan

Mata Kuliah Vocabulary Building adalah mata kuliah wajib bagi mahasiswa Sastra Inggris Universitas Al-Ghifari. Semenjak adanya perubahan cara belajar dari luring /tatap muka ke cara belajar daring, mata kuliah ini mengalami beberapa penyesuaian di dalam penyampaian materinya. Proses Kegiatan belajar mengajar yang biasanya dilakukan melalui tatap muka di dalam kelas, mengalami perubahan dari media dan cara penyampiannya. Di dalam kelas luring, proses penyampaian materi mengenai Vocabulary Building lebih mudah disampaikan karena tanpa adanya media (media sosial/media elektronik). Begitu juga, mahasiswa bisa mengajukan pertanyaan ataupun hal-hal yang berkaitan dengan materi perkuliahan tanpa terkendala tampilan layar ataupun jaringan internet. Selain itu, mahasiswa bisa melihat dan mempraktikkan secara langsung materi perkuliahan yang telah dipelajari di dalam kelas.

Materi mata kuliah Vocabulary Building yang telah disampaikan di kegiatan belajar mengajar di dalam kelas luring, biasanya, akan dilakukan praktik untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mahasiswa mengenai materi tersebut. Namun, semenjak era normal baru (*new normal*) muncul kesulitan-kesulitan untuk mengecek sejauh mana pemahaman mahasiswa

mengenai materi-materi yang telah disampaikan di perkuliahan. Maka untuk memahami sejauh mana pemahaman materi Vocabulary Building di kelas daring, mahasiswa ditugaskan untuk membuat kuis melalui aplikasi Quizizz atau laman internet Quizizz. Adapun alasan penggunaan aplikasi Quizizz adalah berdasarkan pengalaman peneliti yang menggunakan aplikasi ini untuk belajar atau menjawab pertanyaan-pertanyaan ujian. Menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan di dalam kuis dirasa lebih menyenangkan, seperti sedang tidak berada dalam suasana ujian kelas. Hal ini dikarenakan adanya tampilan dan fitur-fitur yang ada di dalam Quizizz. Tampilan kuisnya menyerupai permainan. Berdasarkan pengalaman inilah maka akan diterapkan pertanyaan-pertanyaan seputar materi perkuliahan terhadap mahasiswa. Mahasiswa diharapkan mampu menggunakan teknologi aplikasi ini.

Penggunaan teknologi aplikasi ini pun sejalan dengan buku Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi di Era Industri 4.0 Untuk Mendukung Merdeka Belajar-Kampus Merdeka. Sebagaimana kurikulum yang dicanangkan di panduan kurikulum tersebut, mahasiswa lulusan universitas diharapkan memiliki kemampuan literasi baru, di antaranya meliputi literasi data dan

literasi teknologi (Junaidi, 2020: 2;24). Lulusan universitas diharapkan memiliki kemampuan mengenai literasi data dan kemampuan untuk membaca. Selain itu, lulusan universitas diharapkan mampu menganalisis data, menggunakan data dan informasi di dunia digital. Di bidang literasi teknologi, lulusan universitas diharapkan memiliki kemampuan memahami cara kerja mesin (aplikasi) dan aplikasi teknologi.

Sebagaimana disebutkan di dalam Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SN-Dikti), Junaidi (2020: 63) menambahkan bahwa salah satu karakteristik pembelajaran adalah berpusat pada mahasiswa (*Student Centered Learning-SCL*). Capaian pembelajaran lulusan diperoleh melalui proses pembelajaran yang mengutamakan

pengembangan kreativitas dan kapasitas. Selain itu capaian pembelajaran pun mengutamakan kepribadian, kebutuhan mahasiswa, dan mengembangkan kemandirian dalam mencari dan menemukan pengetahuan.

Terdapat berbagai materi yang disampaikan diperkuliahan Vocabulary Building. Di kelas luring, materi Vocabulary Building ini biasanya akan langsung dipraktikkan langsung di dalam kelas. Sama halnya dengan kelas luring, praktik

pembelajaran di dalam kelas daring, bisa dilakukan melalui aplikasi teknologi gawai pintar (*smartphone*) atau komputer pribadi (*personal computer-PC*).

Kajian Literatur

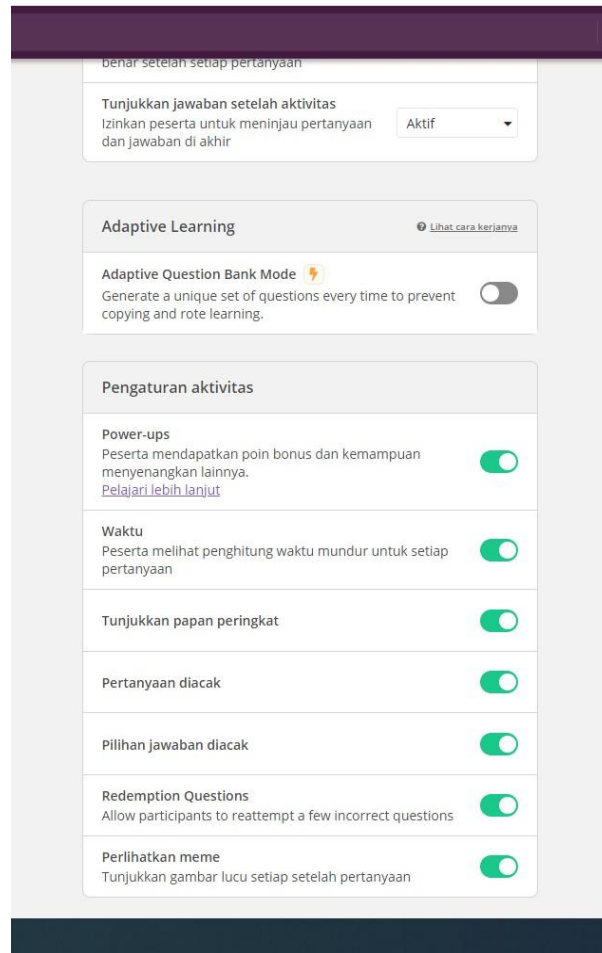
Kajian literatur yang digunakan dalam praktik penerapan aplikasi teknologi ini adalah materi-materi mengenai Vocabulary Building, informasi mengenai aplikasi/laman Quizizz dan kurikulum dari buku Kurikulum Pendidikan Tinggi di Era Industri 4.0 Untuk Mendukung Merdeka Belajar- Kampus Merdeka. Vocabulary Building adalah mata kuliah wajib bagi mahasiswa Sastra Inggris Universitas Al-Ghifari. Materi di dalam mata kuliah ini disesuaikan dengan kurikulum Jurusan Sastra Inggris. Adapun materi yang disampaikan di dalam perkuliahan meliputi proses pembentukan kata, proses pembelajaran kata, sumber-sumber kosakata, cara menyajikan kosakata, cara menyusun kosakata, cara mengajarkan kosakata, cara menguji kemampuan mengenai kosakata dan cara-cara melatih perbendaharaan kosakata. Adapun buku rujukan mata kuliah ini bisa berasal dari mana saja. Sedangkan Untuk pengaplikasian materi kuliahnya maka digunakan aplikasi Quizizz.

Aplikasi Quizizz adalah aplikasi kuis untuk mempelajari apa pun dan di mana pun. Quizizz bisa digunakan secara personal atau pun kelompok. Aplikasi ini dirancang untuk membantu pesertanya berpartisipasi dalam kegiatan kelompok dan belajar sendiri (play.google.com). Aplikasi yang digunakan untuk mata kuliah ini adalah aplikasi Quizizz versi 4.45 (di- *update* pada 8 Januari 2020). Aplikasi versi ini memiliki fitur-fitur berupa pilihan mode tim, klasik atau ujian (lihat gambar 1). Fitur lainnya adalah *adaptive learning*. Fitur ini berfungsi

mengacak pertanyaan dan jawaban. Adapun fitur yang membuat kuis ini seperti permainan adalah fitur pengaturan aktivitas. Di dalam fitur ini tersedia pilihan *power ups* yang berfungsi agar peserta mendapatkan poin bonus dan kemampuan menyenangkan lainnya. Fitur pengaturan waktu yang membuat peserta melihat penghitung waktu mundur untuk setiap pertanyaan. Kemudian adanya fitur tunjukkan papan peringkat dan pertanyaan diacak (lihat gambar 2).



Gambar 1
Pilihan mode Quizizz



gambar 2

Fitur-fitur Quizizz

Prinsip Weimer (2002) mengenai pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa, diadaptasi oleh pemerintah ke dalam kurikulum Pendidikan Tinggi (Junaidi, 2020:63). Adapun prinsip Weimer yaitu: **pertama**, mahasiswa diharapkan bisa mengkonstruksikan pengetahuannya agar dapat belajar secara efektif. Maka dicarilah cara baru yang sejalan dengan

kurikulum tersebut. Kelas yang dilaksanakan secara daring diharapkan dapat mendorong pembelajaran aktif dan melibatkan keterlibatan teman sejawat (*peer*), serta adanya pergeseran pembelajaran dari dosen ke mahasiswa. **Kedua**, menempatkan dosen sebagai fasilitator dan kontributor. **Ketiga**, menumbuhkan pemikiran kritis.

Keempat,

memberikan tanggung jawab pembelajaran kepada mahasiswa, sehingga mahasiswa dapat menemukan kekuatan dan kelemahannya, serta mengarahkan konstruksikan pengetahuannya.

Kelima, menggunakan penilaian yang memotivasi pembelajaran. Serta menginformasikan atau memberikan petunjuk praktis masa depan.

Metodologi Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif mengenai penggunaan aplikasi Quizizz oleh mahasiswa dalam memahami mata kuliah Vocabulary Building. Mahasiswa (partisipan) membuat membuat soal-soal Vocabulary Building dan jawabannya. Tiap partisipan membuat 10 pertanyaan kuis yang akan diunggah di aplikasi/laman Quizizz. setelah proses mengunggah kuis selesai, akan muncul tautan (*link*) untuk mengikuti kuis tersebut. Tautan tersebut dibagikan di dalam kelas daring mata kuliah Vocabulary Building dan setiap partisipan diharuskan mengikuti kuis tersebut. Selama kuis berlangsung akan dilakukan observasi/pengamatan mengenai kegiatan yang sedang dilaksanakan. Sesuai tes/kuis dilaksanakan akan dilakukan wawancara mengenai kelebihan dan kekurangan penggunaan aplikasi Quizizz dalam mata kuliah Vocabulary Building. Penelitian ini tidak ditujukan

untuk melakukan generalisasi hasil untuk seluruh anggota partisipan. Penelitian ini hanya tipe penelitian dasar (*basic research*) yang hanya menunjukkan pola hubungan yang bersifat interaktif secara general.

A. Partisipan

Partisipan penelitian adalah seluruh mahasiswa Sastra Inggris universitas Al-Ghifari yang mengambil mata kuliah Vocabulary Building pada semester ganjil tahun ajaran 2020/2021. Partisipan yang mengambil mata kuliah Vocabulary Building semester ini semuanya berasal dari semester satu. Walaupun peneliti melakukan observasi partisipasi, peneliti tidak dikategorikan sebagai partisipan. Peneliti bersikap netral dan hanya berusaha mengamati lebih jelas dengan menggunakan teknik observasi partisipasi.

B. Teknik Pengumpulan Data Penelitian

Teknik pengumpulan data adalah berbagai cara yang dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan data dari objek penelitiannya. Adapun teknik yang digunakan adalah:

a. Tes

Tes yang digunakan adalah mewajibkan tiap partisipan membuat 10 pertanyaan dan jawaban yang akan diunggah ke aplikasi/laman Quizizz.

Tujuannya untuk mengetahui sejauh mana kemampuan partisipan dalam memahami materi mengenai Vocabulary Building.

- b. Wawancara
Wawancara yang digunakan adalah wawancara tidak struktur. Wawancara tidak menggunakan pedoman khusus atau sistematis. Namun, partisipan akan diwawancara mengenai kegiatan yang sudah dilaksanakan.
- c. Observasi
Observasi adalah melakukan pengamatan terhadap fenomena yang terjadi. Adapun jenis observasinya adalah observasi partisipasi. Pengamat terlibat di dalam kegiatan secara langsung.

Agar data menjadi valid, menurut Siyoto (2015:99), harus dilakukan serangkaian proses analisis setelah data terkumpul, yaitu reduksi data, penyajian data dan simpulan. Pertama, reduksi data meliputi penyederhanaan data yang diperoleh. Biasanya, data yang diperoleh dalam penelitian kualitatif berbentuk naratif, sehingga perlu disederhanakan. Data yang akan digunakan hanyalah data yang berkaitan dengan penelitian. Kedua,

penyajian data adalah sekumpulan informasi yang disusun yang dianggap bisa diambil simpulan. Data akan diklasifikasikan berdasarkan hasil temuan atau permasalahannya. Ketiga, simpulan adalah tahap akhir dari analisis data. Simpulan dilakukan untuk mencari hubungan atau pola yang muncul dari permasalahan.

C. Tujuan Penelitian

Melalui penggunaan aplikasi Quizizz ini diharapkan proses pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa bisa tercapai. Adapun beberapa tujuan pembuatan pertanyaan-pertanyaan Vocabulary Building dilakukan melalui aplikasi Quizizz, yaitu: *Pertama*, Mahasiswa diharapkan bisa menggunakan pengetahuan yang diperolehnya dari dalam kelas daring secara lebih efektif tanpa harus bergantung pada dosen sebagai satu-satunya sumber ilmu. *Kedua*, mahasiswa bisa menumbuhkan kreativitasnya melalui pembuatan pertanyaan-pertanyaan kuis. *Ketiga*, mahasiswa akan dipaksa untuk membaca ulang semua materi perkuliahan dan membuat soal-soal pertanyaan dan jawabannya. Tujuannya untuk mengetes sejauh mana bacaan dan pemahaman mahasiswa mengenai mata kuliah Vocabulary Building. Selain itu, untuk memberikan rasa tanggung jawab

pembelajaran kepada mahasiswa, sehingga mereka dapat mengetahui kekuatan dan kelemahannya, serta mampu mengaplikasikan pengetahuannya. *Keempat*, mahasiswa diharuskan untuk melek teknologi. Melalui penggunaan aplikasi Quizizz, Mahasiswa diharapkan bisa belajar mengenai teknologi terbaru. *Kelima*, melalui aplikasi Quizizz ini diharapkan bisa memotivasi proses pembelajaran mahasiswa.

Hasil dan Pembahasan

Hasil dan Pembahasan penelitian ini dilakukan setelah melalui beberapa proses. Proses pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui serangkaian proses. Adapun prosesnya yaitu, *pertama*, partisipan diberikan tes untuk membuat 10 pertanyaan dan jawaban yang berkaitan dengan materi Vocabulary Building selama perkuliahan. *Kedua*, kesepuluh pertanyaan ini diunggah di aplikasi atau laman Quizizz setelah sebelumnya para partisipan mendaftarkan akun Quizizz-nya. *Ketiga*, Pertanyaan yang telah diunggah dan dibuat menjadi kuis akan mendapatkan tautan untuk mengikuti kuisnya secara interaktif. Kemudian tautan ini akan dibagikan ke partisipan lainnya di kelas daring mata kuliah Vocabulary Building. *Keempat*, para partisipan mengikuti kuis interaktifnya secara bersamaan. *Kelima*,

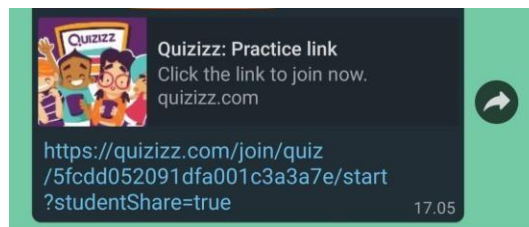
setelah kuis berakhir, akan ada sesi wawancara mengenai kegiatan yang sudah dilakukan.

Proses *pertama* 10 pertanyaan dan jawaban yang dibuat oleh partisipan bersumber dari materi mengenai Vocabulary Building yang pernah dibahas di kelas daring. Agar pertanyaan kuisnya mencakup semua materi, maka satu pertanyaan diambil dari tiap-tiap bab atau materi Vocabulary Building. Kesulitan atau kendala yang muncul adalah partisipan tidak memahami instruksi mengenai cara pembuatan soal yang berkaitan dengan satu soal dari tiap bab. Kemudian kesulitan selanjutnya adalah bahasa yang digunakan untuk pengantar kuis. Apakah harus menggunakan Bahasa Inggris atau Bahasa Indonesia. Proses *kedua* adalah mengunggah pertanyaan ke aplikasi/laman Quizizz.

Sebelum pertanyaan diunggah ke aplikasi/laman Quizizz, partisipan harus daftar untuk membuat akun di Quizizz. Kesulitan yang muncul adalah mayoritas para partisipan tidak memahami cara penggunaan aplikasi Quizizz. Adapun solusinya adalah melalui video tutorial yang dibuat oleh salah seorang partisipan. Video tutorial ini kemudian dibagikan ke semua partisipan melalui grup mata kuliah Vocabulary Building.

Ketiga, Pertanyaan yang telah diunggah dan dibuat menjadi kuis akan mendapatkan tautan untuk mengikuti kuisnya secara interaktif. Namun sebelum itu format pertanyaan dibuat berupa pilihan ganda, dengan empat pilihan jawaban. Setelah soal-soal dibuat dalam bentuk kuisnya muncul kesulitan lainnya. Kesulitan yang muncul adalah para partisipan tidak memahami cara pembuatan tautan di Quizizz-nya. Maka dosen menjelaskan

kembali cara membuat tautan di Quizizz-nya. Tautan di Quizizz terbagi menjadi dua, yaitu tautan untuk menjadi administrator atau disingkat menjadi admin (penyelenggara kuisnya) dan tautan untuk menjadi peserta kuis. Tautan untuk menjadi admin dibuat oleh si pembuat kuis yang kemudian bisa dibagikan menurut kehendaknya. Contoh tautan bisa dilihat pada gambar berikut.



Gambar 3

Tautan admin kuis

Untuk soal yang masih belum dimainkan dalam bentuk kuis, soal-soal akan muncul seperti pada tampilan gambar di atas. Berbeda dengan tautan admin, tautan untuk menjadi peserta lebih simpel. Akan

tetapi, tautan ini harus dibagikan oleh admin atau peserta kuis yang ingin mengajak peserta lainnya untuk bertanding. Untuk lebih jelasnya coba lihat gambar berikut:

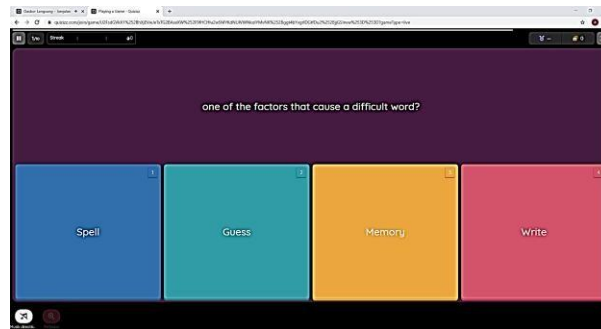


Gambar 4

Contoh tautan untuk mengikuti kuis di laman/aplikasi Quizizz

Peserta harus masuk ke laman joinmyquiz.com atau aplikasi Quizizz di gawai. Setelah masuk ke laman/aplikasi tersebut, peserta diharuskan untuk memasukkan nomor

kode kuis yang akan diikuti. Setelah semua prosesnya selesai, baru kuis bisa dimulai. Maka akan muncul pertanyaan kuis seperti pada gambar berikut:



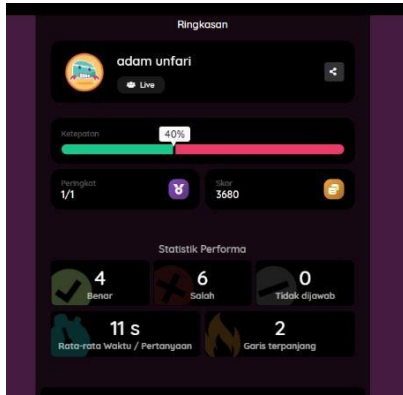
Gambar 5

Tampilan soal kuis yang sedang dimainkan

Keempat, para partisipan mengikuti kuis interaktifnya secara bersamaan. Kesulitan yang muncul adalah kesulitan ketika proses pendaftaran Quizizz-nya atau ketika mengklik tautan kuisnya. Selain itu, beberapa partisipan mengalami kesulitan untuk bergabung dengan kuis yang diadakan. Gangguan berupa keterlambatan (*delay*) dari server-nya sendiri untuk bergabung ditautan kuis tersebut. Para partisipan mengalami kesulitan untuk berada dalam jaringan (*online*). Terkadang aplikasi mengalami *crash* atau keluar dari aplikasinya atau lamannya sendiri secara otomatis. Gangguan selanjutnya berasal dari gangguan keterlambatan internet.

Beberapa partisipan mengatakan internet mereka mengalami keterlambatan (*slow response*) dari layanan penyedia jasa internet (*internet service provider*) yang digunakan. Ketika mengikuti kuis tersebut, redaksi pertanyaannya sulit dimengerti. Biasanya dikarenakan ejaannya salah, pemilihan kata yang tidak tepat atau salah dalam membuat redaksi pertanyaannya.

Selepas menjawab semua pertanyaan kuis akan muncul ringkasan dari aktivitas yang telah dilakukan. Sebagai contoh lihat gambar berikut.

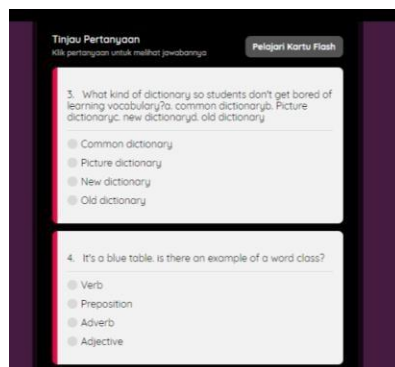


Gambar 6

Hasil pemerolehan kuis

Pada gambar di atas menunjukkan adanya ringkasan ketika mengikuti kuis. Jumlah jawaban yang betul, jumlah jawaban yang salah, jumlah pertanyaan yang tidak dijawab dan kecepatan waktu menjawab adalah ringkasan yang akan muncul setelah menjawab semua pertanyaan pada kuis tersebut.

Selain itu, apabila kursor/layarnya diarahkan ke bawah akan muncul tampilan tinjau pertanyaan. Semua pertanyaan yang telah dijawab bisa ditinjau ulang dengan melihat jawaban yang benar. Untuk lebih jelasnya lihat gambar berikut:



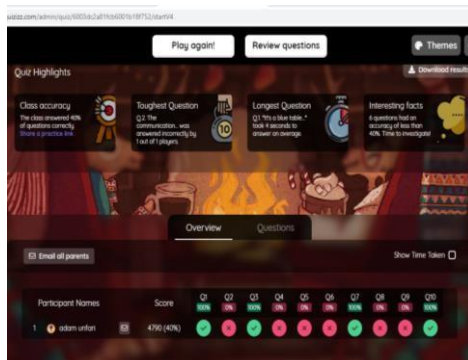
Gambar 7

Fitur tinjau pertanyaan akan muncul setelah kuis dimainkan

Setelah semua peserta menjawab kuis, maka akan muncul

papan peringkat. Papan peringkat ini memberi informasi urutan tiap peserta

yang kemudian akan mengumumkan peringkat pertama sebagai pemenang dari kuis tersebut.



Gambar 8 Contoh

papan peringkat

Usai mengikuti kuis tersebut diadakan sesi tanya jawab mengenai kelebihan dan kekurangan penggunaan aplikasi Quizizz pada mata kuliah Vocabulary Building. Kelebihannya adalah fitur di aplikasi ini membuat pertanyaan menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Memainkan kuis menjadi terasa seperti sedang memainkan permainan. Fitur lainnya seperti avatar, emoticon, musik latar, papan skor, dan lainnya membuat kuis tidak terasa membosankan. Berbalik dengan kelebihannya, untuk kekurangan dari aplikasinya sendiri dirasakan hampir tidak ada kendala. Biasanya kekurangan/kendala yang dirasakan setelah menggunakan aplikasi ini adalah berasal gawai, gangguan server, gangguan internet atau kehabisan kuota internet.

Ketika mahasiswa dilibatkan dalam pembuatan soal dan jawaban mengenai materinya, maka mahasiswa turut berperan aktif dan bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Saat membuat soal, mahasiswa harus membuat jawabannya. Dengan kata lain, jika jawaban yang diberikan tidak sinkron dengan soal pertanyaan, maka ada kemungkinan bahwa mahasiswa tersebut tidak membuat soalnya dengan teliti. Hal ini bisa dikoreksi oleh teman sejawatnya ketika mengikuti kuis. Jika ada pertanyaan yang tidak sinkron atau redaksinya tidak dimengerti, maka hal itu akan menjadi tanggung jawab si pembuat soal. Soal harus dibuat dengan instruksi dan redaksi yang baik yang melibatkan redaksi kalimat pertanyaan yang baik. Redaksi pertanyaan yang baik biasanya

akan mengikuti pola 5W1H (*what, who, why, where, when* dan *how*). Jika diamati redaksi pertanyaan yang dibuat oleh mahasiswa, biasanya bagian ini akan sering terlewat. Selain itu, mahasiswa akan berusaha menyampaikan pertanyaannya dengan bahasa dan redaksi yang setidaknya akan dimengerti oleh rekan sejawatnya. Dengan cara seperti ini mahasiswa terlibat dalam pembelajaran aktif dan melibatkan keterlibatan teman sejawat (*peer*), serta adanya pergeseran pembelajaran dari dosen ke mahasiswa. Dosen hanya menjadi fasilitator dan kontributor saja.

Melalui pembuatan soal-soal kuis ini, mahasiswa akan dipaksa untuk berpikir kritis mengenai materi yang sudah dipelajarinya. Jika soal yang dibuatnya asal-asalan saja, maka mahasiswa yang lainnya akan memberikan komentar atau koreksi mengenai soal yang dibuatnya. Yang pada akhirnya, mahasiswa sendiri bisa menemukan kekuatan dan kelemahannya dalam pemahamannya mengenai materi Vocabulary Building. Adapun kesulitan lainnya yang muncul dari luar mahasiswa itu sendiri seperti masalah yang timbul dari gawai dan pengaplikasian teknologi akan diusahakan solusinya oleh mahasiswa itu sendiri. Dengan kata lain penerapan aplikasi Quizizz dalam mata kuliah Vocabulary Building bisa mendorong

ke arah proses pembelajaran yang berpusat kepada mahasiswa (*Student Centered Learning*).

Simpulan

Dalam kaitannya dengan kurikulum Merdeka Belajar-Kampus Merdeka, penggunaan teknologi berbasis aplikasi gawai pintar atau laman aplikasi bisa diterapkan di dalam kuliah daring Vocabulary Building. Kegiatan penggunaan aplikasi ini tidak terlepas dari hambatan-hambatan yang muncul. Namun, hambatan ini bisa dijadikan dasar untuk pencarian solusi atas masalah yang terjadi. Hambatan- hambatan yang terjadi terbagi menjadi dua, pertama, yaitu hambatan yang berasal dari mahasiswa sebagai partisipan. Kedua, hambatan yang berasal dari teknologi itu sendiri.

Hambatan atau permasalahan yang muncul dari partisipan adalah kurangnya memahami instruksi dosen dengan baik mengenai tugas yang diberikan. Namun, hal ini bisa diatasi dengan bertanya diruang diskusi/grup, mengajukan pertanyaan selama kelas daring berlangsung dan atau bertanya langsung ke dosennya. Hambatan selanjutnya adalah sebagian dari partisipan tidak mengerti mengenai cara kerja aplikasi Quizizz. Solusinya adalah menyediakan video

tutorial mengenai Quizizz. Proses pembuatan video tutorial ini digagas oleh dosen. Dosen meminta salah seorang partisipan untuk membuat video tutorial. Video tutorial yang dibuat oleh sesama partisipan, kemudian dibagikan melalui grup Vocabulary Building. Mengapa video tutorialnya harus dibuat oleh mahasiswa sendiri padahal di Youtube pun banyak video serupa? Tujuannya adalah agar sejalan dengan kurikulum pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa (*Student Centered Learning*). Mahasiswa bersikap aktif dan bertanggung jawab terhadap aktivitas belajarnya. Cara penyampaian yang dihadirkan di video tutorial yang dibuat oleh partisipan dianggap lebih efektif, karena partisipan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh partisipan lainnya atau rekan sejawat (*peer*).

Kendala yang muncul dari teknologi bisa berasal dari aplikasi Quizizz itu sendiri, gangguan internet atau gangguan pada gawai yang dimiliki oleh mahasiswa. Gangguan yang sering dialami yang berasal dari aplikasi Quizizz-nya adalah sulit untuk masuk/bergabung ke dalam kuisnya,

telatnya pertanyaan yang muncul, ketika bergabung di dalam kuis seringkali peserta tertinggal dengan peserta lainnya hal ini mungkin dikarenakan server kuisnya yang penuh. Kemudian, aplikasi Quizizz yang tiba-tiba *crash* (aplikasi mati sendiri, keluar dari sistem, gangguan sistem atau gangguan pada servernya). Gangguan pada internet pun seringkali menjadi masalah misalnya kecepatan internetnya yang lambat, lokasi mahasiswa yang menghambat sinyal dan atau kehabisan kuota internet. Kendala terakhir yaitu pada gawai. Biasanya, gawai tidak memiliki kapasitas memori yang mencukupi untuk meng-*install* (memasang) aplikasi. Namun, ini bisa diatasi dengan membuka laman Quizizz tanpa harus memasang aplikasi pada gawai. Kendala lainnya seringkali gawai mahasiswa rusak, sehingga tidak bisa mengikuti perkuliahan. Melalui pembuatan soal-soal kuis dan pengaplikasiannya via Quizizz, mahasiswa akan dipaksa untuk berpikir kritis mengenai materi yang sudah dipelajarinya. Hal ini sejalan dengan kurikulum kampus yang mendorong proses pembelajaran yang berpusat kepada mahasiswa.

Daftar Pustaka

Junaidi, Aris dkk (Edisi ke-4). 2020. *Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi di Era Industri 4.0 Untuk Mendukung Merdeka Belajar-Kampus Merdeka*.

Jakarta: Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Siyoto, Sandu. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.

Weimer, M. 2002. *Learner- centered Teaching: Five Key Changes to Practice*. San Francisco: Ossey-Bass.

Laman internet:

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Quizizz_mobile

(Tanggal akses 14 Januari 2020)