

PENGARUH APLIKASI QUIZIZ DALAM PERKULIAHAN DARING MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Ina Siti Nurhasanah¹

*Corresponding author: inast.nurhasanah@gmail.com

¹ Universitas Al-Ghifari;

Abstract

Online Learning is one of the online lecture systems implemented in schools and universities. The existence of online learning causes several obstacles to lecturers and students. Lecturers must be able to deliver material to students online. Students who continuously carry out online lectures will feel bored if the material presented is irrelevant. Therefore, the lecturer proposed implementing the Quizizz application as an additional application in the implementation of lectures. The method used by the author in making this paper, namely the design thinking method in the form of empathize, define, idea, prototype and test. The purpose of this research is to determine the effect of the Quizizz application in online lectures. The results of the survey to 8 students who took courses in Business Process Management courses in the form of 50% agreed that the lecture material using the Quizizz application was easier to understand, 87.5% agreed that the application of the Quizizz application was interesting to be implemented in the lecture process, 62.5% agreed that the Quizizz application provide encouragement in doing exam questions.

Keywords: Distance Learning, Quizizz, Design Thinking.

Abstrak

Perkuliahan daring adalah salah satu sistem perkuliahan *online* yang dilaksanakan di sekolah maupun perguruan tinggi. Adanya perkuliahan daring menyebabkan beberapa kendala kepada dosen maupun mahasiswa. Dosen harus mampu menyampaikan materi kepada mahasiswa secara *online*. Mahasiswa yang terus menerus melaksanakan perkuliahan online akan merasa jenuh jika materi yang disampaikan tidak relevan. Maka dari itu dosen mengusulkan menerapkan aplikasi *Quizizz* sebagai aplikasi tambahan dalam pelaksanaan perkuliahan. Metode yang digunakan penulis dalam membuat paper ini, yaitu metode *design thinking* berupa *emphatize, define, idea, prototype* dan *test*. Tujuan dari penelitian ini, yaitu untuk mengetahui pengaruh aplikasi *Quizizz* dalam perkuliahan daring. Adapun hasil survey kepada 8 mahasiswa yang mengikuti perkuliahan mata kuliah Manajemen Proses Bisnis berupa 50% setuju materi perkuliahan menggunakan aplikasi *Quizizz* lebih mudah dipahami, 87,5% setuju penerapan aplikasi *Quizizz* menarik untuk diimplementasikan dalam proses perkuliahan, 62,5% setuju bahwa aplikasi *Quizizz* memberikan semangat dalam mengerjakan soal ujian.

Kata kunci: Perkuliahan Daring, *Quizizz, Design Thinking.*

Pendahuluan

Saat ini banyak Perguruan Tinggi Swasta yang mengubah sistem perkuliahan menjadi online termasuk di STMIK Jabar (Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Jawa Barat) yang saat ini berganti menjadi Universitas Al-Ghifari, beralamat di Jl. Soekarno Hatta No. 777 Bandung. Pada saat pandemi perkuliahan daring dilaksanakan sesuai arahan pemerintah provinsi Jawa Barat mengenai perkuliahan daring, perkuliahan daring memberikan kebermanfaatan dan kelemahan (Hariani et al.,2020). Adanya perkuliahan daring menyebabkan beberapa tenaga pendidik maupun staff akademik kebingungan akan pelaksanaan perkuliahan online dikarenakan perubahan sistem perkuliahan yang awalnya tatap muka menjadi daring maka lembaga perguruan tinggi mengadakan rapat sosialisasi perihal sistem perkuliahan yang dilaksanakan pada saat pandemi. Selanjutnya diputuskan perkuliahan daring menggunakan aplikasi yang disediakan oleh Perguruan Tinggi berupa *Google Suite (Gmeet, Gdrive, Google classroom)*, perihal absensi mahasiswa menggunakan SIAKAD (Sistem Informasi Akademik) yang sudah ada. Aplikasi yang direkomendasikan Perguruan Tinggi tidak wajib dipakai oleh dosen untuk pelaksanaan perkuliahan maka dari itu dosen boleh mengusulkan aplikasi yang akan dipakai selama proses perkuliahan. Ada beberapa dosen mengusulkan menggunakan aplikasi *Quizizz* sebagai aplikasi tambahan selama proses perkuliahan. Tujuannya untuk memotivasi mahasiswa supaya tidak merasa jenuh saat perkuliahan daring. Kejenuhan mahasiswa dapat berdampak ketidakhadiran saat perkuliahan. Alasan ketidakhadiran bervariasi terlihat dari laporan dosen akan perkuliahan daring, ada yang tidak hadir dikarenakan sakit, izin dan alasan tidak bisa membagi waktu karena bekerja. Kendala yang lainnya seperti *lost* jaringan, kehabisan kuota dan tugas perkuliahan yang menumpuk (Ade et al., 2020). Maka dari itu lembaga dan tenaga pendidik mengusulkan untuk memotivasi mahasiswa agar selalu hadir di dalam perkuliahan daring. Menurut bahasa kata ‘motif’ dapat diartikan sebagai upaya dosen mendorong mahasiswa untuk melakukan sesuatu. Diartikan sebagai daya penggerak dalam melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu (Pratiwi et al., 2018). Salah satu bentuk motivasi dalam perkuliahan, yaitu dosen tidak monoton menggunakan aplikasi untuk mengajar berupa *google suite* dan zoom tetapi menambahkan fitur lainnya seperti aplikasi *Quizizz*. *Quizizz* merupakan aplikasi *game* dapat digunakan di dunia pendidikan yang bersifat naratif tetapi fleksibel, dapat dimanfaatkan sebagai media menyampaikan materi. Manfaat lainnya sebagai sarana dalam mengevaluasi proses perkuliahan yang menarik dan menyenangkan (Salsabila et al., 2020). Ada aplikasi lain seperti *Edmodo, Moodle, Quipper* atau *platform* lainnya namun peneliti tertarik untuk membahas tentang aplikasi *Quizizz* dikarenakan aplikasi *Quizizz* merupakan aplikasi berupa media *game* yang pembuatannya mudah dibuat oleh dosen. Perkuliahan dalam mata kuliah Manajemen Proses Bisnis dengan media *Quizizz* merupakan bagian yang terintegrasi dengan materi perkuliahan yang sedang dipelajari oleh mahasiswa. Karena itu terhadap media lain yang sudah ada akan dibaut sangat bijak jika dosen menyeleksi sesuai kebutuhan perkuliahan yang dirancang dosen (Aini, 2019). Mahasiswa dapat dengan mudah mengakses aplikasi *Quizizz* untuk mengerjakan tugas dan soal ujian. Tujuan dari penelitian ini yaitu

mengetahui pengaruh aplikasi *Quizizz* dalam proses perkuliahan daring dimana dosen dapat mengimplementasikan wawasan keilmuan kepada mahasiswa dengan menarik dan efisien. Metode yang digunakan dalam perkuliahan daring berupa *design thinking* yang membahas perihal pembuatan aplikasi *Quizizz* dalam proses perkuliahan. Ada 5 tahapan dalam *Design Thinking* diantaranya, *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *test* (Sari et al., 2020).

Metode Penelitian

Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode *design thinking*.



Gambar 1. Metode Penelitian *Design Thinking*

Sumber : (Sari et al., 2020)

1. *Emphatize* (Empati)

Emphatize (empati) merupakan tahapan menentukan permasalahan yang ada di tempat penelitian

2. *Define* (Menentukan Masalah)

Menganalisis permasalahan yang telah ditemukan untuk dicarikan solusinya. Permasalahan yang ada merupakan kendala yang harus ditemukan jawabannya.

3. *Ideate* (Ide)

Memecahkan masalah yang telah dibuat. Ide merupakan kunci jawaban dari permasalahan yang terjadi.

4. *Prototype*

Prototype adalah sebuah metode dalam merancang aplikasi yang akan digunakan untuk uji coba awal sebuah aplikasi.

5. *Test* (Uji Coba)

Uji coba merupakan tahapan akhir dari *design thinking*. Tahapan ini digunakan untuk mengumpulkan hasil *survey* dari pengguna aplikasi.

Hasil dan Pembahasan

Antara Hasil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Emphatize* (Empati)

Tahapan ini dilaksanakan oleh dosen mata kuliah Manajemen Proses Bisnis kepada mahasiswa STMIK Jabar pada tahun 2022. Dilakukan di dalam pelaksanaan perkuliahan secara daring menggunakan *google classroom* dan *gmeet*. Dosen mengeluhkan proses perkuliahan karena mahasiswa yang mengikuti perkuliahan sedikit. Jumlah mahasiswa yang mengikuti perkuliahan ada 14 mahasiswa sedangkan yang hadir di dalam *gmeet* kurang dari itu.



Gambar 2. *Emphatize*

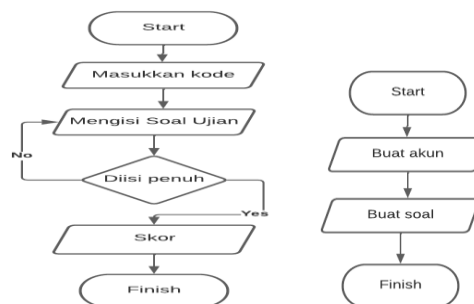
2. *Define* (Menentukan Masalah)

Setelah ditelusuri kendala permasalahan mahasiswa berpariatif dalam ketidakhadiran kuliah. Ada yang karena kendala kuota, fasilitas belajar, tugas yang menumpuk maupun jenuh.

3. *Ideate* (Ide)

Dosen mengambil kesimpulan bahwa kendala mahasiswa jarang mengikuti perkuliahan karena jenuh. Oleh karena itu mahasiswa perlu di motivasi agar bersemangat dalam mengikuti perkuliahan. Salah satunya yaitu dengan menambahkan aplikasi *Quizizz* pada media perkuliahan. Aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan semangat dan memotivasi mahasiswa dalam proses perkuliahan.

4. *Prototype*



Gambar 3. *Flowchart* Login Aplikasi *Quizizz*

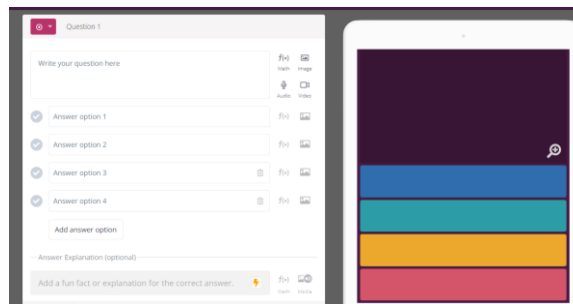
Dosen membuat tugas dan soal ujian di aplikasi *Quizizz*. Jika dosen sudah membuat akun maka dosen hanya perlu login saja. Sebelum pembuatan soal, dosen menyiapkan terlebih dulu soal yang akan dimasukkan dalam aplikasi, apabila soal sudah sesuai dengan yang ingin dibuat maka proses pembuatan soal selesai. Mahasiswa tidak perlu login untuk mengerjakan soal di aplikasi *Quizizz* hanya saja mengisi kode yang telah diberikan dosen di kolom kode yang ada di aplikasi. Setelah kode sinkron maka mahasiswa siap mengerjakan tugas ataupun ujian. Jika mahasiswa selesai mengerjakan maka akan muncul tampilan skor. Skor tersebut di *rangking*.



Sumber: (<https://quizizz.com/join>)

Gambar 4. Aplikasi *Quizizz*

Tampilan awal aplikasi *Quizizz* yang merupakan aplikasi dapat digunakan untuk media perkuliahan dalam bentuk permainan.

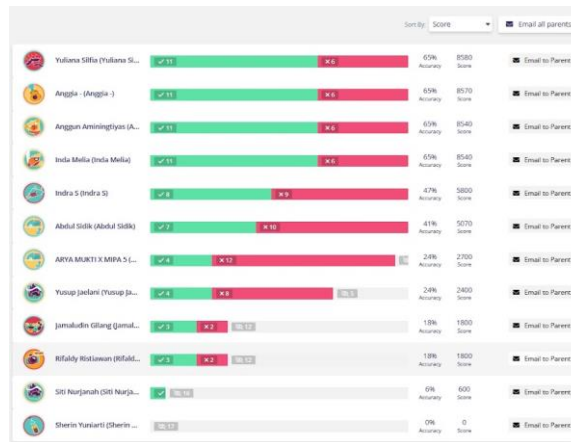


Sumber: (<https://quizizz.com/join>)

Gambar 5. Pembuatan Soal Ujian di Aplikasi *Quizizz*

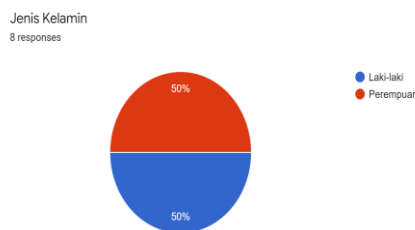
Tampilan pembuatan soal oleh dosen untuk mahasiswa. Ada beberapa menu dan *icon* yang bisa dipakai. Tampilan sebelah kanan merupakan *review interface* yang akan muncul ketika mahasiswa mengerjakan soal.

5. Test (Uji Coba)



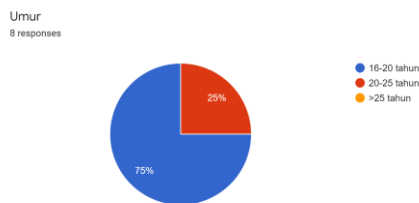
Gambar 6. Skor Mahasiswa di Aplikasi Quizizz

Skor yang diperoleh mahasiswa dari 10 soal ujian. Rata-rata nilai yang diperoleh betul 6 soal, salah 5 soal.



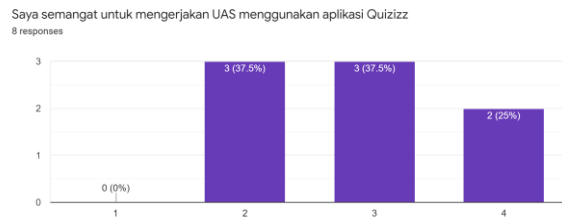
Gambar 7. Hasil Responden 1

Peneliti membuat kuesioner berupa pengaruh aplikasi dalam perkuliahan daring. Hasil yang diperoleh rata-rata jenis kelamin yang mengisi kuesioner, yaitu laki-laki 50% dan perempuan 50%.



Gambar 8. Hasil Responden 2

Kuesioner yang dibuat dari google form. Hasil tersebut menunjukkan bahwa responden yang mengisi kuesioner ini berumur 16-20 tahun yaitu 75%.



Gambar 9. Hasil Responden 3

Adapun hasil *survey* kepada 8 mahasiswa yang mengikuti perkuliahan mata kuliah Manajemen Proses Bisnis berupa 50% setuju materi perkuliahan menggunakan aplikasi *Quizizz* lebih mudah dipahami, 87,5% setuju penerapan aplikasi *Quizizz* menarik untuk diimplementasikan dalam proses perkuliahan, 62,5% setuju bahwa aplikasi *Quizizz* memberikan semangat dalam mengerjakan soal ujian.

Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat peneliti simpulkan bahwa aplikasi *Quizizz* berpengaruh dalam proses perkuliahan daring. Ditunjukkan dengan persentase yang dihasilkan yaitu 62,5% setuju bahwa aplikasi tersebut memberikan efek positif terhadap proses pembelajaran di perguruan tinggi dan menarik apabila diimplementasikan di perkuliahan terlihat dari persentase, yaitu 87,5%.

Dikarenakan penelitian ini dilaksanakan pada tahun 2022, alangkah lebih baiknya diteliti kembali kepada mahasiswa dan dosen pada saat ini untuk mengetahui fitur yang cocok sesuai perkembangan jaman tetapi metode yang digunakan tetap sama, yaitu metode *design thinking*.

Daftar Pustaka

- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, 2(25), 1–6.
- Harahap, A. C. P., Harahap, D. P., & Harahap, S. R. (2020). Analisis Tingkat Stres Akademik Pada Mahasiswa Selama Pembelajaran Jarak Jauh Dimasa Covid-19. *Biblio Couns : Jurnal Kajian Konseling Dan Pendidikan*, 3(1), 10–14. <https://doi.org/10.30596/bibliocouns.v3i1.4804>
- Hariani, P. P., & Wastuti, S. N. Y. (2020). Pemanfaatan E-Learning Pada Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19. *Biblio Couns : Jurnal Kajian Konseling Dan Pendidikan*, 3(1), 41–49. <https://doi.org/10.30596/bibliocouns.v3i2.4656>
- Pratiwi, I. A., Ardianti, S. D., & Kanzunudin, M. (2018). PENINGKATAN

KEMAMPUAN KERJASAMA MELALUI MODEL PROJECT BASED
LEARNING (PjBL) BERBANTUAN METODE EDUTAINMENT PADA
MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL. *Refleksi*

Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan, 8(2), 1–12.

<https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2357>

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.

<https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>

Sari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain,

S. A. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam

Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru. *Edsence: Jurnal*
Pendidikan Multimedia, 2(1), 45–55.

<https://doi.org/10.17509/edsence.v2i1.25131>