

Penggunaan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Bagi Generasi Milenial

Agus Suharsono

Balai Diklat Keuangan Yogyakarta, BPPK

Muhammad Taufiq Budiarto

Pusat Pendidikan dan Pelatihan Perpajakan, BPPK, Jakarta

Abstract: *The characteristics of the millennial generation are closely related to digital devices, so that suitable learning media are those that use devices such as Quizizz. This paper uses the action method, data is collected using tests and questionnaires, data analysis using logiko-inductive. The results of the study show that Quizizz's learning media has advantages: fun, real time, and effective. But it also has drawbacks: it depends on the internet network, cannot revise answers, and depends on HP/Laptop devices. Quizizz helps the teacher to know the material that has not been mastered by the participants and can measure the increase in participants' competencies calculated from the difference between the post test and the pre test.*

Abstrak: Karakteristik generasi milenial adalah lekat dengan gawai digital, sehingga media pembelajaran yang cocok adalah yang menggunakan gawai salah satunya Quizizz. Tulisan ini menggunakan metode tindakan, data dikumpulkan menggunakan *test* dan kuesioner, analisis data menggunakan logiko-induktif. Hasil penelitian diketahui bahwa media pembelajaran Quizizz mempunyai kelebihan: menyenangkan, *real time*, dan efektif. Namun juga memiliki kekurangan: tergantung jaringan internet, tidak bisa merevisi jawaban, dan tergantung perangkat HP/Laptop. Quizizz membantu pengajar untuk mengetahui materi yang belum dikuasai peserta dan dapat mengukur peningkatan kompetensi peserta yang dihitung dari selisih *post test* dan *pre test*.

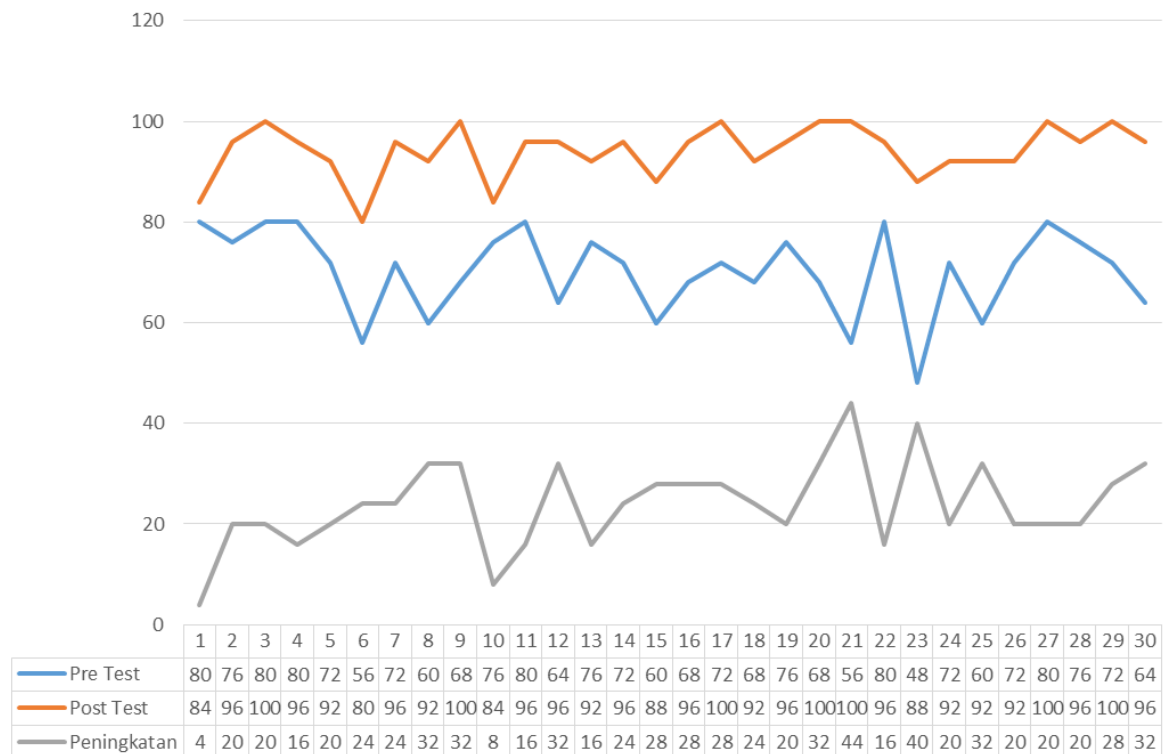
Kata kunci: Quizizz, Learning Media, Millennial Generation

Generasi milenial adalah mereka yang lahir tahun 1981-2003 (Trokska, 2016) atau yang saat ini berusia 38 tahun. Pegawai Direktorat Jenderal Pajak pada Desember 2016 sebanyak 40.035 orang, dengan pembagian usia di bawah 40 tahun sebanyak 27.853 (70%), diatas 40 tahun sebanyak 12.182 (30%) atau sebagian besar pegawainya adalah generasi milenial (DJP, 2017). Karakteristik generasi milenial adalah lekat dengan gawai digital, sehingga pembelajaran bagi mereka sebaiknya juga menggunakan gawai (Wibawanto, 2018). Salah satu media pembelajaran yang menggunakan gawai adalah quizizz yang terbukti meningkatkan kompetensi pembelajaran dengan cara yang menarik dan kolaboratif sesuai dengan pembelajaran yang berpusat pada pembelajar (Balasubramanian, 2017). Quizizz adalah alat penilaian formatif yang menyenangkan, multiplayer, gratis, dan berfungsi di semua perangkat (komputer, tablet, *smartphone*) dengan aplikasi iOS, Android, dan Chrome. Setiap siswa atau kelompok membutuhkan satu perangkat, namun tidak perlu membuat akun di quizizz, dapat langsung bergabung cukup dengan memasukkan *game code*. Quiz dapat kita bagikan untuk digunakan pihak lain (quizizz, 2018). Quizizz menyenangkan karena menggunakan elemen lucu seperti meme, avatar dan gamification yang membuat siswa semangat belajar. Quizizz dapat juga menampilkan data analisis kinerja masing-masing peserta yang terperinci, online dan dapat diunduh sebagai spreadsheet Excel (quizizz, 2018). Quizizz dapat mentransfer banyak tugas, mengulang, menghibur, dan jumlah partisipannya banyak, jika dibandingkan dengan Kahoot maka Kahoot lebih unggul dalam fleksibilitas penyesuaian periode uji (Eser Çeker, 2017), sedangkan kelemahan Kahoot adalah semua pertanyaan dan jawaban hanya ditampilkan di layar sehingga siswa yang duduk di belakang akan kesulitan, dalam situasi itu, lebih baik menggunakan aplikasi Quizizz. Kahoot menghasilkan interaksi kelas yang lebih baik daripada Quizizz karena semua pembelajar menjawab bersamaan (Low, 2018). Quizizz pertanyaan dan jawaban muncul di layar komputer masing-masing peserta, sehingga cenderung individual. Namun quizizz dapat memberikan analisis jawaban, sebagai evaluasi, artinya untuk evaluasi lebih tepat menggunakan Quizizz. Penggunaan quizizz membuat pembelajar aktif dan konsentrasi pada materi pembelajaram, untuk itu pengajar dihimbau untuk menerapkannya (Suo Yan mei, 2018). Penelitian ini

menganalisis bagaimana penggunaan Quizizz sebagai pengembangan media pembelajaran dan pendapat dari pembelajar generasi milenial.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan yang banyak dilakukan oleh guru, pendidik, penyelenggara pendidikan, konseling, penasehat pendidikan, dan pihak lainnya untuk meningkatkan proses belajar-mengajar (Mertler, 2011). Ciri khusus penelitian tindakan adalah: fokus praktis, praktik pendidik-peneliti itu sendiri, kolaborasi, prosesnya dinamis, rencana tindakan, dan melaporkan penelitiannya (Cresswell, 2015). Penelitian ini adalah penelitian tindakan level 2 untuk menguji rencana tindakan sebagai sebuah siklus: *plan-act-observe-reflect* (Sugiyono S., 2015). Ada empat tahap penelitian tindakan, yang tidak mutlak tetapi dapat dikurangi atau diulangi karena bukan proses linier namun siklus (Mertler, 2011). Adapun penjelasan tindakan penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) *Plan*: berupa identifikasi dan pembatasan tema, pengumpulan informasi, tinjauan pustaka, membuat soal pre test/post test, membuat kuesioner, dan penyusunan rencana penelitian; 2) *Act*: berupa pengumpulan data dan analisis data; 3) *Observe*: dilakukan pada tahap *act*; dan 4) *Reflect*: meliputi berbagi dan penyampaian hasil penelitian dan peninjauan proses penelitian (Mertler, 2011). Subyek penelitian adalah peserta Pelatihan Teknis Petugas TPT Angkatan II Tahun Anggaran 2018 di BDK Yogyakarta sebanyak 30 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan *pre-post test* dengan Quizizz, kuesioner, dan poliangulasi. Peningkatan kompetensi dihitung dari selisih *pre test* dan *post test* menggunakan Quizizz. Sedangkan data untuk menganalisis respon peserta dengan kuesioner. Data yang terkumpul dianalisis dengan analisis logiko-induktif yaitu sebuah proses berpikir yang menggunakan logika untuk memahami pola dan kecenderungan dalam data melalui tiga tahap yaitu pengkodean, mendeskripsikan karakteristik utama, dan menginterpretasikan data (Mertler, 2011).

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan melalui dua siklus karena hasilnya positif maka dirasa sudah cukup sehingga tidak dilakukan siklus ketiga dan seterusnya. Mata diklat yang diteliti dalam siklus 1 adalah mata diklat Ketentuan, Prosedur Kerja, dan Kelengkapan Dokumen TPT. Adapun hasil penelitian adalah sebagai berikut. *Pertama*, siklus 1 dilakukan pada sub pokok bahasan Ketentuan dan Prosedur Layanan Permohonan Wajib Pajak. Untuk mengetahui peningkatan kompetensi pembelajar maka dilakukan *pre test* 25 soal sesuai GBPP yang dikerjakan 30 peserta atau 750 point jawaban menggunakan aplikasi Quizizz. Hasil *pre test* diketahui jawaban benar 527 atau 70%, jawaban salah 223 atau 30%. Tingkat akurasi 70% sebenarnya sudah cukup bagus, namun itu adalah nilai rata-rata satu kelas, bukan individual. Aplikasi Quizizz dapat menunjukkan statistik benar salah masing-masing peserta dan butir soal. Berdasarkan data tersebut maka dilakukan pembahasan pada butir soal yang paling banyak di jawab salah oleh peserta. Setelah pembahasan dilakukan *post test* dengan hasil jawaban benar 706 atau 94%, jawaban salah 44 atau 4%. Peningkatan kompetensi dihitung dari selisih *post test* dan *pre test*, dalam hal ini terjadi peningkatan 179 atau 24% sebagaimana **Grafik 1**.



Grafik 1 Nilai *Pre Test*, *Post Test*, dan Peningkatan Kompetensi Ketentuan dan Prosedur Layanan Permohonan Wajib Pajak Berdasarkan Peserta

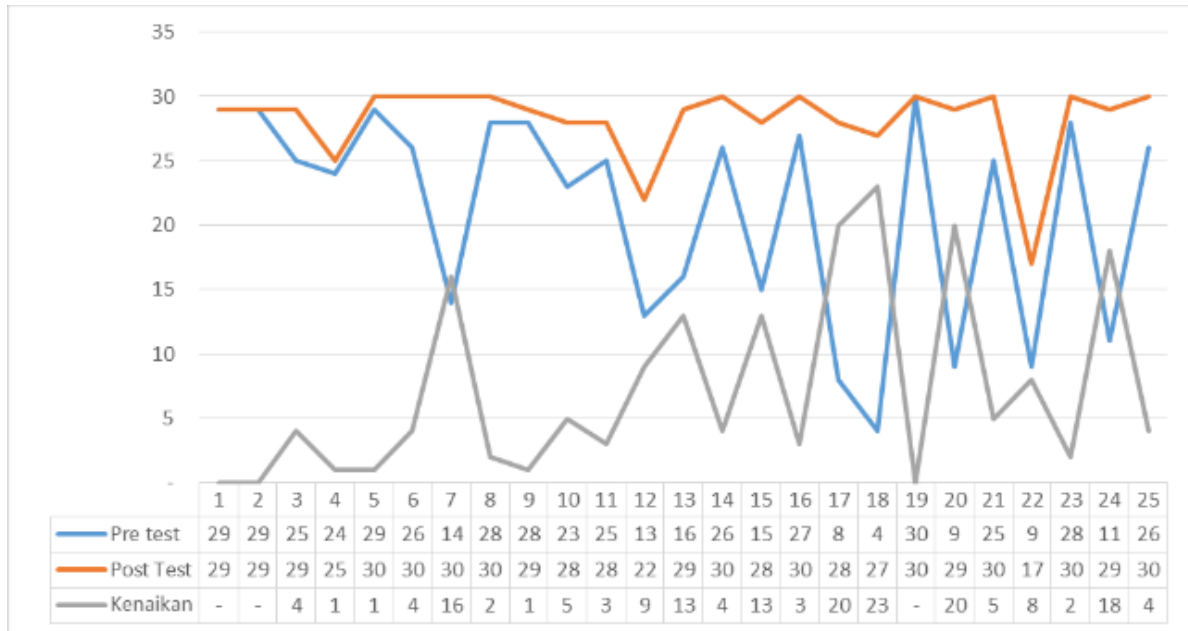
Berdasarkan *pre test* diketahui butir-butir soal dengan akurasi jawaban masing-masing peserta sebagaimana **Gambar 1**.

Player names	Q1 97%	Q2 97%	Q3 83%	Q4 80%	Q5 97%	Q6 87%	Q7 47%	Q8 93%	Q9 93%	Q10 77%	Q11 83%	Q12 43%
XXXXXXX	✗	✓	✗	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓
XXXXXXX	✓	✓	✓	✓						✓	✓	✗
XXXXXXX	✓	✓	✓	✗						✓	✓	✓
XXXXXXX	✓	✓	✓	✓						✗	✓	✗
XXXXXXX	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✗
XXXXXXX	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✗
XXXXXXX	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓
XXXXXXX	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✗
XXXXXXX	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✗	✗
XXXXXXX	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
XXXXXXX	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓

Gambar 1 Tampilan Hasil Jawaban Masing-Masing Peserta dan Soal Dalam Quizizz

Nilai rata-rata kelas *pre test* adalah 70%, nilai dijadikan bahan masukan untuk menentukan materi yang harus dibahas. Butir soal nomor 1, 2, dan 19 akurasi jawabannya 100% sehingga tidak perlu

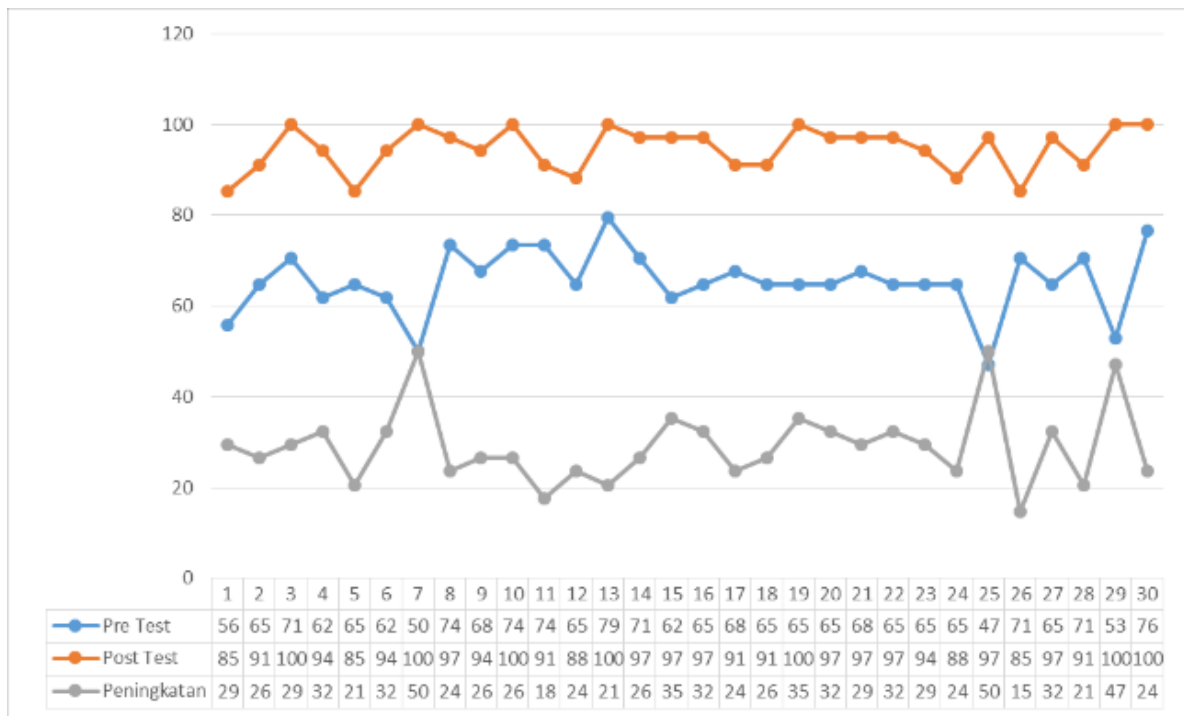
dilakukan pembahasan materi untuk efisiensi waktu. Materi yang dibahas lebih mendalam adalah butir soal dengan akurasi jawaban dibawah 60% sebagai batas kelulusan yaitu butir soal nomor 7, 12, 15, 17, 18, 20, 22, 24. Butir soal lainnya dibahas tetapi tidak terlalu mendalam. Pembahasan dilakukan dengan cara diskusi dan mengkonfirmasi ke modul. Setelah dilakukan pembahasan kemudian dilakukan *post test*. Nilai rata-rata kelas *post test* adalah 94% atau meningkat 24% sebagaimana **Grafik 2**.



Grafik 2 Nilai *Pre Test*, *Post Test*, dan Peningkatan Kompetensi Ketentuan dan Prosedur Layanan Permohonan Wajib Pajak Berdasarkan Butir Soal

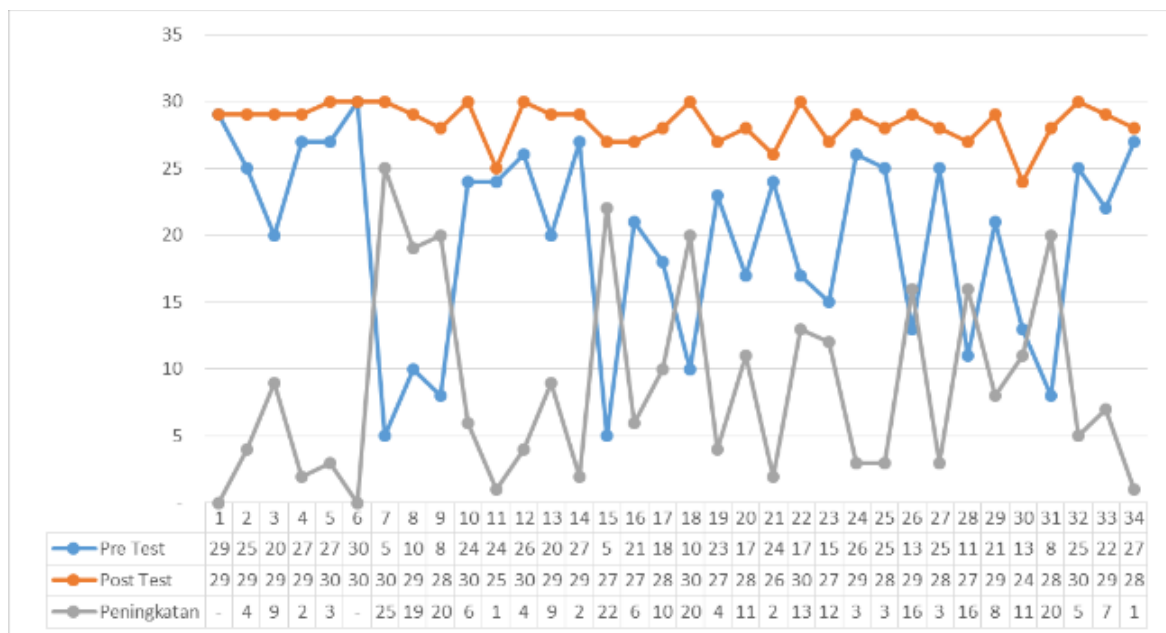
Berdasarkan pelaksanaan siklus 1 diketahui Quizizz dapat meningkatkan kompetensi peserta diklat baik secara rata-rata kelas, individu, maupun per butir soal. Untuk lebih meyakinkan perlu diulangi sekali lagi.

Kedua, siklus 2: Sub Pokok Bahasan Ketentuan dan Prosedur Layanan Permohonan Wajib Pajak. Diklat ini hanya dilaksanakan selama lima hari dan untuk mata diklat Ketentuan, Prosedur Kerja, dan Kelengkapan Dokumen TPT diajarkan 14 jamlat yang terdiri dari 7 jamlat *on class* dan 7 jamlat observasi lapangan, karena waktunya pendek maka siklus 2 dilakukan pada pembelajaran sub pokok bahasan berikutnya yaitu Ketentuan dan Prosedur Layanan Permohonan Wajib Pajak. Seperti siklus 1, untuk siklus 2 juga dilakukan dengan *pre test*, pembahasan, *post test*. Untuk sub pokok bahasan ini dibuat 34 soal sesuai GBPP yang dikerjakan 30 peserta atau 1.020 *point* jawaban menggunakan aplikasi Quizizz. Hasil *pre test* diketahui jawaban benar 668 atau 65%, jawaban salah 352 atau 35%. Tingkat akurasi 65% sebenarnya sudah memenuhi batasan lulus, namun itu adalah nilai rata-rata satu kelas, bukan individual, dan nilainya mendekati batas bawah. Aplikasi Quizizz dapat menunjukkan statistik benar salah masing-masing butir soal. Berdasarkan data tersebut maka dilakukan pembahasan pada butir soal yang paling banyak di jawab salah oleh peserta. Setelah pembahasan dilakukan *post test* dengan hasil jawaban benar 965 atau 95%, jawaban salah 55 atau 5%. Peningkatan kompetensi dihitung dari selisih *post test* dan *pre test*, dalam hal ini terjadi peningkatan 297 atau 34% sebagaimana **Grafik 3**.



Grafik 3 Nilai *Pre Test*, *Post Test*, dan Peningkatan Ketentuan Dan Prosedur Layanan Permohonan Wajib Pajak Berdasarkan Peserta

Nilai rata-rata kelas *pre test* adalah 60%, nilai dijadikan bahan masukan untuk menentukan materi yang harus dibahas. Butir soal nomor 1, 2, dan 19 akurasi jawabannya 100% sehingga tidak perlu dilakukan pembahasan materi untuk efisiensi waktu. Materi yang dibahas lebih mendalam adalah butir soal dengan akurasi jawaban dibawah 60% sebagai batas kelulusan yaitu butir soal nomor 3, 7, 8, 9, 13, 15,16,17,18, 20, 22, 23, 26, 28, 29, 30, 31. Butir soal lainnya dibahas tetapi tidak terlalu mendalam. Pembahasan dilakukan dengan cara diskusi dan mengkonfirmasi ke modul. Setelah dilakukan pembahasan kemudian dilakukan *post test*. Nilai rata-rata kelas *post test* adalah 95% atau meningkat 34%, sebagaimana **Grafik 4**.



Grafik 4 Nilai *Pre Test*, *Post Test*, dan Peningkatan Ketentuan Dan Prosedur Layanan Permohonan Wajib Pajak Berdasarkan Butir Soal

Berdasarkan pelaksanaan siklus 2 juga diketahui bahwa Quizizz dapat meningkatkan kompetensi peserta diklat baik secara rata-rata kelas, individu, maupun per butir soal. Untuk lebih meyakinkan perlu diulangi sekali lagi. Karena dua siklus menunjukkan hasil yang positif maka pelaksanaannya dirasa sudah cukup.

Penelitian ini juga bertujuan mengetahui respon pembelajar tentang penggunaan Quizizz untuk mengukur peningkatan kompetensi. Peserta diminta masukan untuk menilai kelebihan dan kelemahan penggunaan Quizizz. Sebagian besar peserta berpendapat bahwa penggunaan Quizizz menyenangkan: 23; hasilnya *real time*: 20; dan efektif: 14 jawaban lainnya adalah *go green*, memotivasi, kekinian, akurat, interaktif, fokus, dan melatih ketepatan menjawab.

Pembelajar juga diminta pendapatnya tentang kekurangan penggunaan Quizizz. Kekurangan terbesar Quizizz adalah tergantung jaringan internet: 16; tidak bisa merevisi jawaban: 9; pembahasan materi kurang detail: 8; waktu menjawab terlalu cepat: 6, dan tergantung perangkat HP/Laptop: 4. Kekurangan lainnya adalah membuat gugup, hanya *multiple choice*, harus menunggu semua peserta *join game* baru bisa mulai, tampilan di HP gampang tertutup, pindah soal memerlukan beberapa langkah, harus dikerjakan berurutan, banyak iklan dari google, dan avatar profil tidak bisa diganti.

Terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan Quizizz untuk mengukur peningkatan kompetensi, namun sebagian besar peserta: 21 (81%) berpendapat bahwa Quizizz dapat menyampaikan materi sesuai modul/bahan ajar. Sebagian yang lain: 5 (19%) berpendapat hanya dapat menyampaikan sebagian materi sesuai modul/bahan ajar. Pembelajar menyatakan penggunaan Quizizz sudah baik, namun ada beberapa masukan perbaikan yaitu: lebih diperbanyak kuis interaktif, pembahasan materi ditambah, materi diberikan sebelum diklat, dan *up date* materi.

Penggunaan Quizizz sebagai pengembangan media pembelajaran menurut peserta diklat generasi milenial mempunyai kelebihan: menyenangkan, *real time*, dan efektif. Namun juga memiliki kekurangan: tergantung jaringan internet, tidak bisa merevisi jawaban, dan tergantung perangkat HP/Laptop. Bagi pengajar Quizizz membantu untuk mengukur peningkatan kompetensi peserta yang dihitung dari selisih *post test* dan *pre test*. Pembuatan soal *pre-post test* yang sesuai dengan GBPP dapat mengukur materi yang perlu didalami yaitu soal yang jawabannya banyak salah atau materi yang dapat dilewati karena sudah banyak yang benar jawabannya.

Bahan Bacaan

Balasubramanian, K. (2017). Moving towards borderless and limitless classroom: Blending Skype, Nearpod and Quizizz applications in the teaching and learning. *Proceedings Of The International University Carnival On E-Learning (Iucel) 2017* (p. 93). Bandar Baru Nilai: Centre for Global Open Access Learning. Retrieved from <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>

Cresswell, J. (2015). *Riset Pendidikan, Perencanaan, Pelaksanaan, dan Evaluasi, Riset Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

DJP. (2017). *Laporan Tahunan 2016: Kontribusi Strategis Membangun Bangsa Melalui Amnesti Pajak*. Jakarta: DJP.

Eser Çeker, F. Ö. (2017). What “Gamification” is and what it’s not. *European Journal of Contemporary Education*, 6(2), 221. Retrieved from <https://eric.ed.gov/?id=EJ1146137>

- Low, J. (2018). Using quiz-based apps to stimulate higher order thinking in a management course. In *TALENTs Behind Innovative Teaching: Blended Learning Strategies from MMU's Teaching and Learning Agents* (p. 103). Selangor: Multimedia University.
- Mertler, A. (2011). *Action Research Mengembangkan Sekolah Memberdayakan Guru*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- quizizz. (2018). Retrieved Agustus 15, 2018, from <https://quizizz.com/resources>
- quizizz. (2018). Retrieved Agustus 15, 2018, from <https://cf.quizizz.com/static/getting-started.pdf>
- Sugiyono, S. (2015). *Metode Penelitian Tindakan Komprehensif (Untuk Perbaikan Kinerja dan Pengembangan Ilmu Tindakan)*. Bandung: Alfabeta.
- Suo Yan mei, S. Y. (2018). Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom. *European Journal of Social Sciences Education and Research* , 12(1), 208. Retrieved from <https://econpapers.repec.org/RePEc:eur:ejserj:483>
- Trokska, L. M. (2016). The Study of Generations: A Timeless Notion within a Contemporary Context. Colorado: University of Colorado. Retrieved Agustus 18, 2018, from https://scholar.colorado.edu/honr_theses/1169
- Wibawanto, H. (2018). *elearning itb*. Retrieved Agustus 18, 2018, from <https://event.elearning.itb.ac.id/assets/download/materi3.pdf>