

PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS ASINKRONUS MENGGUNAKAN APLIKASI QUIZIZZ

I Gede Neil Prajamukti Wardhana, Ni Luh Desy Suari Dewi
neilwardhana@undhirabali.ac.id
Program Studi Sastra Inggris,
Fakultas Ekonomika dan Humaniora, Universitas Dhyana Pura

ABSTRAK

Pembelajaran asinkronus sudah tidak asing lagi bagi para pendidik/pengajar di era pandemi saat ini. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pembelajaran asinkronus menggunakan Quizizz efektif dalam pembelajaran bahasa Inggris dan mengetahui model pembelajaran bahasa Inggris dan kendala menggunakan aplikasi Quizizz. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilakukan di Universitas Dhyana Pura Bali dengan objek mahasiswa yang mengambil mata kuliah bahasa Inggris tahun ajaran 2020/2021. Metode yang dilakukan dalam pengumpulan data adalah metode analisis deskriptif dengan mengamati proses pembelajaran mahasiswa secara daring. Penelitian ini yang dirasakan mahasiswa terkait keefektifan dari kuesioner yang diberikan kepada mahasiswa prodi Sastra Inggris dan beberapa prodi yang lain di Universitas Dhyana Pura menunjukkan bahwa 100% mahasiswa menyukai model pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Quizizz ini. Berdasarkan hasil observasi dan kuesioner yang diberikan kepada mahasiswa, mahasiswa sangat menyukai pembelajaran dengan menggunakan aplikasi ini. Baik proses secara pembelajaran langsung atau asinkronus. Fitur pembelajaran aplikasi ini sangat menarik dan hasil survei kepada mahasiswa menunjukkan 100% mahasiswa menyukai dan fitur-fitur pada aplikasi ini juga disukai sama mahasiswa. Kendala yang dihadapi oleh mahasiswa yang pasti dan terutama adalah koneksi internet untuk mengerjakannya, di mana Aplikasi Quizizz perlu koneksi yang baik.

Kata Kunci: Asinkronus, Bahasa Inggris, Aplikasi Quizizz

ABSTRACT

Asinkronus learning is no stranger to educators/teachers in the current pandemic era. The aim of this study was to determine the effectiveness of asinkronus learning using Quizizz in learning English and to find out the model of learning English and the obstacles to using Quizizz application. This research is a qualitative descriptive study. This research was conducted at Dhyana Pura Bali University with students taking English courses for the 2020/2021 academic year. The method used in data collection is a descriptive analysis method by observing the online student learning process. This research that is felt by students regarding the effectiveness of the questionnaire given to students of the English Literature study program and several other study programs at Dhyana Pura University shows that 100% of students like the learning model using this Quizizz application. Based on the results of observations and questionnaires given to students, students really like learning by using this application. Either the learning process is direct or asinkronus. The learning features of this application are very interesting and the results of a survey to students show that 100% of students like it and the features in this application are also liked by students. Constraints faced by students who are sure and foremost is the internet connection to do it. It needs a good internet connection if you use this Quizizz application.

Keywords: Asinkronus, English, Quizizz Application

I. LATAR BELAKANG

Pandemi Covid 19 ini selain membawa dampak kurang baik dari segi perekonomian juga berimbas di sistem pendidikan di Indonesia dan dalam prosesnya yang saat ini berjalan membuat sistem pembelajaran salah satunya menjadi sistem pembelajaran jarak jauh atau dikenal dengan sebutan lain pembelajaran secara online (Ramliyana, 2021) Pembelajaran jarak jauh ini juga membuat peserta didik harus belajar dan mengetahui teknologi saat ini dan dalam kaitan teknologi di mana peserta didik harus mengetahui aplikasi pembelajaran.

Pembelajaran online di Indonesia masih memiliki kendala baik dalam segi sarana dan prasarana yang menjangkau daerah dari Sabang sampai Merauke. Kendala ini tidak dialami oleh peserta didik namun juga pengajar. Dan dalam hal ini maka perlu penyesuaian pembelajaran dari awal tatap muka di kelas dan diubah menjadi dalam jaringan (*daring/online*).

Indonesia dalam pandemi saat ini belum sepenuhnya mampu untuk melakukan pembelajaran daring. Hal ini dikarenakan karena adanya keterbatasan persiapan dalam menyiapkan media pembelajaran yang ada di rumah seperti masalah koneksi Internet dan gawai. Dominan yang digunakan oleh peserta didik di rumah adalah

Di sisi lain, pembelajaran daring membuat peserta didik dan pengajar harus siap dalam menghadapi situasi saat ini. Dalam Pembelajaran asinkronus sudah tidak asing lagi bagi para pendidik/pengajar di era pandemi saat ini. Pandemi Covid-19 inilah yang membuat proses pembelajaran yang di mana dahulunya dominan dilaksanakan secara tatap muka namun saat ini proses pembelajaran dilaksanakan secara *blended learning* dan salah satunya dalam bentuk pembelajaran asinkronus (tidak bersamaan). Pada pembelajaran asinkronus ini juga dikaitkan dengan menggunakan aplikasi pembelajaran yaitu

Quizizz guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Terkait dengan penggunaan aplikasi Quizizz ini juga maka dikaitkan pula dengan pembelajaran bahasa Inggris. Hal ini dikarenakan karena pembelajaran bahasa asing salah satunya bahasa Inggris masih dianggap sulit bagi mahasiswa dan perlu dibuat pembelajaran menarik dan salah satunya dengan menggunakan aplikasi pembelajaran Quizizz.

Pada fenomena inilah maka dilakukan penelitian pembelajaran bahasa Inggris untuk menguasai pemahaman bahasa Inggris dengan menggunakan aplikasi Quizizz.

II. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Menurut (Moleong, 2014) mendeskripsikan bahan penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subyek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, tindakan, dan lain-lain, secara menyeluruh, dan dengan cara deskripsi dalam kata bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah. Penelitian ini dimaksudkan untuk mencari informasi dan data yang dapat digunakan untuk mendeskripsikan bentuk model pembelajaran Quizizz dan bahasa Inggris.

Metode yang dilakukan dalam pengumpulan data adalah metode analisis deskriptif dengan mengamati proses pembelajaran mahasiswa secara daring, kemudian diberikan instruksi untuk mengerjakan soal pilihan ganda namun sebelum mengerjakan akan diberikan instruksi pengerjaan dan mahasiswa diminta bersiap dengan menggunakan koneksi Internet dan smartphone yang mahasiswa telah persiapkan. Data yang diperoleh adalah data primer dan sekunder. Penggunaan data utama dilakukan dengan proses

pembelajaran secara daring dengan instruksi pengerjaan soal pilihan ganda bahasa Inggris, sedangkan data tambahan dilakukan dengan cara dokumentasi secara teknis dengan mengambil gambar dalam proses tersebut dan mengamati pengerjaan soal pada aplikasi Quizizz.

Model penelitian ini adalah dilakukan pada mahasiswa Universitas Dhyana Pura yang kuliah aktif pada tahun ajaran 2020/2021 yang diambil secara acak (random) dengan asumsi bahwa mahasiswa yang duduk pada semester tersebut sudah pernah mendapat pembelajaran gramatikal bahasa Inggris, serta melihat perkembangan kemampuan gramatikal bahasa Inggris.

Bentuk penelitian yang digunakan dalam penelitian ini dijabarkan seperti penjelasan dibawah ini. Pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan aplikasi Quizizz kemudian ditemukan kemampuan tata bahasa Inggris mahasiswa yang masih rendah dan perlu adanya media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa Inggris. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan melakukan observasi kepada mahasiswa dan menganalisis deskripsi hasil penelitian dan dalam aplikasi ini penggunaan pada soal pilihan ganda dengan teori yang digunakan yaitu teori Tata Bahasa Inggris. Hasil yang diharapkan adalah mahasiswa mengalami kepuasan menggunakan aplikasi ini serta mahasiswa memahami pembelajaran bahasa Inggris.

III. PEMBAHASAN

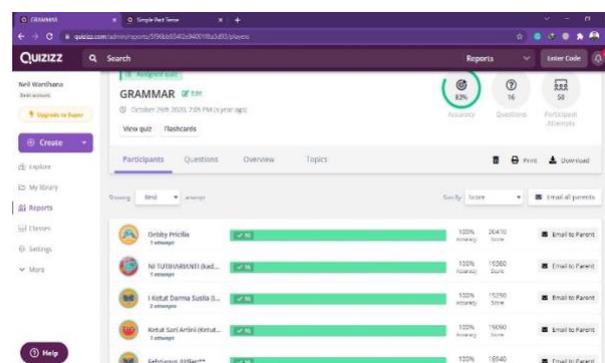
Di tengah pandemi Covid-19, para pengajar baik itu guru maupun dosen harus memikirkan cara-cara pembelajaran yang efektif apalagi dikaitkan dengan pembelajaran bahasa asing yaitu bahasa Inggris. Tentunya dalam pembelajaran selain pembelajaran sinkronus, kita pula harus menerapkan pembelajaran asinkronus pada peserta didik yang berada jauh dan kita belum bisa melakukan perjumpaan tatap muka dalam kelas. Oleh karena itu,

penelitian ini melihat keefektifan para peserta didik dalam proses pembelajaran bahasa Inggris secara asinkronus dengan menggunakan media pembelajaran melalui game/permainan yaitu menggunakan Quizizz.

3.1 Efektivitas Pembelajaran Asinkronus Bahasa Inggris menggunakan Quizizz.

Pembelajaran asinkronus Bahasa Inggris dengan menggunakan Quizizz dilakukan di mana pandemi Covid-19 ini melanda Indonesia bahkan dunia dan dilihat dari penggunaan pembelajaran sangat efektif digunakan untuk pembelajaran bahasa asing yaitu bahasa Inggris salah satunya.

Dilihat dari segi keefektifannya banyak mahasiswa yang tertarik dengan menggunakan aplikasi *game* Quizizz ini karena dilihat dari pengerjaan kuis secara daring ini didukung oleh fitur yang menarik serta lagu yang menarik untuk didengar. Bentuk efektivitas pembelajaran asinkronus bahasa Inggris dengan menggunakan Quizizz dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Pilihan Ganda Tata Bahasa

Pada Gambar 1 dapat dilihat pembelajaran bahasa Inggris dengan materi Grammar, mahasiswa mampu menjawab soal dalam bentuk pilihan ganda. Terbukti dalam peringkat skoring teratas mahasiswa mampu menjawab hingga 100% dan dengan jumlah skoring tertinggi yang tertera pada gambar tersebut yaitu dengan jumlah skor 20.410. Namun dalam pemberian soal pilihan gambar ini, mahasiswa diberikan kesempatan untuk mencoba kesempatan mengulang untuk menjawab hingga dua kali. Dan pada soal

tersebut terdapat mahasiswa yang bisa menjawab dalam 1 kali mencoba dan mendapat hasil akurasi 100%. Walaupun akurasi menjawab sudah 100% namun jumlah skor berbeda dari peringkat 1 dan 2 serta seterusnya, hal ini disebabkan kecepatan waktu menjawab sehingga menyebabkan perbedaan skor pada peringkat tersebut serta kesempatan mencoba yang lebih dari sekali.

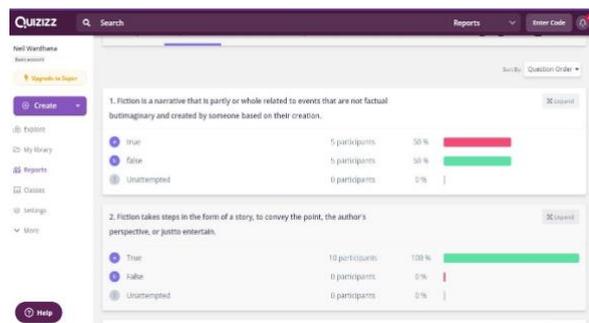
Hal ini juga terkait dengan materi tata bahasa Inggris yang pada awalnya diajarkan dahulu kepada mahasiswa kemudian setelah mahasiswa memahami proses pembelajaran dilanjutkan dengan pemberian kuis menggunakan aplikasi Quizizz ini.

Terkait keefektifan dari kuesioner yang diberikan kepada mahasiswa prodi Sastra Inggris dan beberapa prodi yang lain di Universitas Dhyana Pura, hasil studi menunjukkan bahwa 100 % mahasiswa menyukai model pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Quizizz.

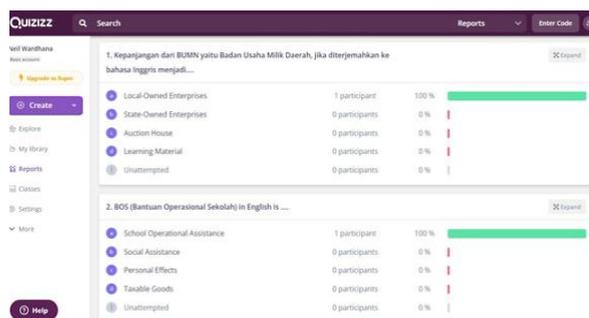
3.2 Model Pembelajaran Quizizz dan Kendala dihadapi.

Berdasarkan hasil observasi dan kuesioner yang diberikan kepada mahasiswa, mahasiswa sangat menyukai pembelajaran dengan menggunakan aplikasi baik. Baik proses secara pembelajaran langsung atau pembelajaran asinkronus. Fitur pembelajaran aplikasi ini sangat menarik dan dari hasil survey kepada mahasiswa, 100% mahasiswa menyukai dan fitur-fitur pada aplikasi ini juga disukai sama mahasiswa. Hal ini karena jika mahasiswa salah menjawab, masih ada peluang untuk mengulangi untuk menjawab kembali.

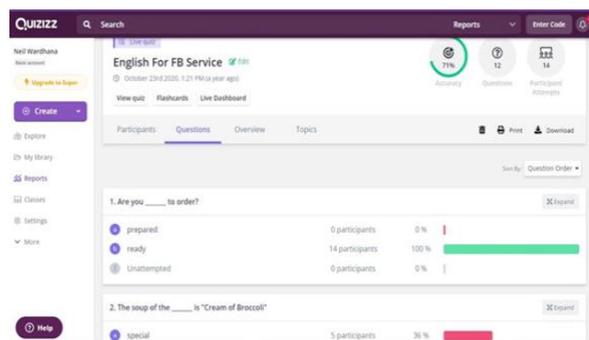
Terkait dengan pembelajaran bahasa Inggris, jenis pembelajaran bahasa Inggris bisa kita berikan kepada mahasiswa yang diajarkan baik itu pada pembelajaran tata bahasa Inggris, bahasa Inggris untuk tujuan tertentu (ESP) misalnya dalam kelas akuntansi atau manajemen perhotelan (Ju & Adam, 2018).



Gambar 2. True/False



Gambar 3. Vocabulary Word (Accounting)



Gambar 4. English for FB

Kendala yang dihadapi oleh mahasiswa yang pasti dan terutama adalah koneksi internet untuk mengerjakannya. Perlu koneksi internet yang baik jika menggunakan aplikasi ini. Lebih baik jika menggunakan aplikasi ini menggunakan laptop atau PC karena lebih memudahkan untuk mengerjakan segala sesuatu dan tidak terhambat prosesnya. Tetapi beda jika menggunakan ponsel atau sejenisnya, terkendalanya adalah jika menerima pesan atau notifikasi ketika masih mengerjakan soal di Quizizz, otomatis akan keluar dari kuis dan tidak bisa untuk bergabung dalam mengerjakan kuis di aplikasi Quizizz.

IV. KESIMPULAN

Di tengah pandemi Covid-19 saat ini, pengajar baik itu guru maupun dosen harus memikirkan cara-cara pembelajaran yang efektif apalagi dikaitkan dengan pembelajaran bahasa asing yaitu bahasa Inggris. Oleh karena itu, penelitian ini melihat keefektifan para peserta didik dalam proses pembelajaran bahasa Inggris secara asinkronus dengan menggunakan media pembelajaran melalui permainan yaitu menggunakan Quizizz. Banyak mahasiswa yang tertarik dengan menggunakan aplikasi game Quizizz ini karena dilihat dari pengerjaan kuis secara daring ini didukung oleh fitur yang menarik serta lagu yang menarik untuk didengar. Hal ini juga terkait dengan materi tata bahasa Inggris yang pada awalnya diajarkan dahulu kepada mahasiswa kemudian setelah mahasiswa memahami proses pembelajaran dilanjutkan dengan

pemberian kuis menggunakan aplikasi Quizizz ini. Pada penelitian ini yang dirasakan mahasiswa terkait keefektifan dari kuesioner yang diberikan kepada mahasiswa prodi Sastra Inggris dan beberapa prodi yang lain di Universitas Dhyana Pura menunjukkan bahwa 100 % mahasiswa menyukai model pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Quizizz ini.

Fitur pembelajaran aplikasi ini sangat menarik dan dari hasil survey kepada mahasiswa, 100% mahasiswa menyukai dan fitur-fitur pada aplikasi ini juga disukai sama mahasiswa. Hal ini dikarenakan, pada aplikasi ini menjawab setiap soal mahasiswa dihadapkan dengan pilihan jawaban dan jika mahasiswa ada kesalahan jawab peluang untuk menjawab kembali bisa dilakukan dan memilih jawaban yang benar. Kendala yang dihadapi oleh mahasiswa yang pasti dan terutama adalah koneksi internet untuk mengerjakannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhtar, H., Hasanati, N., & Istiqomah. (2019). *Game-based learning: Teachers' attitude and intention to use Quizizz in the learning process*. Prosiding 2nd International Conference on Educational Assessment and Policy (ICEAP 2019), 49-54.
- Chaiyo, Y., & Nokham, R. (2017). *The effect of Kahoot, Quizizz and Google Forms on the student's perception in the classrooms response system*, 2017 International Conference on Digital Arts, Media and Technology (ICDAMT), 178-182.
- Latif, S. (2016). *ANALISIS KESALAHAN MAHASISWA SEMESTER II PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS DALAM MENGGUNAKAN KATA KERJA BANTU DALAM MENULIS DI UNIVERSITAS KHAIRUN*. *EDUKASI*, 13(1).
- Moleong, Lexy. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif, Edisi Revisi*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Purba, L.S.L., (2019), *Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran Quizizz pada mata kuliah kimia fisika I*. *JDP* 12(1), 29-39.
- Ramliyana, R., & Ramdhan, V. (2021). *PENERAPAN APLIKASI BERBASIS SMARTPHONE QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN ONLINE DI ERA NEW NORMAL*. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 3(1), 60-70.
- Setiawan, A., Wigati, S., & Sulistyarningsih, D., (2019), *Implementasi media game edukasi Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi sistem persamaan linear tiga variabel kelas x IPA 7 SMA Negeri 15 Semarang tahun pelajaran 2019/2020*. Prosiding Seminar Nasional Edusainstek FMIPA UNIMUS, 167-173.
- Suo, Y.M., Suo, Y.J., & Adam, Z. (2018). *Implementing Quizizz as game based learning in the Arabic classroom*. *Proceedings 14th International Conference on Social Sciences Volume II*, 424-427.