

**IMPLEMENTASI APLIKASI *QUIZIZZ* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM
MENYIKAPI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0 PADA MATAKULIAH
PEMBELAJARAN AQIDAH AKHLAK DI IAIN PADANGSIDIMPUAN**

Nursri Hayati

Program Studi Pendidikan Agama Islam IAIN Padangsidimpuan

email: nursri.hayati.arif@gmail.com

ABSTRACT

This paper is entitled Implementation of the *Quizizz* Application as a Learning media for Fifth Semester Students of the Aqidah Akhlak Learning Course at the PAI Faculty of Tarbiyah and teacher Training at IAIN Padangsidimpuan. This study aims to find out how the steps for implementing the *Quizizz Application* as learning media for students in the fifth semester of the Aqidah Akhlak Learning Course at the PAI Program Faculty of Tarbiyah and Teacher Training IAIN Padangsidimpuan, What are the obstacle faced in implementing the *quizizz* application as a learning media in the course aqidah and akhlak in the fifth semester of PAI IAIN Padangsidimpuan. This study uses a qualitative approach with descriptive analysis method. Data collection by using instruments of interviews, documentation, and observation. Then analyzed using triangulation techniques. The results of this study indicate that the use of the *quizizz* application as a learning media is an alternative solution in online learning and is an effort to respond the digital-based industrial revolution 4.0 era. The *quizizz* application is in the form of an online game that contains learning material for moral aqidah, which attracts student's interest and enthusiasm because the presentation of this application is interactive and communicative. Constraints faced in the use of this *quizizz* application are related to network problems. Unstable network conditions in the student residence area. Another obstacle in implementing this application is that are students who use two accounts when joining *quizizz*.

Keywords: Quizizz Application; Media; Revolution of Industry 4.0.

ABSTRAK

Tulisan ini berjudul Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* sebagai Media Pembelajaran Daring pada Mahasiswa Semester V Mata Kuliah Pembelajaran Aqidah Akhlak Prodi PAI Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Padangsidempuan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana langkah-langkah penerapan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran daring pada mahasiswa semester V Mata kuliah Pembelajaran Aqidah Akhlak Prodi PAI Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Padangsidimpua, apa saja kendala yang dihadapi dalam menerapkan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran pada mata kuliah pembelajaran aqidah akhlak semester V Prodi PAI IAIN Padangsidempuan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis deskriptif. Pengumpulan data digunakan dengan menggunakan instrumen berupa wawancara, dokumentasi dan observasi selanjutnya dianalisis menggunakan teknik triangulasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran merupakan solusi alternatif pada pembelajaran daring serta merupakan upaya menyikapi era revolusi industri 4.0 yang berbasis digital. Aplikasi *quizizz* berbentuk game online yang memuat materi pembelajaran aqidah akhlak yang menarik minat mahasiswa dan antusias mahasiswa karena penyajian aplikasi ini yang interaktif dan komunikatif. Kendala yang dihadapi dalam pemanfaatan aplikasi *quizizz* ini adalah terkait masalah jaringan. Kondisi jaringan di wilayah tempat tinggal mahasiswa yang tidak stabil. Kendala lain dalam penerapan aplikasi ini yaitu terdapat mahasiswa yang menggunakan dua akun ketika join dalam *quizizz*.

Kata kunci: Aplikasi quizizz; Media; Revolusi Industri 4.0.

PENDAHULUAN

Era revolusi industri 4.0 merupakan era teknologi baru. Dikatakan demikian, karena era ini dibangun di atas revolusi digital dan penggabungan beragam teknologi. Ciri khas dari revolusi ini yaitu internet yang semakin meluas, sistem teknologi digital sudah terkoneksi dengan sistem jaringan dan teknologi otomatisasi. Revolusi ini juga ditandai dengan peralihan dari tenaga otot ke tenaga mekanik yang akan berkembang hingga kondisi sekarang ini, di mana kekuatan kognitif telah mampu menciptakan produksi secara cepat dan dalam jumlah besar. (Klaus Schwab, 2019)

Hal senada diungkapkan oleh D. Abdul, bahwa digitalisasi merupakan suatu proses pengoperasian yang otomatisasi dengan menggunakan perangkat komputer yang terkoneksi oleh jaringan sehingga informasi dapat terbaca. (Abdul, 2020)

Menurut Brad Keywell sebagaimana dikutip oleh Muhammad Zuhdi “*The fourth industrial revolution is about empowering people, not the rise of the machines*”. Lebih lanjut ia

menyebutkan “4.0 industrial revolution: internet of things, more digital world, more automation, use of robot in industry, artificial intelligence. (Muhammad Zudi, 2018)

Tak dapat dipungkiri banyak kegiatan manusia yang sudah beralih dari pola manual ke pola digital. Interaksi antara manusia dengan teknologi semakin besar. Pola manual yang dulu sudah tersedia secara digital, baik aspek ekonomi, sosial, politik, budaya dan juga tentunya pendidikan. Perubahan tersebut tentu menuntut kemampuan manusia sebagai sumber daya untuk dapat mengembangkan kompetensinya di bidang teknologi, sehingga ia mampu menyahuti era tersebut dan turut berkontribusi dalam mencapai tujuan pembangunan nasional. Hal senada juga diungkapkan oleh Yus Muhammad Cholil dkk, bahwa kehadiran era revolusi industri 4.0 memberikan kemudahan bagi masyarakat dalam beraktivitas. Aktivitas menjadi lebih efektif dan efisien. (Cholily et al., 2019)

Masih di era revolusi industri 4.0, perubahan tersebut juga merambah ke aspek pendidikan. Maka, pendidik/ dosen diharapkan mampu beradaptasi dan memberikan kontribusi dalam menyikapi perkembangan zaman tersebut. Menyikapi era ini juga pendidik/dosen harus mampu mengimbangi kompetensi dalam hal teknologi, sehingga proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. (Pasal, n.d.) Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2015 tentang Guru dan Dosen Bab I Ketentuan Umum Pasal 1 ayat 2 disebutkan bahwa dosen adalah tenaga pendidik profesional dan ilmuwan dengan tugas utama mentransformasikan, mengembangkan dan menyebarluaskan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni melalui pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat. Dan Secara lebih khusus pada Bab V Dosen Bagian Kedua tentang Hak dan Kewajiban Dosen Pasal 60 point c dalam menjalankan tugas keprofesionalannya dosen berkewajiban meningkatkan dan mengembangkan kualifikasi akademik dan kompetensi secara berkelanjutan sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Sejalan dengan hak dan kewajiban dosen Pasal 60 point c dimaksud, maka dosen diharapkan mampu mengembangkan kualifikasi akademik dan kompetensinya. Pengembangan sistem pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan era revolusi industri 4.0 diharapkan mampu menciptakan media pembelajaran sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan mahasiswa/peserta didik. Selain itu, hal ini memang merupakan salah satu bagian dari *Tri Dharma Perguruan Tinggi*.

Oleh sebab itu, setiap dosen harus mampu menjadi motor penggerak dalam memberikan

pelayanan akademik yang berkualitas bagi mahasiswa. Pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan zamannya, menjadi suatu keharusan bagi dosen untuk mengimbangi perubahan-perubahan di era Revolusi Industri 4.0 ini. Peningkatan kompetensi khususnya dalam hal teknologi diharapkan mampu menunjang kinerja dan menjadikan individu dosen menjadi tenaga pendidik yang lebih baik. Hal senada diungkapkan Syamsuar dan Reflianto sebagaimana dikutip oleh Yus Mochammad Cholidy menyebutkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital merupakan upaya dalam meningkatkan kualitas atau mutu akademik. (Cholily et al., 2019). Penggunaan media pembelajaran berbasis digital merupakan suatu langkah dalam menyikapi era revolusi industri 4.0. Menurut Kemp dan Dayton sebagaimana dikutip oleh M. Ulhusna bahwa beberapa manfaat media pembelajaran yaitu penyeragaman materi pembelajaran; proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan jelas; pembelajaran menjadi interaktif dan efisiensi terhadap waktu dan tenaga. Selanjutnya, manfaat media pembelajaran juga dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa; media digital juga memungkinkan proses pembelajaran tidak harus tatap muka, artinya dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja dalam jaringan.(Ulhusna et al., 2021)

Secara khusus, selaku calon dosen pada mata kuliah pembelajaran aqidah akhlak, penulis berharap mampu mengembangkan kompetensi individu dalam hal penggunaan media untuk kepentingan pembelajaran. Pembelajaran aqidah akhlak merupakan mata kuliah yang berbicara tentang konsep iman dan aktualnya melalui perbuatan atau tingkah laku manusia. Aqidah berbicara sesuatu yang abstrak, sehingga diperlukan suatu strategi pembelajaran atau media yang komunikatif dan inovatif agar pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Penerapan Aplikasi *quizizz* bagi penulis merupakan solusi agar pembelajaran tidak membosankan dan menarik minat mahasiswa dalam pembelajaran aqidah akhlak. Pemanfaatan aplikasi *quizizz* ini juga diharapkan menjadi alternatif nantinya sebagai calon guru Pendidikan Agama Islam dalam menerapkan kegiatan pembelajaran. Penggunaan aplikasi *quizizz* ini juga dapat dimanfaatkan untuk melihat tingkat pemahaman siswa dalam menelaah materi pembelajaran aqidah akhlak. Hal ini pula yang memotivasi penulis untuk meneliti tentang Penerapan Aplikasi *Quizizz* sebagai Media Pembelajaran dalam Menyikapi Era Revolusi Industri 4.0 pada Pembelajaran Aqidah Akhlak di IAIN Padangsidempuan.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana langkah-langkah dalam mengimplementasikan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran pada pembelajaran aqidah akhlak Prodi PAI Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Padangsidempuan?
2. Apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam pengimplementasian aplikasi *quizizz* pada pembelajaran aqidah akhlak Prodi PAI Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Padangsidempuan?
3. Apa saja upaya yang dilakukan dalam mengatasi hambatan pengimplementasian aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran Prodi PAI Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Padangsidempuan?

Menurut Budi Halomoan dkk, *Quizizz* merupakan *Web Tool* berbasis *Game Based Learning* yang sering dimanfaatkan untuk membuat permainan kuis interaktif secara online. Dalam permainan ini, peserta didik akan berkompetisi secara real untuk memperebutkan juara. *Quizizz* memiliki fitur yang menarik diantaranya dapat menampilkan data statistik terkait jawaban atau kinerja peserta didik. Aplikasi *quizizz* dapat melacak jawaban peserta didik sehingga akan tampil di papan secara otomatis peringkat sesuai jawaban peserta didik. (Budi dkk, 2021)

Aplikasi *Quizizz* merupakan media pembelajaran online *E-learning* berbasis *game* yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dalam rangka meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar. (Supriadi et al., 2021). Peserta didik dapat mengakses aplikasi ini melalui handphone android dan memungkinkan semua peserta didik dapat mengikuti dan berpartisipasi dalam aktivitas ini, sehingga diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi peserta didik. Aplikasi *quizizz* ini juga berbentuk kuis, dimana siswa dapat bergabung/join dengan kode yang dibagikan kepada siswa. Dalam aplikasi *Quizizz* ini juga tersedia data statistik berupa rekam jejak jawaban siswa, sehingga siswa dapat mengetahui skor mereka. Hal ini menggambarkan bahwa aplikasi *quizizz* ini bersifat transparansi. Penggunaan *Quizizz* cukup mudah dan fleksibel karena kita dapat mengatur waktu di setiap item soal. Jadi, durasi waktu dapat berbeda tergantung tingkat kerumitan soal. (Nizaruddin et al., 2021)

Lebih lanjut menurut Budi beberapa kelebihan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran diantaranya adalah memudahkan guru untuk membuat soal. Hal ini disebabkan arsip soal dapat disalin dan diduplikasi (*copy paste*) secara mudah; memiliki poin/skor yang akan muncul setiap peserta menjawab satu pertanyaan dengan benar dan secara otomatis tertera daftar

rangking peserta dalam menjawab soal tersebut; jika peserta menjawab salah pertanyaan tersebut, maka akan muncul pada layar jawaban yang benar; terdapat tampilan *review question* pada akhir kuis untuk meninjau kembali jawaban yang dipilih; urutan pertanyaan disusun secara acak sehingga antar peserta memiliki perbedaan soal di setiap soal dan hal ini sebagai antisipasi menyontek atau meniru jawaban. (Budi dkk, 2021)

Lebih lanjut Budi menjelaskan beberapa kelemahan dari aplikasi *quizizz* ini adalah lemah dalam pengawasan sebab peserta dapat membuka tab baru dan menggunakan akun lain dikarenakan memiliki dua email; peserta dapat searching jawaban di internet dan peserta dapat turun peringkat meskipun telah menjawab semua pertanyaan dengan benar karena perbedaan kecepatan dalam menjawab soal sehingga mempengaruhi peringkatnya.

Kajian tentang penggunaan aplikasi *quizizz* ini sudah dikaji oleh peneliti-peneliti sebelumnya diantaranya yaitu oleh Herlina Pusparani dengan judul Media *Quizizz* sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI di SD Guntur Kota Cirebon. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *quizizz* merupakan media pembelajaran untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran siswa, sehingga dapat dijadikan sebagai bahan analisis untuk perbaikan pembelajaran berikutnya. Melalui aplikasi *quizizz* ini terjadi interaksi antara pendidik dan siswa, sehingga siswa termotivasi dalam pembelajaran. Terjadi peningkatan hasil belajar setelah diterapkan aplikasi *quizizz* ini. Pada siklus pertama terjadi peningkatan dari 37,5% menjadi 62,5%. Pada siklus kedua dari 87,5% menjadi 100%. (Pusparani, 2020)

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Nunung Supriyadi dengan judul Penerapan Aplikasi *Quizizz* dalam Pembelajaran Daring di Era Pandemi Covid-19. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran menjadi mudah dan menyenangkan dan dapat membantu siswa sehingga lebih mudah dalam memahami bahasa Mandarin. Penerapan aplikasi *quizizz* ini juga menarik perhatian dan merupakan media yang tepat digunakan dalam pembelajaran terutama bagi pemula yang ingin belajar bahasa Mandarin. (Supriyadi et al., 2021)

Vera Dwi Putri dengan judul Aplikasi Daring *Quizizz* sebagai Solusi Pembelajaran Menyenangkan di Masa Pandemi. Adapun hasil dari penelitian ini yaitu *Pertama*, aplikasi pembelajaran *online quizizz* merupakan aplikasi evaluasi pembelajaran berbasis teknologi yang dapat diakses oleh guru dan siswa yang bertujuan menjadikan kegiatan pembelajaran menyenangkan dan relevan dengan materi yang telah diajarkan. *Kezdua*, aplikasi *quizz* merupakan alternatif yang digunakan guru, ketika pembelajaran tidak dapat dilakukan secara

tatap muka, karena aplikasi ini dapat diakses oleh guru dan siswa kapanpun dan dimana pun. *Ketiga*, aplikasi *quizizz* memberikan keuntungan, karena aplikasi ini merupakan media berbasis digital sebagai upaya menyahuti era revolusi industri 4.0. hal ini juga mendukung peningkatan guru dan siswa dalam hal teknologi. Aplikasi *quizizz* juga menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi menarik, efektif dan menyenangkan. (Pandemi & Putri, 2021)

Kajian tentang penggunaan aplikasi *quizizz* juga dilakukan oleh Unik Hanifah Salsabila dkk dengan judul Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran di Tengah Pandemi pada Siswa SMA. Hasil penelitian ini menggambarkan bahwa

Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut, maka yang menjadi pembeda dalam penelitian ini adalah pemanfaatan aplikasi *quizizz* sebagai upaya menyahuti era revolusi industri 4.0, sedangkan penelitian terdahulu lebih menekankan penerapan aplikasi *quizizz* dalam menyikapi era pandemi covid 19. Penggunaan dan pemanfaatan aplikasi *quizizz* dalam penelitian ini lebih menekankan kepada peningkatan kemampuan baik guru dan siswa dalam hal pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran khususnya pada bidang pendidikan agama Islam dan dalam penelitian ini pada pembelajaran aqidah akhlak.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang berusaha menggambarkan suatu peristiwa atau keadaan di lapangan secara alami tanpa adanya manipulasi, serta jenis data yang dikumpulkan terutama data kualitatif. Proses penelitian dilakukan dengan cara pengamatan dalam kehidupan sehari-hari dan berinteraksi dengan mereka. (Zainal Arifin, 2014)

Penelitian kualitatif menjadikan peneliti sebagai sumber utama dalam penelitian. Peneliti langsung melakukan pengamatan terhadap fenomena yang menjadi objek kajiannya. Dengan demikian, peneliti mampu memberikan informasi dan menarasikan keadaan yang sebenarnya atau realitas. Hal ini sebagaimana diungkapkan oleh Burhan Bungin bahwa informasi merupakan realitas yang dijadikan sebagai alat untuk interpretasi terhadap data yang didapatkan di lapangan. (Bungin, 2020)

Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Selanjutnya informasi yang diperoleh dari instrumen tersebut dianalisis dengan memeriksa semua data, dan informasi yang diperoleh, apakah sudah lengkap sesuai dengan yang

diinginkan atau masih terdapat beberapa kekurangan informasi dan belum sesuai dengan masalah yang dikaji. Setelah dianalisis, data selanjutnya dilakukan uji keabsahannya dengan teknik triangulasi. Menurut Sugiyono, teknik triangulasi merupakan penggabungan beberapa instrumen data penelitian yang telah ada atau terkumpul. Teknik triangulasi dilakukan untuk memastikan kesesuaian antara berbagai sumber yang diperoleh apakah terdapat perbedaan informasi mengenai masalah yang dikaji, sehingga informasi yang diperoleh benar dan sah dan peneliti yakin akan informasi yang diperoleh, sehingga dapat ditarik suatu kesimpulan sesuai dengan masalah yang dikaji dalam penelitian.

Lebih lanjut Burhan Bungin menjelaskan bahwa, triangulasi dilakukan untuk meyakinkan bahwa hasil penelitian mendapat respon positif dari pakar atau orang yang memang ahli terhadap masalah atau penelitian yang kita kaji. (Bungin, 2020).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu:

1. Langkah-langkah Implementasi Aplikasi *Quizizz* sebagai Media Pembelajaran pada Mata kuliah Pembelajaran Aqidah Akhlak

Dalam mengimplementasikan aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran aqidah akhlak, terdapat beberapa langkah yang dilakukan yaitu:

a. Pembuatan Akun Quizizz

Dalam pembuatan akun *quizizz* ini terdapat 7 tahapan yaitu:

- 1) Buka website **<https://Quizizz.com>**
- 2) Jika menggunakan akun google, maka kita dapat langsung mengklik ***sign up with google***, masukkan alamat email pada akun (*sign up*). Terdapat dua cara dalam mendaftar yaitu melalui akun *google* atau mendaftar.
- 3) Pilih peran. Apakah sebagai *teacher* (guru), *students* (siswa), *parent* (orangtua). Maka kita pilih peran sesuai dengan kondisi kita. Jika sebagai guru maka kita pilih *teacher*.
- 4) Melengkapi data identitas, berupa pilih Mr/Mrs, kemudian tulis nama depan atau nama belakang kita. Selanjutnya, ketikkan password dan jika sudah sempurna atau lengkap silahkan klik complete sign up dan akun akan siap digunakan.

- 5) Login dengan memasukkan *username* dan *password* yang telah dibuat.
- 6) Sudah berada pada halaman *quizzizz* dan siap digunakan.
- 7) Pada halaman *quizizz* terdapat beberapa penjelasan, yaitu nama dapat dirubah sesuai dengan profil, serta dapat disertakan gambar diri sebagai pemilik akun atau gambar yang menunjukkan bidang atau subjek suatu mata kuliah atau bidang studi tertentu. Selanjutnya mengklik *create a new quiz* untuk memulai kuis. Dan pada kolom *report* dapat merekapitulasi aktivitas kuis yang telah dilaksanakan berbentuk nilai, jawaban benar/salah dan dapat diunduh dalam bentuk excel.

b. Pembuatan pertanyaan kuis *quizizz*

- 1) Klik, *`Create a new quiz`*. Maka, kita buat nama kuis sesuai dengan biang studi atau mata kuliah misalnya Kuis Pembelajaran Aqidah Akhlak. Selanjutnya, kita memilih *subject area* yang relevan dengan kuis yang kita buat. Misalnya, *Islamic Studies*.
- 2) Klik, *`Create a new question`*.
- 3) Tuliskan soal atau pertanyaan pada kolom, *`write your question here`*". Jika sudah mempersiapkan dan sudah memiliki soal, maka dapat dilakukan dengan cara salin dan tempel. Selanjutnya tuliskan pilihan pada kolom *answer question*, dan jangan lupa untuk memilih (dengan cara mencentang) kolom yang merupakan jawaban yang benar. Maka, akan otomatis berubah warna hijau. Kemudian setting waktu. Durasi waktu dapat disesuaikan dengan tingkat kesukaran soal.
- 4) Setelah selesai mengetik soal, jangan lupa untuk mengklik tombol, *save*.
- 5) Untuk menambah soal atau membuat soal selanjutnya silahkan klik, *`create a new question`*.
- 6) Jika sudah selesai mengetik/menuliskan semua soal secara keseluruhan, silahkan klik tombol *FINISH QUIZ*, pilih *grade* sesuai dengan kelas kemudian klik *save*.

2. Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Mengimplementasikan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Aqidah Akhlak

a. Faktor Pendukung

Berdasarkan hasil wawancara dengan mahasiswa atas nama Rosita Devi menyebutkan bahwa, "Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *quizizz* sangat

menarik dan menyenangkan. Karena semua mahasiswa memiliki hp android, sehingga mudah dan efisien dapat dilakukan dimana saja, tidak harus tatap muka." (Rosita Devi, 2021).

Selanjutnya, mahasiswa atas nama Nurazizah Matondang menjelaskan bahwa "belajar dengan menggunakan *quizizz* asyik, karena kita seperti bermain *game*, mudah dan praktis digunakan, karena sesuai dengan zaman sekarang berbasis digital".

Hal senada diungkapkan oleh mahasiswa atas nama Edi Sahrial bahwa pembelajaran menggunakan aplikasi *quizizz* asyik dan mudah mengoperasikannya, karena kami sudah familiar dengan internet dan fitur-fitur yang ada di dalamnya". (Edi Sahrial, 2021).

Berdasarkan hasil wawancara dari beberapa mahasiswa tersebut dapat dipahami bahwa kebiasaan mahasiswa dalam menggunakan android dan aplikasi-palikasi yang terdapat di *palystore* menjadikan mereka mudah untuk mengoperasikan *quizizz* dalam pembelajaran. Selanjutnya, model *game online* yang ditampilkan oleh aplikasi *quizizz* sangat menarik, interaktif dan komunikatif, sehingga mahasiswa seakan bermain *game* dan bertanding dengan lawan/ pesaing dari mahasiswa yang lain untuk bisa memenangkan pertandingan. Karena dalam aplikasi *quizizz* ini akan terlihat urutan peringkat dari semua peserta serta rekam jawaban mahasiswa di setiap soal yang mereka jawab. Maka, dalam hal ini bagaimana mahasiswa dapat menjadi juara dalam pembelajaran Aqidah Akhlak.

Berdasarkan hasil observasi peneliti juga ketika dalam pembelajaran Aqidah Akhlak pada hari Senin tanggal 25 Oktober 2021, mahasiswa terlihat antusias dan ingin agar diulang lagi quisnya dengan menggunakan aplikasi *quizizz*, sebab ia merasa bahwa pada quis tadi belum maksimal.

b. Faktor Penghambat

Terdapat beberapa kendala atau hambatan dalam mengimplementasikan Aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran Aqidah Akhlak sesuai dengan hasil wawancara dengan mahasiswa atas nama Rosita Devi, ia menyebutkan bahwa, "jaringan dan paket kuota. Jika paket kuota tinggal sedikit sulit untuk join atau bergabung". Hal senada diungkapkan oleh Edi Sahrial, ia menyebutkan bahwa, "gak selalu ada paket, dan terkadang jaringan kurang

stabil, jadi keluar sendiri dari game (*quizizz*)".

Selain wawancara tersebut, berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada saat pembelajaran ketika menerapkan aplikasi *quizizz* tidak semua mahasiswa join dalam *quizizz*, karena terkendala masalah paket kuota, sehingga yang join atau bergabung hanya memiliki paket. Kendala lain yang peneliti temukan yaitu terdapat mahasiswa yang menggunakan dua akun ketika join, dan terdapat dua akun dengan nama yang sama. Kemudian terdapat mahasiswa yang menggunakan akun oranglain ketika join di *quizizz*. Hal ini menjadi kesulitan bagi pendidik/ dosen untuk mengetahui apakah yang menggunakan akun tersebut adalah orang yang asli atau tidak, serta terjadi ketidaksinkronan data di absensi dengan data/ nama yang join di aplikasi *quizizz*.

3. Upaya Mengatasi Hambatan dalam Pengimplementasian Aplikasi *Quizizz* dalam Pembelajaran Aqidah Akhlak

Dalam mengatasi kendala atau hambatan pengimplementasian *quizizz* tersebut, beberapa upaya yang dilakukan peneliti yaitu:

- a. Membuat tata tertib atau aturan main dalam quis yaitu agar mahasiswa menggunakan satu akun ketika join. Selanjutnya, saat *entername* menggunakan nama sesuai yang tertera di dalam absen. Jika, terdapat dua akun dengan nama yang sama, maka akan di blokir atau tidak diperkenankan untuk gabung.
- b. Menyampaikan satu minggu sebelum praktik penerapan *quizizz*. Hal ini dimaksudkan agar mahasiswa dapat mempersiapkan quota pada saat quis menggunakan *quizizz* tersebut.
- c. Praktek atau percobaan sebelum diterapkan ketika quis.
- d. Tetharing atau hotspot untuk yang terkendala masalah paket kuota.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dipahami bahwa media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan minat belajar siswa. Pengembangan media belajar merupakan suatu usaha dalam meningkatkan motivasi siswa. Hal ini relevan dengan pendapat Sanaky dalam buku Nunuk Suryani yang menyebutkan bahwa salah satu fungsi media pembelajaran adalah untuk memberi suasana belajar yang menyenangkan dan menarik sehingga

tujuan pembelajaran tercapai sesuai dengan yang diinginkan. (Nunuk Suryani, 2018)

Pendapat tersebut relevan dengan hasil wawancara terhadap mahasiswa tentang pengimplementasian aplikasi *quizizz*. Dimana, mahasiswa menyebutkan bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif dan komunikatif, sehingga meningkatkan motivasi dalam belajar. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis digital salah satunya melalui penerapan aplikasi *quizizz* dapat menjadi salah satu alternatif pengembangan inovasi metode dan media pembelajaran. Pengimplementasian aplikasi *quizizz* relevan dengan tugas dan tanggung jawab dosen dalam hal peningkatan kompetensi dalam bidang teknologi. Peningkatan kompetensi dalam bidang teknologi merupakan suatu keharusan yang mesti dilakukan seorang pendidik/ dosen dalam menyikapi era revolusi industri 4.0.

KESIMPULAN

Implementasi Aplikasi *quizizz* dalam kegiatan pembelajaran Aqidah Akhlak merupakan suatu metode dan pengembangan media pembelajaran berbasis digital. Pengimplementasian aplikasi *quizizz* ini juga merupakan upaya menyahuti era revolusi industri 4.0. Selaku dosen yang merupakan seorang pendidik harus mampu mengembangkan dan meningkatkan kompetensinya di bidang teknologi sebagai bentuk tanggung jawab yang diamanahkan oleh Undang-undang. Penggunaan aplikasi *quizizz* ini menjadi salah satu metode dan media pembelajaran yang inovatif dan solutif di era revolusi industri 4.0 ini yang berbasis digital terutama pada pembelajaran Aqidah Akhlak yang berbicara tentang hal yang abstrak. Maka, penggunaan aplikasi *quizizz* ini pada mata kuliah pembelajaran Aqidah Akhlak sebagai strategi menghilangkan kebosanan, jenuh saat pembelajaran.

REFERENCE

Abdul, D. (2020). *PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN PAI*. 5(2), 76–81.

Cholily, Y. M., Putri, W. T., & Kusgiarohmah, P. A. (2019). *Pembelajaran di era revolusi industri 4.0*. 1–6.

Halomoan, Budi, *Media Pembelajaran Berbasis Digital*, Medan: UNIMED Press, 2021.

Nizaruddin, N., Muhtarom, M., & Nugraha, A. E. P. (2021). Pelatihan Penggunaan Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(2), 291–296. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v12i2.6417>

Pandemi, M., & Putri, V. D. (2021). *Printed issn: 2798-2149 online issn: 2798-1479*. 2, 8–22.

Pasal, S. P. (n.d.). *Pengembangan Pembelajaran PAI di Era Digital*.

Pratyahara, Dayu. *Revolusi Industri 4.0 Siap Menghadapi dan Menyambut Tantangan Revolusi Industri 4.0*, Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2020.

Pusparani, H. (2020). Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas Vi Di Sdn Guntur Kota Cirebon. *Tunas Nusantara*, 2(2), 269–279. <https://doi.org/10.34001/jtn.v2i2.1496>

Supriadi, N.-, Tazkiyah, D., & Isro, Z. (2021). Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 5(1), 42. <https://doi.org/10.36279/apsmi.v5i1.101>

Suryani, Nunuk dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2018.

Ulhusna, M., Dewimarni, S., & Rismaini, L. (2021). Sosialisasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital pada Masa Pandemi. *Pekodimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 156–165.