
**PEMANFAATAN APLIKASI “QUIZIZ” DALAM PEMBELAJARAN
BAHASA INGGRIS MARITIM BAGI MAHATAR
POLITEKNIK BUMI AKPELNI SEMARANG**

Haryani

Politeknik Bumi Akpelni Semarang
email : haryani@akpelni.ac.id

Aprillina

Universitas Maritim AMNI Semarang
email : aprillina.amni@gmail.com

ABSTRAK

Untuk mensiasati larangan pemerintah dalam pelaksanaan pembelajaran tatap muka, pengajar dituntut untuk lebih kreatif dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis daring. Salah satu aplikasi online yang dapat digunakan oleh para pendidik dalam kondisi saat ini adalah “Quizizz”. Tujuan dari kajian ini adalah untuk mengetahui persepsi para Mahatar S1 Reguler Transportasi Laut dalam menggunakan aplikasi Quizizz, keuntungan yang diperoleh dan kendala apa saja yang muncul. Metode riset yang digunakan oleh peneliti adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Instrumen penelitian yang digunakan adalah laptop PC dan aplikasi Quizizz yang diakses melalui link: <http://quizizz.com>. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara mendownload hasil quiz yang telah dilakukan oleh para peserta didik Semester IV (Angkatan 55), dan teknik analisa data dilakukan dengan metode “Content analysis”. Dari hasil pembahasan diketahui bahwa: Persepsi Mahatar terhadap penggunaan aplikasi ini adalah positif dan baik, dan keuntungan yang diperoleh adalah pengajar dapat dengan mudah mengoreksi soal-soal yang telah dipersiapkan sesuai dengan materi ajar yang diberikan, dan sekaligus dapat melihat jumlah jawaban yang benar dan akurat, serta otomatis muncul. Selain itu kendala yang dihadapi adalah dilakukannya pengulangan pada pengerjaan kuis, karena nilai para Mahatar dibawah rata-rata. Ketersediaan waktu untuk membuat soal, dan jaringan internet juga merupakan hal utama yang dijadikan kendala. Dari hasil pembahasan, dapat disimpulkan bahwa aplikasi “Quizizz” dapat digunakan oleh semua latar belakang ilmu yang berbeda, dan aplikasi ini sangat direkomendasikan bagi para pengajar Bahasa Inggris sehingga kegiatan pembelajaran di virtual room dapat lebih efektif sehingga menghindarkan mahasiswa dari rasa bosan, hilangnya konsentrasi berpikir dan rendahnya motivasi belajar.

Kata kunci: Aplikasi Quizizz, Bahasa Inggris Maritim, dan Mahatar.

PENDAHULUAN

Memasuki awal tahun 2020 bangsa Indonesia sudah dihadapkan pada masalah nasional yaitu adanya Corona Virus Disease (Covid 19). Dampak dari covid 19 ini sangat dapat dirasakan bersama, terutama bagi para pendidik atau pengajar yang sebelumnya memberikan pengajaran melalui metode konvensional, namun saat ini dituntut untuk melek teknologi, apalagi harus bisa memberikan pengajaran secara on line, baik *zoom cloud meeting*, *whats up application*, *google meet*, dsb.

Berbagai masalah yang dihadapi oleh para pendidik baik yang ada di level SMA atau Perguruan Tinggi adalah bagaimana menerapkan metode mengajar yang baik dan menyenangkan, dan bagaimana dapat memahami karakter peserta didik agar materi pelajaran yang disampaikan dapat diterima dengan baik, terutama dalam situasi Pandemi dan era 4.0 seperti ini. Setiap pendidik dituntut untuk dapat mengajar secara daring, dan juga dituntut untuk dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan baik dengan memanfaatkan *platform digital* yang ada. Kesulitan dalam menjadikan pembelajaran bahasa sukses adalah bukan dari sisi guru/dosen/pengajarnya saja, namun dari sisi sipembelajar alias anak didiknya juga. Hal ini senada dengan apa yang disampaikan oleh Gunawan Tambunsaribu (2021) didalam penelitiannya mengungkapkan bahwa peneliti mengelompokkan masalah yang dihadapi oleh siswa dari guru / pengajar kedalam tiga 3 kategori umum, yaitu 1) Guru bersikap tidak menyenangkan, 2) Metode pengajaran Guru kurang interaktif / pasif, 3). Guru tidak ahli mengajar pelajaran bahasa Inggris.

Selain dari 3 masalah umum diatas, Mahatar juga masih merasakan bahwa pelajaran Bahasa Inggris merupakan salah satu pelajaran yang sulit untuk dikuasai, karena berbagai hal. Dari hasil analisa peneliti, penguasaan bahasa ini juga dipengaruhi oleh 2 faktor yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal datang dari diri siswa / mahasiswa itu sendiri, yaitu dapat berupa tingkat penguasaan materi Bahasa Inggris siswa tersebut sebelum melanjutkan pendidikan ke Perguruan Tinggi, dan faktor eksternal adalah penguasaan yang datang dari luar dirinya, seperti harus menguasai 4 keahlian berbahasa dalam satu waktu seperti:

menyimak, berbicara, menulis, dan membaca. Menurut Rachmat Ari Wibowo dkk (2020) bahwa:

English is very important for us nowadays, especially for maritime vocational students. Mastering English means being proficient in the four of language skills, namely: Listening, Speaking, Reading and Writing. Four of them cannot be separated from each other, because the development of one skill will contribute to the development of the other skills.

Dari pernyataan diatas, dapat diketahui bahwa 4 keahlian dalam bahasa Inggris tidak boleh terpisah antara yang satu dengan yang lainnya. Keduanya saling memiliki perannya sendiri sebagai *productive skill* dan *receptive skill*, sehingga dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan *skill* lainnya. Selain itu ada juga 3 elemen bahasa yang saling terkait satu sama lain, sehingga keahlian dalam bahasa Inggris ini dapat dikatakan kompeten, yaitu: Pelafalan (*Pronunciation*), Tata Bahasa (*Grammar*) dan Kosakata (*Vocabulary*). Pernyataan peneliti saat ini juga didukung oleh Megawati (2016), bahwa kesulitan belajar bahasa Inggris dalam mencapai kompetensi bahasa secara utuh dipengaruhi oleh tingkat penguasaan bahasa tiap mahasiswa. Disamping itu, Suryanto & Zahra Eka Sari (2020) menambahkan bahwa ada beberapa poin bahasa Inggris menjadi sulit untuk dipelajari, diantaranya: kekurangan perbendaharaan kata, kesulitan tata bahasa, masalah-masalah pelafalan, rendahnya keahlian berbicara dan mendengar.

Dari beberapa argumentasi diatas, dapat ditelusuri bahwa kesulitan dalam pembelajaran bahasa Inggris ini dapat disiasati dengan memberikan metode mengajar yang menyenangkan dan menantang. Salah satu aplikasi online yang dapat digunakan oleh guru/dosen adalah dengan menggunakan *platform* Quizizz melalui daring. Beberapa peneliti terdahulu seperti: Cahyani Amildah Citra dkk (2020), memiliki penelitian yang berjudul "Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi

Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya”. Dalam penelitian tersebut, terdapat hasil bahwa:

This research aims to determine the effectiveness of learning media based educational game Quizizz on student outcomes office technology grade X SMK Ketintang Surabaya. This type of research is using quasi experimental design. The circuit was conducted on all class X OTKP 2 students as a control class and X OTKP 3 as an experimental class.

Dari informasi tersebut diketahui bahwa penelitian ini diadakan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran berdasarkan *game Quizizz* pendidikan, bagi siswa teknologi Perkantoran yang ada di Surabaya. Metode disain penelitian yang digunakan adalah quisi eksperimen. Selain itu penelitian yang serupa juga pernah dilakukan oleh Rica Wijayanti dkk (2021) dengan judul: Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Matakuliah Matematika Sekolah Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa untuk melihat keefektifan penggunaan aplikasi *quizizz* saat proses perkuliahan matematika sekolah dilakukan pada masa pandemi covid-19. Jenis penelitian ini adalah penelitian *quasi eksperimen* dengan model desain *Randomized Posttest-Only Control Group Design*. pada penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan aplikasi *quizizz* efektif digunakan pada mata kuliah matematika sekolah ditinjau dari motivasi dan hasil belajar mahasiswa.

Berdasarkan pada dua contoh penelitian terdahulu, peneliti sebelumnya meneliti penggunaan dan keefektifan penggunaan aplikasi Quizizz pada subjek penelitian atau latar belakang keilmuan yang berbeda, serta pendekatan riset yang digunakan. Hal inilah yang membuat pembeda dari penelitian-penelitian tersebut terhadap penelitian yang dilakukan oleh peneliti saat ini. Peneliti saat ini akan lebih fokus menganalisa penggunaan aplikasi Quizizz pada mata kuliah vokasi pelayaran yaitu Bahasa Inggris Maritim yang ada diberikan bagi Mahasiswa Taruna (Mahatar) pada Program Studi S1 Transportasi Laut yang ada di Politeknik Bumi Akpelni Semarang. Selain itu, wacana ini dilakukan mengingat

bahwa sangat pentingnya pemberian metode mengajar yang menyenangkan bagi peserta didik merupakan tantangan tersendiri bagi pengajar. Dalam situasi pandemi Covid 19 seperti saat ini, hampir semua proses belajar mengajar dilakukan via daring (on line). Salah satu media alternatif pembelajaran yang dapat digunakan oleh pengajar adalah “Quizizz). Media ini merupakan salah satu situs quiz daring yang dapat diakses melalui <http://quizizz.com> dan juga memiliki berbagai fitur menarik, sehingga para peserta didik tidak merasa bosan ketika sedang mengikuti evaluasi pembelajaran. Kesuksesan peneliti dalam penggunaan aplikasi ini untuk mengevaluasi Mahasiswa adalah menjadi tantangan tersendiri untuk dikaji lebih dalam, terutama bagaimana persepsi peserta didik setelah penggunaan aplikasi ini dalam ranah pembelajaran bahasa Inggris Maritim, dan keuntungan yang diperoleh oleh pengajar dalam memanfaatkan situs ini, dan kendala-kendala apa saja yang dihadapi oleh para Mahatar.

Hasil dari mini riset ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang baik bagi para Pengajar Bahasa Inggris Maritim yang ada di Indonesia, agar dapat memanfaatkan *platform digital Quizizz* sebagai acuan dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh, sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran bahasa yang menyenangkan bagi semua peserta didik yang berasal dari berbagai level.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah laptop PC dan aplikasi Quizizz yang dapat diakses melalui link: <http://quizizz.com>. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara mendownload hasil quiz yang telah dilakukan oleh para peserta didik Semester IV (Angkatan 55). Teknik analisa data dilakukan dengan metode “*Content analysis*”. Responden dalam penelitian ini adalah semua mahasiswa yang ada di Program Studi S-1 Transportasi Laut yang berjumlah 18 orang. Mahasiswa ini merupakan angkatan pertama dalam Tahun Akademik 2019/2020 pada Politeknik Bumi Akpelni Semarang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Persepsi Para Mahatar S1 Reguler Transportasi Laut Dalam Menggunakan Aplikasi Quizizz.

Berdasarkan hasil wawancara mendalam yang dilakukan oleh peneliti, diketahui bahwa persepsi para Mahatar setelah menggunakan aplikasi ini adalah merasa tertantang dalam menjawab, khususnya harus dapat berkompetisi dengan peserta lain, merasa grogi dalam menjawab terkait dengan durasi yang singkat. Adanya sistem ranking dalam menjawab soal, menjadikan Mahatar merasa lebih termotivasi untuk menjawab dengan benar, cepat dan lebih teliti, serta dapat memperoleh pengalaman yang berbeda jika dibandingkan dengan menjawab soal dengan *Google Form* atau aplikasi lainnya. Namun disisi lain, hitung mundur dalam menjawab menjadikan Mahatar panik dan menurunkan konsentrasi karena harus dapat bersaing dengan peserta lainnya dengan ketat. Selain itu, solusi yang dapat diberikan dari kondisi ini adalah bahwa Dosen / Pengajar dapat mengatur ulang waktu mundur sehingga Mahatar memiliki waktu lebih untuk berpikir, terutama pada soal-soal yang membutuhkan *critical thinking*. Selain itu Dosen juga dapat memberikan waktu khusus untuk membahas soal-soal yang ada dan memberikan soal yang sama kembali untuk pementapan materi.

Keuntungan yang dapat diperoleh dengan menggunakan Aplikasi Quizizz bagi Pengajar

Keuntungan yang dapat diperoleh dari penggunaan aplikasi Quizizz ini adalah bahwa pengerjaan soal yang ada didalam aplikasi ini dapat dikerjakan secara “live” atau juga melalui *print out* sesuai dengan *template* yang ada di Quizizz dengan tampilannya yang menarik. Disamping itu, keuntungan lain yang diperoleh adalah bahwa Dosen dapat mengetahui secara langsung jumlah jawaban yang benar, prosentasi keakuratan dalam menjawab, dan jumlah skor yang otomatis muncul dan diperoleh oleh setiap peserta. Dalam menjalankan aplikasi Quizizz ini, para pengajar juga dapat memperoleh kemudahan dalam mengoreksi soal-soal yang telah dipersiapkan sesuai dengan materi ajar yang diberikan. Hasil *scoring* penggunaan aplikasi ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil *Scoring* penggunaan Aplikasi Quizizz oleh Mahatar

<i>NO</i>	<i>NIT</i>	<i>PLAYER'S NAME</i>	<i>Correct Answer</i>	<i>Accuracy</i>	<i>Score</i>
1	19.55.4001	ALFIN NUR ISYAN	17	68%	15440
2	19.55.4002	ANIDA NIAR TIAN BELLA	23	92%	20760
3	19.55.4003	ARDI AFRI PUTRA SUKAWATI	14	56%	11150
4	19.55.4004	BIMA TARUNA AQUA PUTRA	11	44%	8550
5	19.55.4005	ADITYA BRAHMA YUDANTARA	0	0	0
6	19.55.4006	DANIEL OSEYA PIHIWI	0	0	0
7	19.55.4007	DEVIAYU MEGADHIVA PUTRI	21	84%	18760
8	19.55.4008	DIYAH SEPTIANA P	20	80%	17840
9	19.55.4009	ELKA DHIKA PRAMULIA	8	32%	6170
10	19.55.4010	FEBY ERLANSYAH	8	32%	6170
11	19.55.4011	GALIH ILUNUHA	12	48%	9530
12	19.55.4012	GERALDY RHANDIKA YUSUF	24	96%	24530
13	19.55.4013	IQBAL PASLA DANUSISNA	10	40%	7900
14	19.55.4014	LATIFA SALSA NABILA	11	44%	8610
15	19.55.4015	OKTARINO SN	0	0	0
16	19.55.4016	PRATIWI ARRAZAQ	13	52%	11150
17	19.55.4017	RIZA SETYO NINGRUM	18	72%	16190
18	19.55.4018	YAGIE AL FAYED	14	56%	12260

Sumber : Hasil pengolahan data

Dari tabel tersebut diatas, dapat dilihat bahwa masing-masing Mahatar memiliki jumlah “Correct Answer” yang berbeda-beda. Mereka memiliki kompetensi dalam menjawab yaitu rata-rata sebesar 14 – 15 soal benar, dengan tingkat prosentase dalam akurasi sebesar 60%. Skor tertinggi adalah 24.530, dengan skor terendah ada pada 2 orang yaitu diangka 6.170. Skor ini diperoleh dengan cara memilih 25 soal dalam bentuk pilihan ganda, dan dalam rentang waktu yang ditentukan oleh peneliti, dan soal-soal tersebut diperebutkan untuk dijawab. Kecekatan dan ketelitian serta kebenaran dalam memilih jawaban yang benar dari 4 pilihan jawaban, menjadikan para peserta didik tertantang untuk memperoleh ranking tertinggi yang setiap saat bisa mereka lihat (Masih dalam durasi).

Selain dari data diatas, data mengenai jumlah jawaban yang benar dari setiap soal, prosentase dari setiap soal, jumlah jawaban yang salah, dan soal yang tidak dijawab dapat terdeteksi dengan mudah dan sangat simpel. Hal ini memudahkan dosen dalam mengoreksi dan menganalisa level pertanyaan yang dianggap sulit dan mudah. Data ini juga dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 2. Hasil pelaksanaan menjawab soal via Quizizz oleh Mahatar Politeknik Bumi Akpelni

NO	Pertanyaan	Jawaban Benar	Porsentase	Jawaban Salah (1)	Tidak dijawab (2)	Jumlah (1)+(2)
1	The crews' role and their responsibility are various, based on where they work: The Master, Deck department, Engine department, and Steward department. Master has complete responsibility for running the ship while at sea and for the safety of the crew, passangers and cargo whenever there is an emergency or a serious problem of any kind he will be called upon. (The underlined words means.....).	7	44 %	3	8	11
2	Cargo ships can be divided into two basic types. One type carries, the other carries	7	50%	6	5	11
3 cargoes such as meat, fruit and dairy product are carried in ship with refrigrated holds	8	44 %	1	9	10
4	The shipping manager..... Check the annual report and discuss it on a business meeting.	9	56 %	4	5	9
5 is usually the area where the traffic / transport routes on sea and land meet	10	56 %	4	4	8

6 is a place of exchange of goods or passengers between ships, or between ships and land transport vehicles	10	61 %	2	6	8
7	When a ship is purchased for and goods, a ship management team is required to maintain and operate the vessel	12	67 %	3	3	6
8	This price is..... Rp. 3.465.650,-	6	39%	5	7	12
9	This price is..... Rp. 29.454.700	3	22%	8	7	15
10	My prospect – me – told – manager – marketing – The – excellent – was – that (Please arrange this jumble words).	8	50%	5	5	10
11	work – to – company – We – shipping – want-in (Please arrange this jumble words).	10	56%	4	4	8
12	Now, Terminal Teluk Lamong is the main driver of the regional and national economies providing integrated services so that the distribution of goods from and to the east of Indonesia becomes faster and safer. (The superlative forms of the underlined words are.....)	6	39%	7	5	12
13	The Lamong Bay terminal is equipped with advanced semi-automatic facilities. All facilities are aimed at serving consumers to make logistics management more efficient. (The underlined words means.....)	9	56%	3	6	9
14	Kapan anda akan mengirim kargo itu?	8	44%	7	3	10
15	Capt.Danang.....me a lot of jobs last week, and I....to finish it, but I couldn't.	3	17%	10	5	15

16	It wasn't very difficulthis company address. We looked it up in the address book	11	61%	1	6	7
17	How many containers.....?	8	44%	5	5	10
18	The master says they've been waiting..... days to unload that cargo	8	44%	2	8	10
19 that invoice for me, please?	6	33%	7	5	12
20	As a good Seafarer, I must have a to do all the nautical job on board	11	61%	1	6	7
21	petugas dari keagenan yg selalu berhubungan dgn pihak kapal. (the term in English is....)	10	56%	2	6	8
22	Perjanjian antara pengirim dan pengangkut udara yang didapatkan dari perusahaan penerbangan yang dipakai untuk mengirimkan barang.(the term in English is....)	12	67%	1	5	6
23	dermaga yang mampu menangani berbagai jenis barang dalam berbagai bentuk termasuk kapal dgn berbagai spesifikasi. (The term in English is....)	10	56%	2	6	8
24	dermaga yang mampu menangani berbagai jenis barang dalam berbagai bentuk termasuk kapal dgn berbagai spesifikasi. (The term in English is....)	12	67%	0	6	6
25	Banyaknya box peti kemas yang mampu dibongkar dan / atau dimuat oleh pihak terminal terhadap satu buah kapal dalam waktu satu jam. Indikator ini ditujukan untuk kepentingan pihak pelayaran, karena semakin tinggi BSH berarti waktu pelayaran	12	67%	1	5	6

	menjadi semakin pendek, yang akan mempengaruhi turn-around time dan mengurangi ongkos sandar kapal. (the term in English is...)					
	Total (Σ) & rata-rata	216		94	140	

Sumber : Hasil pengolahan data

Dari tabel tersebut dapat dilihat bahwa:

Masing-masing Mahatar memiliki jumlah nilai dalam menjawab yang berbeda-beda. Dari jumlah 25 soal, ada 216 jawaban yang benar dan dijawab oleh 15 orang. Level pertanyaan yang sulit dapat dilihat pada No 9 & 15 yaitu sebesar 15 poin, sedangkan level pertanyaan yang paling mudah ada pada No 7,22,24&25 yaitu 6 poin. Dari hal ini, dapat dikatakan bahwa semakin tinggi nilai/angka pada kolom “ Jawaban salah” & “tidak di jawab”, maka semakin tinggi juga tingkat kesulitan soal atas dasar persepsi Mahatar.

Kendala yang muncul ketika aplikasi ini digunakan

Kendala yang muncul saat aplikasi ini dilakukan adalah pelaksanaan menjawab quiz dilakukan berulang-ulang, dikarenakan Mahatar memperoleh nilai yang kurang maksimal. Penyesuaian dalam pengulangan ini juga disesuaikan dengan kemampuan Mahatar dalam menjawab cepat dan tepat, dan memberikan *quiz* susulan bagi mereka yang memperoleh nilai yang rendah. Ketersediaan waktu untuk membuat soal dalam *quiz* juga merupakan hambatan tersendiri jika Dosen yang bersangkutan tidak memahami level kesulitan dan kemudahan soal. Untuk soal-soal yang susah, diarahkan untuk dapat membangun pola berpikir kritis (*Creative Thinking*) mereka sehingga dapat menjawab tantangan dimasa depan.

Selain itu, jaringan internet juga merupakan hal utama yang sangat berpotensi terhadap kegagalan menjawab semua pertanyaan melalui aplikasi Quizizz. Dari data tabel terlihat bahwa ada 3 orang mahasiswa yang tidak memiliki skor karena adanya hambatan pada jaringan internet.

KESIMPULAN

Penggunaan aplikasi Quizizz dalam memberikan evaluasi terhadap materi ajar yang telah diberikan oleh Dosen merupakan pilihan yang tepat, karena aplikasi ini telah layak uji oleh peneliti sebelumnya, sehingga dapat dikatakan bahwa aplikasi ini dinyatakan valid atau layak jika digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dikelas maupun diluar kelas. Dari hasil pembahasan diketahui bahwa: 1) Persepsi Mahatar terhadap penggunaan aplikasi ini adalah dipandang baik dan menyenangkan, walaupun mereka sangat dituntut untuk menjawab dengan cepat dan cekatan. 2) keuntungan yang diperoleh oleh pengajar dalam penggunaan aplikasi ini adalah bahwa dalam pengkoreksian jawaban terhadap soal tidak diperlukan waktu yang lama. Demikian juga keakuratan dan prosentase dalam menjawab benar serta salah dapat dilihat seketika hasil di *download* dari sistem. Hal ini dapat digunakan untuk mendeteksi tingkat soal yang mungkin terlalu mudah, mudah, sulit dan sangat sulit. 3) Kendala yang muncul dari penggunaan aplikasi ini adalah bahwa beberapa siswa yang mendapatkan nilai yang tidak maksimal dilakukan pengulangan dan pengayaan sehingga membutuhkan waktu ekstra. Selain itu, kendala terputusnya jaringan internet juga merupakan faktor utama dalam pelaksanaan kuis ini.

Adapun kelebihan dari penggunaan aplikasi Quizizz ini adalah bahwa 99 % peserta didik merasa senang dan tertantang untuk menjadi pemenang dalam kuis ini, dan mereka tidak merasa bosan dengan model pengajaran bahasa Inggris Maritim yang diajarkan melalui daring. Selain itu, aplikasi ini juga sangat membantu para Dosen untuk melihat tingkat keakuratan dan hasil instan skor pada setiap soal untuk setiap peserta didik. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Quizizz ini sangat cocok digunakan oleh pengajar/dosen bahasa Inggris Maritim sebagai salah satu instrumen dalam memberikan evaluasi atas materi ajar yang telah diberikan sebelumnya, dan untuk melihat tingkat keterserapan anak didik terhadap materi yang telah diajarkan pada kurun waktu tertentu.

DAFTAR PUSTAKA

- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi quizizz terhadap hasil belajar teknologi perkantoran siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261-272.
- Tambunsaribu G & Galingging Y (2021) . Dialektika: Jurnal Bahasa, Sastra & Budaya Vol 8 No 1 thn 2021. Diunduh pada: <http://ejournal.uki.ac.id/index.php/dia/article/view/3110/1968>
- Megawati Fika (2016) *Jurnal Pedagogia* ISSN 2089 -3833 Vol 5 No 2 Agustus 2016. Retrieved from: <http://ojs.umsida.ac.id/index.php/pedagogia/article/view/246/227>
- Suryanto, Sari Zahra Eka.(2020). Difficulties and Strategies in Learning English:An Analysis of Students From English and Non-English Education Department in Indonesia. Proceeding of the 4th International Conference on Sustainable Innovation 2020-Social, Humanity, and Education (ICoSIHESS 2020). Retrieved from: <https://www.atlantispress.com/proceedings/icosihess-20/125951378>
- Wibowo, R. A., Haryani, H., & Rafsanjani, A. A. (2020). Improving English Speaking Skill Through English Conversation Club Activities Viewed by Students Perception at Ivet University. *Prosiding NSMIS* 2, 2(1), 168-173.
- Wijayanti, R., Hermanto, D., & Zainudin, Z. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Matakuliah Matematika Sekolah Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 347-356.