

PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ DALAM PELATIHAN DASAR CPNS KEMENKEU GENERASI MILENIAL

Agus Suharsono

Balai Diklat Keuangan Yogyakarta, Indonesia
gusharpramudito@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima : 11-03-2020
Direvisi : 27-03-2020
Disetujui : 28-03-2020
Online : 04-04-2020

Kata Kunci:

Pendidikan Dasar CPNS;
Generasi Milenial;
Aplikasi Quizizz.

Keywords:

Elementary Education
CPNS;
Millennials;
Quizizz app.



ABSTRAK

Abstrak: Peserta Pendidikan Dasar Calon Pegawai Negeri Sipil Kementerian Keuangan adalah generasi milenial yang lekat dengan gawai digital, sejalan dengan arus globalisasi yang membawa era industry 4.0 yang berbasis internet dan teknologi informasi ke Indonesia sehingga perlu pengembangan metode pembelajaran yang sesuai zaman dan peserta pelatihan dasar, dalam hal ini adalah penggunaan aplikasi quizizz. Penelitian ini menggunakan metode tindakan dilakukan pengajar pada saat melakukan pembelajaran Pendidikan Dasar Calon Pegawai Negeri Sipil Kementerian Keuangan di Balai Diklat Keuangan Yogyakarta pada Mata Pelajaran Manajemen Aparatur Sipil Negara. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner, aplikasi quizizz, dan observasi dianalisis secara kualitatif dengan 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. Hasil penelitian diketahui bahwa pembelajaran menggunakan aplikasi quizizz dapat mengetahui tingkat penguasaan masing-masing materi dan oleh masing-masing peserta secara online dan dapat disimpan dalam aplikasi. Peserta Latsar sebagian besar setuju jika hasil *pre-test* dan *post-test* digunakan sebagai patokan pemberian nilai aktifitas. Pembelajaran menggunakan aplikasi quizizz dapat mengajarkan materi dalam modul dengan menarik, mudah, dan menyenangkan. Kekurangan pembelajaran menggunakan quizizz adalah tergantung jaringan internet di tempat pembelajaran.

Abstract: Participants in Basic Education Candidates for the Civil Servants of the Ministry of Finance are millennials who are closely attached to digital devices, in line with the current of globalization that brought the era of internet-based industry and information technology to Indonesia, so it is necessary to develop learning methods that are appropriate to the times and Basic Education participants, in this case the use of the quizizz application. This study uses the method of action carried out by lecturers when learning Basic Education for Prospective Civil Servants of the Ministry of Finance at the Yogyakarta Financial Training Center in the Subjects of State Civil Apparatus Management. Data collected using questionnaires, quizizz applications, and observations were analyzed qualitatively by logico-inductive namely a thought process that uses logic to understand patterns and trends in data through three stages namely coding, describing the main characteristics, and interpreting. The results of the study note that learning using the quizizz application can determine the level of mastery of each material and by each participant online and can be stored in the application. Participants in Basic Education mostly agreed that the *pre-test* and *post-test* results were used as a benchmark for grading activities. Learning using the quizizz application can teach material in modules with interesting, easy, and fun. The disadvantage of learning to use quizizz is that it depends on the internet network at the place of study.



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

A. LATAR BELAKANG

Arus globalisasi sudah tidak terbendung masuk ke Indonesia, perkembangan teknologi yang semakin canggih, dunia kini memasuki era revolusi industri 4.0, yakni menekankan pada pola *digital economy*, *artificial intelligence*, *big data*, *robotic*, dan lain sebagainya atau dikenal dengan fenomena *disruptive innovation*. Peraturan Lembaga Administrasi Negara Nomor 12 Tahun 2018 Tentang Pelatihan Dasar Calon Pegawai Negeri Sipil (CPNS) diperlukan desain diklat yang tepat bagi CPNS sebagai awal pembentukan karakter dan kompetensi sesuai tuntutan jabatannya.

CPNS saat ini adalah generasi milenial atau generasi Y adalah generasi yang lahir diantara tahun 1981 sampai dengan 2003 (Puspitasari, 2018) atau saat tulisan ini dibuat berumur di bawah 37 tahun. Generasi milenial sudah menjadi CPNS, sehingga pendidikan dan pelatihannya juga harus memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Akhir tahun 2017 jumlah Pegawai Negeri Sipil di Indonesia 4.374.349 orang dan yang berumur di bawah 37 tahun mencapai 1.512.932 orang atau 35% (BPS, 2017). Artinya semakin lama komposisi PNS generasi milenial semakin bertambah sehingga metode pendidikan dan pelatihannya harus sesuai dengan mereka dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Jumlah CPNS Kemenkeu tahun 2017 menurut Sesjen Kemenkeu sebanyak 4.870 orang yang berasal dari: lulusan PKN STAN program D1: 2.997 orang dan program D3: 1.873 orang, rekrutmen umum 2.880 orang yang terdiri dari program D3: 2.146 orang, S1: 733, dan S2: 1 orang (Hadiyanto, 2017).

Bangkitnya generasi milenial juga akan menimbulkan tantangan baru bagi praktek manajemen dalam organisasi, khususnya bagi praktek manajemen sumber daya manusia (Putra, 2016), termasuk dalam pembelajaran. Generasi yang lebih tua menyebut generasi milenial dengan istilah Generation.com (Trokska, 2016). Terdapat perbedaan karakteristik yang signifikan antar generasi milenial dengan generasi lain, terutama pada penguasaan informasi dan teknologi (Trokska, 2016). Pembelajar generasi milenial tidak independen seperti generasi sebelumnya, membutuhkan lebih banyak struktur, panduan, dan umpan balik. Generasi milenial lebih suka bekerja

secara kolaboratif, tidak senang terhadap ceramah, komunikasinya kurang efektif, memerlukan informasi sesuai kebutuhannya, dan membutuhkan teknologi (Berge, 2008). Generasi milenial adalah lekat dengan gawai digital sehingga dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran (Wibawanto, 2019). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membawa perubahan besar di bidang pendidikan. Teknologi informasi dan komunikasi berfungsi untuk membantu inovasi proses belajar dan meningkatkan kinerja dengan membuat, menggunakan, dan mengelola proses yang efektif dan efisien (Wanda, 2017). Dibandingkan pembelajaran offline, pembelajaran *online*, saat ini meningkat secara signifikan (Damien Mac Namara, 2017).

Terdapat beberapa aplikasi kuis otomatis secara *online* yang dapat digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta pelatihan yaitu: QMP; TodayMeet; Padlet; Mentimeter; Kahoot; Quizizz; ThatQuiz; GoConqr; ClassMarker; Edmodo; Scorative, atau Google-Flubaroo (Jamro, 2017). Pembelajaran untuk generasi milenial menggunakan quizizz 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*. Kuis dapat kita bagikan untuk digunakan pihak lain. 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.com, 2019). Untuk evaluasi formatif quizizz menginformasikan dan mengidentifikasi jawaban yang salah maupun jawaban yang benar untuk masing-masing pembelajar, sehingga lebih efektif karena diketahui materi apa yang perlu diperbaiki (Huisman, 2018).

Pokok bahasan tulisan ini dibatasi pada penggunaan quizizz untuk meningkatkan

pemahaman mata diklat Manajemen ASN bagi peserta latsar CPNS Kemenkeu generasi milenial. Adapun tujuan yang dicapai adalah: 1) untuk mengetahui penggunaan quizizz dalam meningkatkan pemahaman mata diklat Manajemen ASN bagi peserta latsar CPNS Kemenkeu generasi milenial, 2) untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan penggunaan quizizz dalam meningkatkan pemahaman mata diklat Manajemen ASN bagi peserta latsar CPNS Kemenkeu generasi milenial, dan 3) untuk mengembangkan penggunaan quizizz agar dapat meningkatkan pemahaman mata diklat Manajemen ASN bagi peserta latsar CPNS Kemenkeu generasi milenial.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian terapan dengan tujuan untuk digunakan dengan segera memperbaiki praktik-praktik yang ada (Nasir, 1988). Penelitian tindakan 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, 2015), hal ini senada empat tahap penelitian tindakan menurut Craig A. Mertler. Tahapan tersebut tidak mutlak tetapi dapat dikurangi atau diulangi karena bukan proses linier namun siklus (Mertler, 2011). Siklus tidak dilakukan dari perencanaan sampai dengan refleksi, tetapi hanya pelaksanaan dan pengamatan saja. Refleksi hanya dilakukan satu kali saja sesudah siklus percobaan, pembenahan, dan pemantapan tindakan (Arikunto, Suhardjono, & Supardi, 2017). Adapun penjelasan tindakan penelitian adalah sebagai berikut: *Plan*, berupa identifikasi dan pembatasan tema, pengumpulan informasi, tinjauan pustaka, membuat soal *pre test/post test*, membuat kuesioner, dan penyusunan rencana penelitian; *Act* berupa pengumpulan data dan analisis data; *observe* dilakukan pada tahap *act*, dan *Reflect* meliputi berbagi dan penyampaian hasil penelitian dan peninjauan proses.

Instrumen penelitian tindakan untuk mengumpulkan data sebelum ada tindakan atau *pre-test*, selama proses pelaksanaan tindakan, dan setelah ada tindakan atau *post-test* (Sugiyono, 2015). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan *test* dengan aplikasi quizizz, observasi, kuesioner, dan poliangulasi. Pengumpulan data tingkat pemahaman peserta dilakukan dengan menghitung selisih nilai *pre-test* dan *post-test* menggunakan aplikasi quizizz. Soal yang digunakan untuk *Pre-test* maupun *post-test* sama berupa soal pilihan ganda untuk materi pendahuluan sejumlah sepuluh soal, materi Manajemen ASN-1 sejumlah sepuluh soal, dan materi Manajemen ASN-2 sejumlah lima belas soal. Penelitian ini dilakukan pada kelas Pelatihan Dasar CPNS Golongan II Kemenkeu tahun 2019 yang dilaksanakan April 2020 di Balai Diklat Keuangan Yogyakarta dengan 30 peserta.

Sedangkan data respon peserta terhadap penggunaan aplikasi quizizz dengan kuesioner dan observasi. 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).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

PNS memiliki peranan menentukan dalam mengelola negara karena sejumlah keputusan strategis mulai dari kebijakan sampai implementasi berbagai sektor pembangunan diperlukan PNS profesional dan kompeten agar mampu melaksanakan tugas secara efektif dan efisien. Untuk mencapai kompetensi PNS tersebut struktur Kurikulum Pelatihan Dasar CPNS terbagi dalam dua bagian yaitu: 1) Kurikulum Pembentukan Karakter PNS, yang terdiri atas: a) Agenda Sikap Perilaku Bela Negara; b) Agenda Nilai-nilai Dasar PNS; c) Agenda Kedudukan dan Peran PNS dalam NKRI; dan d) Agenda Habitiasi; dan 2) Kurikulum Penguatan Kompetensi Teknis Bidang Tugas, yang terdiri atas: a) Agenda untuk memenuhi Kompetensi Teknis Administratif; dan b) Agenda untuk memenuhi Kompetensi Teknis Substantif. Mata Pelatihan Manajemen ASN merupakan pembelajaran agenda Kedudukan dan Peran PNS dalam Negara Kesatuan

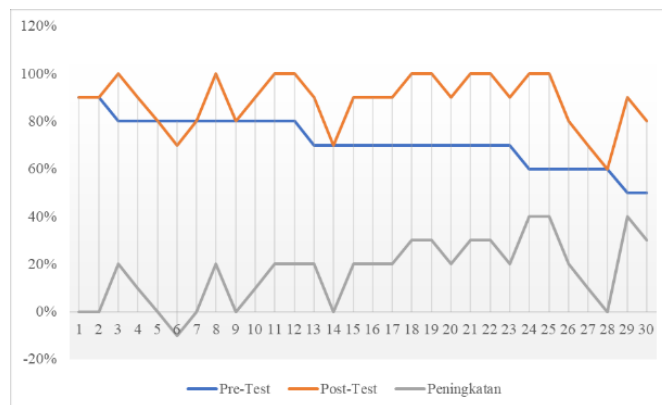
Republik Indonesia. Materi Mata Pelatihan Manajemen ASN untuk membekali peserta Pelatihan dengan pengetahuan tentang kedudukan, peran, hak dan kewajiban, dan kode etik ASN, konsep sistem merit dalam pengelolaan ASN, dan pengelolaan ASN. Indikator hasil belajar setelah mengikuti pembelajaran diharapkan dapat: a) menjelaskan kedudukan, peran, hak dan kewajiban, dan kode etik ASN; b) menjelaskan konsep sistem merit dalam pengelolaan ASN; dan c) menjelaskan mekanisme pengelolaan ASN. Untuk dapat mengukur indikator hasil belajar pada saat pembelajaran diperlukan sarana, dalam hal ini menggunakan quizizz.

Latsar CPNS Kemenkeu menerapkan blended learning, sebelum pembelajaran tatap muka peserta sudah mengikuti *e-learning* dan membaca modul Manajemen ASN. Artinya peserta sudah mempelajari materi Manajemen ASN. Untuk mengetahui tingkat pemahaman materi saat tatap muka dilakukan *pre-test online* menggunakan aplikasi quizizz. Berdasarkan hasil *pre-test* akan diketahui nilai masing-masing peserta dan materi yang belum dipahami peserta. Pertanyaan *pre-test* yang salah dijawab oleh peserta menjadi prioritas untuk dijelaskan dan didiskusikan. Setelah penjelasan dan diskusi kemudian dilakukan *post-test online* menggunakan aplikasi quizizz untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta dan peningkatan materi yang dikuasai atau tidak dikuasai. Materi Manajemen ASN cukup banyak, agar pelaksanaan *pre-test* maupun *post-test* efektif maka dibagi menjadi tujuh bagian. Dalam tulisan ini hanya akan dianalisis tiga bagian sebagai sampel, yaitu: 1) Pendahuluan, 2) Manajemen ASN-1, dan 3) Manajemen ASN-2.

Pertanyaan materi Manajemen ASN bagian pendahuluan untuk *pre-test* dan *post-test* dibuat sepuluh soal dengan hasil tingkat akurasi atau jawaban benar pada *pre-test* secara rata-rata kelas adalah 72%, hasil ini sudah bagus, artinya peserta sudah paham pada saat melakukan *elearning*. Adapun materi dengan jawaban benar paling tinggi dalam *pre-test* adalah tentang tuntutan birokrasi menghadapi persaingan global dan kedudukan ASN sebagai tujuan pembelajaran dengan jumlah jawaban benar 29 dari 30 peserta atau 97%. Sedangkan nilai terendah adalah tentang tekad pemerintah berdasarkan menjadikan ASN semakin profesional berdasarkan UU No 5 tahun 2014.

Setelah dilakukan pembahasan dan diskusi kemudian dilakukan *post-test* hasilnya secara rata-rata kelas nilai benar 89% atau meningkat 17%. Hasil *pre-test* dibanding *post-test* untuk masing-masing peserta hampir semuanya meningkat, hanya ada satu peserta yang nilainya turun, selengkapnya tersaji dalam

Gambar 1.



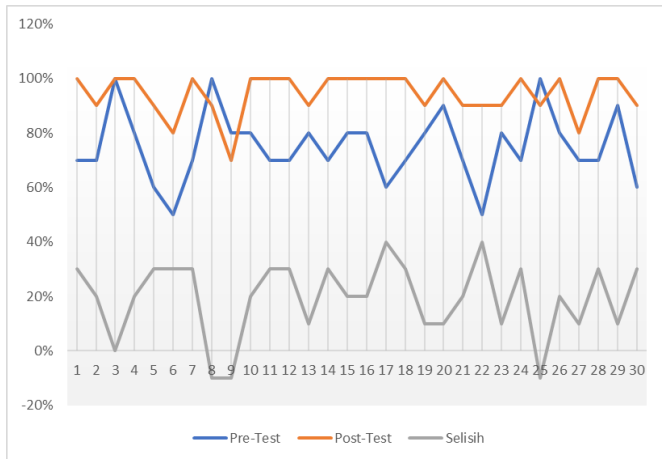
Gambar 1. Hasil Pengukuran Peningkatan Pemahaman Peserta Materi Pendahuluan

Peserta yang nilainya turun adalah peserta nomor 6, saat *pre-test* nilainya 80 dan nilai *post-test*nya 70, meskipun turun namun nilainya sudah diatas batas kelulusan yaitu 60.

Pertanyaan materi Manajemen ASN Kegiatan Belajar 1 untuk *pre-test* dan *post-test* dibuat sepuluh soal dengan hasil tingkat akurasi atau jawaban benar pada *pre-test* secara rata-rata kelas adalah 75%, hasil ini sudah bagus, artinya peserta sudah paham pada saat melakukan *e-learning*. Adapun materi dengan jawaban benar paling tinggi dalam *pre-test* ada dua yaitu: 1) Manajemen ASN meliputi pengadaan, penempatan, mutasi, promosi, pengembangan, penilaian dan penghargaan; dan 2) Pengangkatan PNS dalam jabatan tertentu ditentukan berdasarkan perbandingan objektif antara kompetensi, kualifikasi, dan persyaratan yang dibutuhkan oleh jabatan dengan kompetensi, kualifikasi, dan persyaratan yang dimiliki oleh pegawai. Keduanya dijawab benar oleh semua peserta. Sedangkan nilai terendah adalah tentang pengembangan karier PNS dilakukan berdasarkan kualifikasi, kompetensi, penilaian kinerja, dan kebutuhan Instansi Pemerintah. Kompetensi PNS meliputi kompetensi teknis, kompetensi manajerial, dan kompetensi sosial kultural. Setelah dilakukan pembahasan dan diskusi kemudian dilakukan *post-*

test hasilnya secara rata-rata kelas nilai benar 95% atau meningkat 20%.

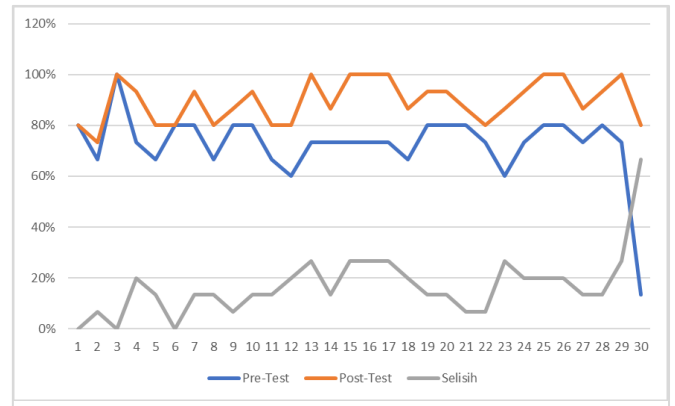
Hasil *pre-test* dibanding *post-test* untuk masing-masing peserta hampir semuanya meningkat, namun ada tiga peserta yang nilainya turun, selengkapnya tersaji dalam



Gambar 2. Hasil Pengukuran Peningkatan Pemahaman Peserta Materi Mekanisme Pengelolaan ASN Kegiatan Belajar 1

Peserta nomor 8 dan 26 nilai *pre-test* 100 kemudian saat *post-test* turun menjadi 90, sedangkan peserta nomor 9 nilai saat *pre-test* 80 kemudian nilai *post-test* turun menjadi 70, meskipun turun namun nilainya sudah diatas batas kelulusan yaitu 60. Pertanyaan materi Manajemen ASN Kegiatan Belajar 2 untuk *pre-test* dan *post-test* dibuat lima belas soal dengan hasil tingkat akurasi atau jawaban benar pada *pre-test* secara rata-rata kelas adalah 73%, hasil ini sudah bagus, artinya peserta sudah paham pada saat melakukan elearning. Adapun materi dengan jawaban benar paling tinggi dalam *pre-test* adalah tentang salah satu fungsi korps profesi ASN Republik Indonesia ialah memberikan perlindungan hukum dan advokasi kepada anggota korps profesi ASN Republik Indonesia terhadap dugaan pelanggaran Sistem Merit dan mengalami masalah hukum dalam melaksanakan tugas. Semua peserta menjawab benar pertanyaan tersebut. Sedangkan nilai terendah adalah tentang jenis jabatan yang dapat diisi oleh PPPK diatur dalam Peraturan. Setelah dilakukan pembahasan dan diskusi kemudian dilakukan *post-test* hasilnya secara rata-rata kelas nilai benar 90% atau meningkat 17%.

Hasil *pre-test* dibanding *post-test* untuk masing-masing peserta semuanya meningkat selengkapnya tersaji dalam **Error! Reference source not found..**



Gambar 3. Hasil Pengukuran Peningkatan Pemahaman Peserta Materi Mekanisme Pengelolaan ASN Kegiatan Belajar 2

Setelah pembelajaran selesai peserta Latsar diminta pendapatnya dengan pertanyaan menurut Anda pembelajaran dengan metode *quizizz* dapat membahas materi pembelajaran sesuai dengan modul sebanyak berapa persen, jawaban peserta sebagaimana Tabel 1.

Tabel 1. Prosentasi Cakupan Materi Dalam Manajemen ASN Modul Menggunakan Aplikasi Quizizz

Cakupan Materi	Jumlah	%
50% - 65%	2	6%
66% - 80%	8	26%
81% - 95%	14	45%
>95%	7	23%
Jumlah	31	100%

Berdasarkan Tabel 1 diketahui 7 peserta atau 23% berpendapat pembelajaran menggunakan aplikasi *quizizz* dapat membahas materi modul >95%, 14 peserta 81%-95%, artinya sebagian besar peserta berpendapat pembelajaran menggunakan *quizizz* dapat membahas materi dalam modul cukup besar.

Setelah pembelajaran selesai peserta Latsar diminta pendapatnya dengan pertanyaan apa kelebihan dan kekurangan pembelajaran dengan metode *quizizz*, jawaban peserta (dapat lebih dari satu) sebagaimana Tabel 2.

Tabel 2. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Dengan Metode Quizizz

Uraian	Jumlah	%
Kelebihan		
Menarik dan menyenangkan	24	63%
Lebih mudah memahami materi	6	16%
Hasilnya langsung tampil di layar	3	8%
Tampilan ada di HP/Laptop	2	5%
Memotivasi lebih teliti	2	5%
Memotivasi belajar mandiri	1	3%
Jumlah	38	100%
Kekurangan		

Uraian	Jumlah	%
Tergantung jaringan internet	15	56%
Tidak menemukan kekurangan	6	22%
Salah pencet jawaban	3	11%
Materi tidak dibahas semua	2	7%
Terpaku pada modul	1	4%
Jumlah	27	100%

Berdasarkan Tabel 2 diketahui 63% peserta mengatakan pembelajaran menggunakan *quizizz* menarik dan menyenangkan, 16% mengatakan lebih mudah memahami materi. Sedangkan 56% peserta mengatakan bahwa kekurangan terbesar pembelajaran menggunakan *quizizz* adalah tergantung jaringan internet. Artinya pembelajaran menggunakan *quizizz* harus memperhatikan kesipan jaringan internet di tempat pembelajaran.

Pembelajaran menggunakan *quizizz* dapat diketahui tingkat pemahaman peserta terhadap materi ajar. Pengajar Latsar CPNS harus memberikan nilai aktifitas kepada peserta, belum ada ukuran yang baku untuk memberikan nilai aktifitas maka nilai hasil *pre-test* dan *post-test* dapat digunakan sebagai patokan memberikan nilai aktifitas. Peserta diminta pendapatnya dengan pertanyaan bagaimana pendapat Anda jika nilai aktifitas saat pembelajaran dinilai dari hasil *quiz* dengan *quizizz*, jawaban peserta sebagaimana Tabel 3.

Tabel 3. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Dengan Metode *Quizizz*

Uraian	Jumlah	%
Setuju	21	68%
Sangat setuju	4	13%
Tidak setuju	5	19%
Jumlah	30	100%

Pembelajaran yang baik adalah yang dapat mencapai tujuan pembelajaran namun disesuaikan dengan kehendak peserta. Peserta ditanyai pendapatnya dengan pertanyaan apa masukan Anda agar pembelajaran Manajemen ASN lebih efektif mewujudkan tujuan pembelajaran yang diujikan, jawabannya sebagaimana Tabel 4.

Tabel 4. Masukan Peserta Agar Pembelajaran Menggunakan *Quizizz* Lebih Efektif

Uraian	Jumlah	%
Ditambah kegiatan selingan yang menyenangkan agar tidak bosan	7	27%
Selain memakai <i>quizizz</i> ada diskusi kelompok	5	19%

Uraian	Jumlah	%
Sudah baik	5	19%
Materi dijelaskan baru <i>quiz</i> dengan <i>quizizz</i>	4	15%
Pilihan jawaban dalam <i>quizizz</i> lebih dari dua pilihan	3	12%
Memakai <i>quizizz</i> dan diulang-ulang	1	4%
Pembelajaran <i>outdoor</i>	1	4%
Jumlah	26	100%

Berdasarkan Tabel 4 diketahui 27% peserta minta ditambahkan selingan yang menyenangkan dan diskusi agar tidak bosan, dan mungkin menegangkan karena harus mengikuti *quiz* secara *online* sebanyak tujuh kali *pre-test* dan tujuh kali *post-test*. Masukan ini harus mendapat perhatian karena meski menyenangkan jika terlalu banyak *quiz* juga akan membosankan. Masukan agar materi dijelaskan baru *quiz* dengan *quizizz* tidak dapat diterima karena pembelajaran Latsar menerapkan *blended learning* dimana sebelum tatap muka peserta sudah melakukan *e-learning*. Namun, masukan tersebut cocok jika tidak *blended learning* atau tidak menggunakan metode *pre-test* dan *post-test*.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Peserta Latsar CPNS Kemenkeu adalah generasi milenial yang lekat dengan gawai digital, selain itu era *industry 4.0* menjadikan banyak segi kehidupan berbasis *online* menggunakan teknologi informasi, demikian juga dalam Latsar CPNS Kemenkeu. Pembelajaran menggunakan *quizizz* merupakan salah satu metode pembelajaran berbasis internet yang memungkinkan diketahui tingkat penguasaan masing-masing materi dan masing-masing peserta secara *online* dan dapat disimpan dalam aplikasi. Banyak peserta yang setuju jika hasil *pre-test* dan *post-test* dapat digunakan sebagai patokan pemberian nilai aktifitas. Sebagian peserta berpendapat pembelajaran menggunakan aplikasi *quizizz* dapat mengajarkan materi dalam modul lebih dari 80%. Selain itu 63% peserta mengatakan pembelajaran menggunakan *quizizz* menarik dan menyenangkan, 16% mengatakan lebih mudah memahami materi. Kekurangan pembelajaran menggunakan *quizizz* adalah tergantung jaringan internet di tempat pembelajan. Berdasarkan hasil penelitian ini terdapat banyak manfaat dan kelebihan pembelajaran menggunakan aplikasi

quizizz sehingga ada baiknya pengajar menggunakannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- 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* (hal. 93). Bandar Baru Nilai: Centre for Global Open Access Learning. Diambil kembali dari <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>
- Berge, J. F. (2008). Training Generation N: how educators should approach the Net Generation. *Education + Training*, 50(6), 457-464. Dipetik Agustus 18, 2018, dari <https://www.emeraldinsight.com/doi/abs/10.1108/00400910810901782>
- BPS. (2017, November 20). Dipetik Agustus 25, 2018, dari <https://www.bps.go.id/statictable/2014/09/12/1176/jumlah-pegawai-negeri-sipil-menurut-kelompok-umur-dan-jenis-kelamin--desember-2007-dan-desember-2016.html>
- Cresswell, J. (2015). *Riset Pendidikan, Perencanaan, Pelaksanaan, dan Evaluasi, Riset Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Damien Mac Namara, L. M. (2017). Online Versus Offline Perspectives on Gamified Learning. *GamiFIN Conference*. Pori. Diambil kembali dari http://ceur-ws.org/Vol-1857/gamifin17_p7.pdf
- Hadiyanto. (2017, Desember 20). *kemenkeu*. (kemenkeu) Dipetik Agustus 25, 2018, dari <https://www.kemenkeu.go.id/publikasi/berita/cpns-kemenkeu-diharapkan-dapat-mewujudkan-visi-kemenkeu/>
- Huisman, M. (2018, May). *Formative Assessment and the Impact on Student Learning*. Dipetik Agustus 19, 2018, dari https://nwcommons.nwciowa.edu/education_masters/86/
- Jamro, M. (2017). Engaging students of Engineering & Technology in positive Group Dynamics using randomly generated Instant Virtual Group (IVG) quizzes. *International Journal for Innovation Education and Research*, 5(10), 10-43. Diambil kembali dari <http://ijer.net/ijer/article/view/797>
- Mertler, A. (2011). *Action Research Mengembangkan Sekolah Memberdayakan Guru*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nasir, M. (1988). *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Puspitasari, S. S. (2018). Preferansi Struktur Organisasi Bagi Generasi Millennial. *Jurnal Borneo Administrator*, Vol 14 (2), 101-118. Diambil kembali dari <http://samarinda.lan.go.id/jba/index.php/jba/article/view/336>
- Putra, Y. S. (2016). Theoretical Review: Teori Perbedaan Generasi. *Among Makarti*, Vol. 9, No. 18, 123. Dipetik Agustus 18, 2018, dari <http://jurnal.stieama.ac.id/index.php/ama/article/viewFile/142/133>
- quizizz. (2019, November 10). *quizizz.com*. Dipetik Agustus 15, 2018, dari [resources: https://quizizz.com/resources](https://quizizz.com/resources)
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Tindakan Komprehensif (Untuk Perbaikan Kinerja dan Pengembangan Ilmu Tindakan)*. Bandung: Alfabeta.
- Trokska, L. M. (2016). *The Study of Generations: A Timeless Notion within a Contemporary Context*. Colorado: University of Colorado. Dipetik Agustus 18, 2018, dari https://scholar.colorado.edu/honr_theses/1169
- Wanda, P. (2017, Desember 12). *student.cnnindonesia*. Dipetik Agustus 25, 2018, dari <https://student.cnnindonesia.com/edukasi/20171219114411-445-263408/pendidikan-dan-digitalisasi-di-era-milenial/>
- Wibawanto, H. (2019). *elearning itb*. Dipetik Agustus 18, 2018, dari <https://event.elearning.itb.ac.id/assets/download/materi3.pdf>