

PEMANFAATAN QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR MAHASISWA

Apriliansa Dian Fadillah¹, Marsofiyati²

Universitas Negeri Jakarta

Jl. R. Mangun Muka Raya No.11, RT.11/RW.14, Rawamangun, Kec. Pulo Gadung, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus
Ibukota Jakarta, 13220, Indonesia

Email: aprilianadianf@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received :

16 September 2024

Revised :

25 September 2024

Accepted :

30 September 2024

Kata Kunci: Quizizz; Hasil Belajar; Mahasiswa; Pembelajaran Interaktif.

Keywords: Quizizz; Learning Outcomes; Students; Interactive Learning.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pemanfaatan Quizizz terhadap hasil belajar mahasiswa. Quizizz, sebagai platform pembelajaran berbasis permainan, menawarkan fitur-fitur interaktif yang dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, dan pemahaman mahasiswa. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan menyebarkan kuesioner kepada 40 mahasiswa Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran angkatan 2022 Universitas Negeri Jakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif pemanfaatan Quizizz terhadap hasil belajar mahasiswa. Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa.

Abstract

This research aims to analyze the influence of using Quizizz on student learning outcomes. Quizizz, as a game-based learning platform, offers interactive features that can increase students' motivation, activeness, and comprehension. This research uses a quantitative descriptive method by distributing questionnaires to 40 students of the Office Administration Education Study Program, class of 2022, at Universitas Negeri Jakarta. The results show that there is a positive influence of using Quizizz on student learning outcomes. Quizizz is proven effective in increasing students' motivation and learning outcomes.

PENDAHULUAN

Teknologi informasi dan komunikasi telah berkembang pesat dan menjadi bagian penting dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Perkembangan ini menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran, khususnya di perguruan tinggi. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah pemanfaatan platform pembelajaran berbasis permainan (game-based learning platform), seperti Quizizz.

Quizizz menawarkan fitur-fitur interaktif yang dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, dan pemahaman mahasiswa. Fitur-fitur seperti kuis interaktif, leaderboard, dan timer menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pemanfaatan Quizizz terhadap hasil belajar mahasiswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang efektivitas Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa, serta memberikan rekomendasi bagi dosen dan institusi pendidikan dalam mengimplementasikan platform pembelajaran berbasis permainan.

Sebagaimana dijelaskan Alghifari (2024), teknologi informasi dan komunikasi telah berkembang pesat dan menjadi bagian yang sangat penting dari berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Perkembangan teknologi, terutama yang terkait dengan revolusi industri 4.0, telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan (Ervianti, 2024). Teknologi kini bukan hanya alat bantu, tetapi juga mendorong peningkatan literasi digital bagi siswa dan pendidik.

Penggunaan platform digital seperti Quizizz dianggap sebagai solusi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan literasi digital siswa dan mempersiapkan mereka menghadapi tuntutan dunia kerja yang semakin digital (Ervianti, 2024).

METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian adalah hal yang penting dalam suatu penelitian. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif karena bertujuan untuk menganalisis pengaruh antar variabel dengan data numerik. Populasi penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran UNJ, dengan sampel 40 mahasiswa angkatan 2022 yang dipilih secara purposive sampling. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner daring yang disebarakan melalui Google Form. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif dan inferensial. Pendekatan kuantitatif dipilih karena data berupa angka dan dianalisis menggunakan statistik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data deskriptif digunakan untuk menggambarkan data yang digunakan dalam penelitian. Dalam proses ini, peneliti memastikan karakteristik atau kondisi responden yang menjadi sampel. Data diperoleh melalui kuesioner yang disebarakan kepada 40 mahasiswa Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran angkatan 2022 di Universitas Negeri Jakarta. Analisis data dilakukan menggunakan program Statistical Program and Service Solution (SPSS).

Uji Frekuensi

Analisis hasil responden dilakukan dengan uji frekuensi untuk setiap variabel, yaitu variabel independen Pemanfaatan Quizizz (X1) dan variabel dependen Hasil Belajar (Y). Data diperoleh dari kuesioner yang disebarakan pada 40 mahasiswa.

Uji Frekuensi

Tabel 1. Hasil Uji Frekuensi Terkait Penggunaan Quizizz

No	Pertanyaan	Jawaban							
		STS		TS		S		SS	
		F	%	F	%	F	%	F	%
1	Saya sering menggunakan quizizz dalam pembelajaran	0	0%	0	0%	12	30%	28	70%
2	Quizizz membantu saya memahami materi yang diajarkan	0	0%	0	0%	18	45%	22	55%
3	Quizizz membuat belajar menjadi lebih menyenangkan	0	0%	0	0%	17	42,5%	23	57,5%

No	Pertanyaan	Jawaban							
		STS		TS		S		SS	
		F	%	F	%	F	%	F	%
4	Fitur-fitur Quizizz (misalnya, gamifikasi, leaderboard) meningkatkan motivasi belajar saya.	0	0%	0	0%	15	37,5%	25	62,5%
5	Quizizz membantu saya mengingat materi pelajaran dengan lebih baik.	0	0%	0	0%	19	47,5%	21	52,5%

Hasil uji frekuensi tanggapan kuesioner responden mengenai penggunaan platform Quizizz dalam pembelajaran menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa memiliki persepsi positif terhadap penggunaan Quizizz dalam pembelajaran. Hal ini terlihat dari 70% responden yang menyatakan "Sangat Setuju" pada pernyataan "Saya sering menggunakan Quizizz dalam pembelajaran". Selain itu, mahasiswa juga sangat setuju bahwa Quizizz membantu meningkatkan motivasi belajar mereka, dibuktikan dengan 62,5% responden yang menyatakan "Sangat Setuju" pada pernyataan "Fitur-fitur Quizizz (misalnya, gamifikasi, leaderboard) meningkatkan motivasi belajar saya".

Tabel 2. Hasil Uji Frekuensi Terkait Fasilitas Belajar

No	Pertanyaan	Jawaban							
		STS		TS		S		SS	
		F	%	F	%	F	%	F	%
1	Fasilitas belajar di kampus (perpustakaan, laboratorium, ruang belajar, akses internet) sangat baik.	0	0%	0	0%	16	40%	24	60%
2	Fasilitas belajar di kampus mudah diakses.	0	0%	2	5%	19	47.5%	19	47.5%
3	Fasilitas yang memadai mempengaruhi hasil belajar saya menjadi lebih baik.	0	0	1	2.5%	12	30%	27	67.5%
4	Fasilitas yang baik membantu fokus dalam belajar	0	0%	1	2.5%	13	32.5%	26	65%
5	Fasilitas yang baik membuat semangat dan pembelajaran menjadi menyenangkan.	0	0%	1	2.5%	15	37.5%	24	60%

Mayoritas mahasiswa menyatakan setuju bahwa Quizizz membantu mereka mengatasi kesulitan dalam belajar. Hal ini terlihat dari 60% responden yang menyatakan "Setuju" pada pernyataan "Quizizz dan fasilitas belajar di kampus membantu saya mengatasi kesulitan dalam belajar". Selain itu, mahasiswa juga setuju bahwa penggunaan Quizizz membantu mereka mencapai tujuan akademik, dibuktikan dengan 60% responden yang menyatakan "Setuju" pada pernyataan "Penggunaan Quizizz dan fasilitas belajar di kampus membantu saya mencapai tujuan akademik saya".

Uji Parsial

Tabel 3. Hasil Uji Parsial Pemanfaatan Quizizz

Variabel	t hitung	Kondisi	Keterangan
Pemanfaatan Quizizz (X1)	3.727	t hitung > t table	H ₀ ditolak dan H _a diterima

Berdasarkan hasil uji t pada tabel, nilai t hitung untuk variabel "Pemanfaatan Quizizz" adalah 3,727. Karena t hitung > t tabel ($\alpha = 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Pemanfaatan Quizizz berpengaruh signifikan terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. Artinya, berdasarkan data yang dianalisis, terdapat cukup bukti untuk menyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari pemanfaatan Quizizz terhadap hasil belajar mahasiswa.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif pemanfaatan Quizizz terhadap hasil belajar mahasiswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian Wijayanti et al. (2021) yang membuktikan efektivitas Quizizz dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa. Quizizz, sebagai platform pembelajaran berbasis permainan, menawarkan berbagai fitur yang berkontribusi pada peningkatan hasil belajar.

Fitur kuis interaktif memungkinkan dosen untuk merancang kuis yang menarik dan menguji pemahaman mahasiswa secara komprehensif, baik dalam bentuk pre-test untuk mengukur pengetahuan awal, post-test untuk evaluasi pembelajaran, maupun latihan soal untuk penguatan materi. Fitur-fitur interaktif seperti leaderboard yang menampilkan peringkat dan timer yang mendorong siswa untuk berkompetisi secara sehat dan menyelesaikan soal dengan cepat, menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan dan meningkatkan antusiasme mahasiswa.

Quizizz memberikan umpan balik langsung kepada mahasiswa setelah mereka menyelesaikan soal, sehingga mereka dapat langsung mengetahui jawaban yang benar dan salah, memperbaiki kesalahan, dan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi. Pemanfaatan Quizizz secara efektif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan, yang pada akhirnya berdampak positif pada peningkatan hasil belajar mahasiswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa pemanfaatan Quizizz memberikan dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa. Quizizz, dengan fitur-fitur interaktif dan elemen gamifikasinya, terbukti mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan pemahaman mahasiswa, yang pada akhirnya berkorelasi dengan peningkatan hasil belajar mereka. Quizizz berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan motivasi, keaktifan, dan pemahaman mahasiswa untuk mengembangkan potensi dan mencapai prestasi akademik yang maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Arzfi, B. P., Desyandri, D., & Mayar, F. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Seni Musik Materi Tangga Nada Diatonis untuk Mengidentifikasi Hasil Belajar Mahasiswa PGSD. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7418–7425. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3537>
- Asria, L., Putrie, D. R., Tidar, U., & Tengah, J. (2021). Persepsi Mahasiswa Pendidikan Matematika Terhadap Penggunaan Platform Quizizz sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Berbasis Online. *MATH LOCUS: Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Matematika*, 2(1), 34–43. <https://doi.org/10.31002/mathlocus.v2i1.1466>
- Mauliyda, M. A., Rosyidah, A. N. K., Apsari, R. A., Utama FR, A. F., & Witono, A. H. (2020). Penggunaan Website Quizizz Untuk Mengevaluasi Hasil Belajar Calon Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 3(2), 139–144. <https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v3i2.2672>
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2024). Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALACRITY: Journal of Education*, 03(01), 381–390. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v4i2.363>
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), 81–88. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88>
- 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. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.470>
- Zaki Dhamayanti1, M., Hidayati, D., Hasanah, E., & Sukirman, S. (2024). Pengalaman Peserta Didik Kelas 1 SD Dalam Menggunakan Quizizz Sebagai Sarana Belajar Interaktif. *Manajemen Pendidikan*, 19(1), 1–15. <https://doi.org/10.23917/jmp.v19i1.3997>