

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI KUIS INTERAKTIF TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF DAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA

Yusina Fadla Ilmi

Universitas Banten Jaya

Banten Indonesia

yusinafadla@unbaja.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness of using the quizizz application as an interactive quiz on students' cognitive abilities and learning motivation. This research approach is a quantitative descriptive approach. This type of research is a quasi-experimental, with a one group pretest-posttest design. The sampling technique used is the total sampling technique. Data collection techniques used tests and non-tests, the test instrument was in the form of multiple choice questions to determine students' cognitive abilities, and the non-test instrument in the form of a questionnaire to find out for student learning motivation. The data analysis technique uses the prerequisite normality test, the one sample t- test and the n-gain test to determine the results of cognitive improvement. The results showed that the quizizz application was effectively used as a learning evaluation tool for students' cognitive abilities and learning motivation.

Keywords: *quizizz, learning media, interactive quizzes, cognitive abilities, learning motivation*

PENDAHULUAN

Seiring perkembangan zaman sekarang ini Indonesia telah memasuki era revolusi industry 4.0 yang telah membawa dampak besar bagi kalangan masyarakat. Kehadirannya begitu terasa pada kehidupan dalam mengaplikasikan perkembangan teknologi, Teknologi merupakan sebuah alat dan sarana yang dapat digunakan dalam mencari dan mengakses informasi. Adanya teknologi dapat memberikan kemudahan

banyak orang dalam berinovasi dan melakukan aktivitas sehari-hari.

Dalam dunia Pendidikan sendiri, peran teknologi menjadi sebuah alat dan sarana yang disalurkan guna memperlancar suatu pembelajaran. Dalam hal ini, seorang pendidik baik guru ataupun dosen diharuskan memiliki kompetensi untuk dapat menguasai perkembangan teknologi. Dosen yang paham dengan perkembangan teknologi dan mampu menguasai peranan teknologi yang benar, maka hasil sesuai harapan

Seiring dengan perkembangan Teknologi dan Informasi, untuk mengikuti tantangan pembelajaran berbasis digital yang mendorong terciptanya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif, efektif, dan efisien untuk itu dibutuhkan sebuah media pembelajaran berbasis digital untuk dapat dimanfaatkan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. (Irwan, Luthfi, & Waldi, 2019)

Media dalam perspektif pendidikan merupakan sarana dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Saat ini guru maupun dosen dituntut untuk lebih kreatif dalam proses pembelajarannya. Kreatifitas dosen dalam memilih media pembelajaran yang tepat dapat memberikan pengaruh yang besar terhadap motivasi belajar mahasiswa (Wijayanti, Hermanto, & Zainudin, 2021)

Motivasi belajar adalah suatu cara atau stimulus secara psikologis dalam diri seseorang untuk belajar. Motivasi dapat mengelaborasi kegiatan dan inisiatif, hal ini akan menumbuhkan sifat rajin dalam proses belajar (Fauziah & et al, 2017). Siswa yang termotivasi akan paham tentang tujuan pembelajaran, hal ini menyebabkan siswa lebih bersemangat dan fokus dalam proses belajar. Sangat penting agar motivasi belajar dari peserta didik meningkat, hal ini perlu

dilakukan agar peserta didik mampu mengikuti kegiatan belajar mengajar dan mendapatkan hasil yang maksimal serta antusias (Rahmayani & Subekti, 2022). Motivasi belajar diketahui dari beberapa indikator, antara lain (a) Adanya hasrat dan keinginan berhasil, hal ini dapat diketahui dari kemampuan siswa dalam bertanya, memperhatikan penjelasan guru, tanggap terhadap pertanyaan yang dilontarkan, serta kemampuan mengingat materi pelajaran, (b) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, hal ini dapat diketahui dari kemauan peserta didik untuk belajar, disiplin, tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan, serta kesadaran akan pentingnya pengetahuan, (c) Adanya harapan dan cita-cita, hal ini dapat diketahui dari keinginan untuk berprestasi, kemauan melaporkan hasil belajar pada orang tua (Uno, 2014).

Faktor yang mempengaruhi motivasi belajar mahasiswa dibagi menjadi dua yaitu faktor internal dan factor eksternal. Faktor internal yang dimaksud adalah faktor yang berasal dari dalam diri mahasiswa seperti minat terhadap bidang ilmu perkuliahan dan orientasi mahasiswa dalam mengikuti pendidikan tinggi. Sedangkan, untuk factor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar meliputi cara dosen menyampaikan bahan

perkuliahan dan media pembelajaran yang digunakan (Anggraini, 2011).

Salah satu cara agar motivasi meningkat yaitu dengan memberikan pembelajaran yang inovatif, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran, salah satu media pembelajaran yaitu berbasis *game* edukasi yang juga dapat dimanfaatkan untuk alat evaluasi guna mengukur pemahaman siswa selama siswa mendapatkan materi yang telah diajarkan. Quizizz merupakan aplikasi pendidikan yang berbasis *game* yang dapat dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran, kegiatan pembelajaran di kelas dapat menjadi kegiatan yang membosankan bagi siswa jika evaluasi pembelajaran dilakukan dengan teks dan juga dibacakan oleh guru, guru dapat menggunakan media evaluasi dengan memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi untuk dapat menjadi lebih menarik bagi siswa (Citra & Rosy, 2020)

Pemberian kuis akan menuntun siswa menjadi lebih siap dalam menerima materi dan ujian secara mandiri. Pemberian kuis akan memacu peserta didik agar mendapatkan nilai lebih bagus (Solikah, 2019). Selain itu, pemberian kuis daring juga akan membantu guru dalam memudahkan sistem rekapitulasi penilaian agar lebih mudah dan lebih transparan. Guru juga

dibantu dalam menentukan tindakan agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mendorong semangat belajar peserta didik (Rahman & et al, 2020)

Salah satu media evaluasi pembelajaran berbasis e-learning adalah dengan menggunakan quizizz. Media evaluasi pembelajaran quizizz juga memberikan data dan statistik tentang kinerja mahasiswa, bahkan bisa mendownload statistik ini dalam bentuk *spreadsheet* Excel. Dosen dapat melacak jumlah jawaban mahasiswa. Pemanfaatan quizizz membantu pendidik dalam melakukan evaluasi tanpa dibatasi tempat, tampilan yang menarik dan pengaturan waktu yang diatur menuntun konsentrasi mahasiswa. (Purba , 2019).

Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti lain menunjukkan bahwa quizizz dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan sehingga motivasi peserta didik lebih tinggi dan hasil belajar akan menjadi lebih baik (Aini, 2019). Penggunaan media quizizz ini sangat mudah dan sederhana, dimana quizizz ini dapat digunakan di *handphone* ataupun Laptop/PC. Sedangkan bagi guru sendiri, quizizz ini memiliki fitur yang memudahkan dalam melakukan proses evaluasi pembelajaran,

guru dapat dengan mudah melihat hasil nilai yang diperoleh oleh setiap siswa sehingga proses evaluasi selanjutnya dapat dilakukan dengan cepat.

Berdasarkan penjelasan yang dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi quizizz adalah sebuah media pembelajaran berbasis game edukasi yang di dalamnya salah satunya berisikan kuis interaktif. Quizizz juga dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran seperti mengadakan *pretest*, *posttest*, latihan soal, penguatan materi untuk mengukur pemahaman siswa, remedial, pekerjaan rumah dan lain sebagainya.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif yaitu *quasi eksperiment* dengan desain penelitian yang digunakan adalah dengan model *one group pre-test post-test design*. populasi penelitian untuk uji coba media pembelajaran quizizz yaitu seluruh mahasiswa Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Banten Jaya dengan teknik sampling digunakan adalah metode *total sampling*, yaitu seluruh mahasiswa semester 3 yang mengikuti

perkuliahan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Peserta Didik.

Tabel 1 Desain Penelitian

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
Q ₁	X	Q ₂

Keterangan:

Q₁ : *Pretest*

Q₂ : *Posttest*

X : Perlakuan

Efektivitas penggunaan aplikasi quizizz ditinjau dari dua aspek yaitu kemampuan kognitif yang diukur dari hasil belajar dan motivasi belajar mahasiswa. Hasil belajar mahasiswa pada penelitian ini hanya difokuskan pada aspek kognitif.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan nontes. Instrumen tes yang digunakan adalah soal pilihan ganda. Pemberian tes dilakukan pada saat pemberian kuis (*pretest-posttest*) guna mengetahui kemampuan kognitif mahasiswa, Teknik analisis instrumen tes menggunakan uji prasyarat normalitas, sedangkan uji hipotesis yang digunakan menggunakan uji *one sample t-test* berbantuan aplikasi SPSS versi 22.0 *for windows*, dan uji N-gain yang berguna untuk mengetahui seberapa besar peningkatan pemahaman/kognitif mahasiswa setelah pembelajaran dilakukan.

Instrumen nontes yang digunakan berupa angket respon mahasiswa yang mengacu pada skala Likert dengan jawaban tertutup guna mengetahui motivasi belajar mahasiswa. Pernyataan dalam angket terbagi menjadi dua, yaitu pernyataan positif dan negative dengan berskala 1 sampai 5, pemberian angket diberikan melalui *googleform*. Selanjutnya data dari angket diolah secara kualitatif dengan menggunakan rumus :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = angka presentase

F = frekuensi yang dicari presentasinya

N = jumlah individu

Sedangkan data yang diperoleh diubah kedalam bentuk presentase, kemudian diklasifikasikan kedalam kategori pada Tabel di bawah ini:

Tabel 2 Kategori Angket Siswa

Rentang Nilai	Kategori
0 – 20%	Sangat Kurang
21 – 40%	Kurang

41 – 60%	Cukup
61 – 80%	Baik
81 – 100%	Baik Sekali

Sumber : (Sahertian, 2000)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas penggunaan aplikasi *quizizz* terhadap kemampuan kognitif berupa hasil belajar serta motivasi belajar mahasiswa. Aplikasi *quizizz* digunakan sebagai alat evaluasi yaitu pemberian kuis dalam matakuliah pembelajaran Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Peserta Didik. Proses pengambilan data pada penelitian ini dilakukan dengan 2 tahapan yaitu pemberian angket motivasi dan pemberian tes. Pemberian angket motivasi dilakukan untuk mengetahui respon mahasiswa dan keefektifan penggunaan aplikasi *quizizz* yang ditinjau dari motivasi belajar mahasiswa. Sedangkan pemberian tes dilakukan untuk mengetahui keefektifan penggunaan aplikasi *quizizz* yang ditinjau dari hasil belajar mahasiswa. Pemberian tes dilakukan sebanyak 2 kali yaitu pada saat *pretest* dan *posttest*, sedangkan pemberian angket dilakukan diakhir pembelajaran yang dibagikan menggunakan *google form*. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, didapatkan hasil perbandingan

motivasi mahasiswa dapat dilihat pada Tabel dibawah ini :

Tabel 3 Hasil Angket Motivasi

Indikator	Hasil Presentase
Ketertarikan	82%
Pemahaman	82%
Keefektifan	73%

Sumber Data: diolah pada Februari 2023

Berdasarkan Tabel di atas didapatkan bahwa untuk indikator pertama yakni adanya ketertarikan pemberian kuis dengan menggunakan aplikasi quizizz mendapatkan nilai rata-rata sebesar 82% dengan kategori motivasi tinggi, hal ini memperlihatkan bahwa evaluasi menggunakan quizizz memiliki pengaruh pada motivasi belajar. Indikator kedua yaitu faktor pemahaman yang mendapatkan hasil 82% dengan kategori tinggi, selanjutnya indikator terakhir yaitu mengenai keefektifan pada saat menggunakan aplikasi quizizz yang mendapatkan presentasi 73% kategori tinggi hal ini disebabkan karena media evaluasi quizizz memiliki fitur kemampuan untuk dapat melihat langsung jawaban benar setelah mahasiswa menjawab soal pertanyaan.

Hasil belajar kognitif mahasiswa menunjukkan hasil selaras dengan hasil motivasi belajar. Pemberian evaluasi

dengan menggunakan quizizz memiliki kenaikan rata-rata *pretest* dan *posttest* yang tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa media quizizz memberikan dampak positif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang memengaruhi nilai mahasiswa. Uji statistic menunjukkan hasil yang signifikan terhadap hasil belajar kognitif mahasiswa. Hasil selaras ini menguatkan gagasan bahwa media quizizz memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar peserta didik dan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar kognitif didapatkan bahwa nilai dari hasil pemberian *pre-test* dan *post-test* berbantuan aplikasi quizizz dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4 Hasil Kemampuan Kognitif Mahasiswa

	Descriptive Statistics				
	N	Range	Min	Max	Mean
PRE	15	40.00	20.00	60.00	42.187
POST	15	54.00	30.00	84.00	74.625
Valid N	15				

Sumber Data: diolah dengan SPSS pada Januari 2023

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa nilai rata-rata pada saat *pretest* yaitu 42.1875 dengan nilai minimum 20 dan nilai maksimum 60, sedangkan nilai rata-rata *posttest* sebesar 74,625 dengan nilai minimum 30 dan nilai maksimum 84. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan kognitif mahasiswa

pada saat *pretest* dan setelah diberikan *posttest*. Selanjutnya dilakukan uji N-gain, N-Gain adalah selisih antara nilai *posttest* dan *pretest*, gain menunjukkan peningkatan pemahaman/kognitif atau penguasaan konsep mahasiswa setelah pembelajaran dilakukan. Dengan hasil N-gain dapat dilihat pada tabel di bawah ini

Tabel 5 Hasil N-Gain Kemampuan Kognitif Mahasiswa

Nilai N-Gain	Kategori	Jumlah
<0.30	Rendah	0
$0.30 \leq g \leq 0.70$	Sedang	2
>0.70	Tinggi	13

Sumber Data: diolah pada Februari 2023

Berdasarkan tabel 5 dapat dilihat bahwa pada kelas eksperimen N-gain dengan kategori tinggi didapatkan sebanyak 13 orang mahasiswa, kategori sedang didapatkan sebanyak 2 mahasiswa dan tidak ada mahasiswa yang termasuk ke dalam kategori rendah.

Selanjutnya untuk mengetahui efektifitas aplikasi quizizz terhadap kemampuan kognitif mahasiswa maka dilakukan Uji prasyarat. Adapun langkah-langkah dalam pengujian asumsi klasik adalah sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data di dapatkan

terdistribusi normal atau tidak. Uji ini dilakukan terhadap hasil *pretest* dan *posttest*. Untuk menguji normalitas kedua data digunakan rumus uji Shapiro Wilk dengan taraf signifikan (α) 5%. Untuk melakukan uji normalitas ini, peneliti menggunakan software SPSS 22. Berikut ini hasil perhitungan uji normalitas dapat dilihat pada Tabel di bawah ini :

Tabel 6 Hasil Uji Normalitas

		Shapiro-Wilk		
	KELAS	Statistic	df	Sig.
HASIL	PRE	.923	15	.217
BELAJAR	POST	.930	15	.271

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber Data: diolah dengan SPSS pada Februari 2023

Pengambilan keputusan uji normalitas diambil berdasarkan pada ketentuan kriteria pengujian Shapiro Wilk karna sampel yang digunakan berjumlah 15 orang mahasiswa, yaitu jika $X_{hitung} < \alpha$, maka H_0 ditolak (tidak terdistribusi normal) dan jika $X_{hitung} > \alpha$, maka H_0 tidak dapat ditolak (berdistribusi normal) dengan taraf signifikan yang digunakan yaitu 5%. Pada tabel 6 menunjukkan bahwa nilai sig data *pretest* sebesar 0.217 dan data *posttest* sebesar 0.271. Nilai sig data *pretest* maupun *posttest* lebih besar dibandingkan taraf sig. 0.05, yang

artinya dapat disimpulkan bahwa data hasil *pretest* maupun *posttest* terdistribusi normal.

b. Uji t

Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata (mean) data hasil *pretest* dengan *posttest* pada sampel penelitian maka dilakukan Uji t sampel tunggal (*one Sample t-test*) dengan hasil seperti tabel di bawah ini:

Tabel 7 Hasil Uji One Sample T-Test

One-Sample Test						
Test Value = 0						
			95% Confidence			
			Interval of the			
			Difference			
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Lower	Upper
Hasil	16.467	15	.0631	60.3000	52.8106	67.7894

Sumber Data: diolah dengan SPSS pada Februari 2023

Untuk mengetahui diterima atau ditolaknya H_0 adalah dengan melihat nilai pada kolom sig (2-tailed). Taraf signifikansi (α) yang digunakan adalah 5%. Pengambilan keputusan hipotesis diambil berdasarkan pada kriteria pengujian, yaitu jika nilai sig (2-tailed) $< \alpha$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima sedangkan jika nilai sig (2-tailed) $> \alpha$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Berdasarkan

tabel 7 diatas terlihat bahwa nilai sig (2-tailed) didapatkan hasil sebesar 0.0631 yang artinya lebih besar dibandingkan nilai taraf signifikansi sebesar 0.05, sehingga hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak.

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa aplikasi quizizz efektif digunakan sebagai sarana evaluasi dalam pembelajaran terhadap kemampuan kognitif pada mahasiswa.

KESIMPULAN

Pemberian evaluasi kuis dengan menggunakan quizizz memiliki kenaikan rata-rata *pretest* dan *posttest* yang tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa media quizizz memberikan dampak positif dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa yang juga mempengaruhi nilai mahasiswa. Uji statistic menunjukkan hasil yang signifikan terhadap hasil belajar kognitif mahasiswa. Hasil selaras ini menguatkan gagasan bahwa media quizizz memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar peserta didik dan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar kognitif mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu. *Kependidikan Vol. 2, No. 25,, 1-6.*
- Anggraini, I. S. (2011). Motivsi Belajar dan Faktor- Faktor yang Berpengaruh: Sebuah Kajian Pada Interaksi Pembelajaran Mahasiswa. *Premier Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran.*
- 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), 261-272.*
- Fauziah , A., & et al. (2017). Hubungan antara motivasi belajar dengan minat belajar siswa kelas IV SDN Poris Gaga 05 Kota Tangerang. *Jurnal JBSD: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar, 4(2), 47-53.*
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Walidi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan, 8(1), 95.*
- Purba , L. S. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi. *Jurnal Dinamika Pendidikan, 12(1), 29., 30.*
- Rahman, & et al. (2020). Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pemberian kuis dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan, 4(3), 60-66.*
- Rahmayani, D., & Subekti, H. (2022). Efek Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa SMP Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia. *PENSA E-JURNAL : PENDIDIKAN SAINS Vol.10, No.1, 117-121.*
- Sahertian, P. A. (2000). *Konsep Dasar dan Teknik Supervisi Pendidika.* Jakarta: PT. Rineka Cipta .
- Solikah, H. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020. *Bapala Unesa: Jurnal Online Program Studi S-1 Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa Dan Seni UNESA, 7(8), 1-8.*
- Uno, H. B. (2014). *Teori Motivasi & Pengukurannya.* Jakarta: Bumi Aksara.
- Wijayanti, R., Hermanto, D., & Zainudin. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Matakuliah Matematika Sekolah Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika Volume 05, No. 01, Maret 2021, pp. 347-356, 348.*