



Persepsi Mahasiswa Terhadap Quizizz sebagai Media Evaluasi Materi Pembelajaran dalam Mata Kuliah Metodologi Penelitian

Khoirunnisaa Sholihah Luthfi Alya¹, Wasith Achadi², Muhammad Ja'far Luthfi³

^{1,2,3}UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia

E-mail: khoirunnisaasholihahalya@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2024-11-01 Revised: 2024-02-23 Published: 2024-03-01	Learning research methodology over time has undergone several changes strating from conventional methods to modern one by utilizing digital platforms such as Quizizz. Quizizz is a learning media that is often used in millennial era learning, because it can make learning interactive and fun. The aim of this research is to determine the perceptions of biology education students. The data collection technique uses quantitative methods by distributing questionnaires to make it more comprehensive. Overall, the results in this study show that Quizizz is positive for students because of its effectiveness and flexibility. Therefore, the use of Quizizz can be a medium for evaluating learning material at every lecture meeting at the university level.
Keywords: Quizizz; Learning Evaluation; Research Methodology.	

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2024-11-01 Direvisi: 2024-02-23 Dipublikasi: 2024-03-01	Pembelajaran metodologi penelitian seiring berjalannya waktu telah emngalami beberapa perubahan dimulai dengan metode konvensional hingga modern dengan memanfaatkan platform digital seperti Quizizz. Quizizz ialah media pembelajaran yang sudah sering digunakan di pembelajaran era milenial ini, karena dapat membuat pembelajaran menjadi interaktif dan menyenangkan. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui persepsi mahasiswa pendidikan biologi. Teknik pengumpulan data menggunakan metode kuantitatif dengan menyebarkan kuesioner agar lebih komperehensif. Secara keseluruhan, hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa Quizizz bernilai positif bagi mahasiswa karena efektivitas, dan fleksibel. Oleh karena itu, penggunaan Quizizz dapat menjadi salah satu media evaluasi materi pembelajaran di setiap pertemuan perkuliahan pada tingkat universitas.
Kata kunci: Quizizz; Media Evaluasi Pembelajaran; Metodologi Penelitian.	

I. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat memberikan dampak yang signifikan dalam perubahan sistem pembelajaran dalam proses perkuliahan. Proses belajar mengajar bukan hanya menjadikan guru sebagai satu satunya sumber belajar. Begitu juga terkait dengan media pembelajaran dan evaluasi yang sudah beragam modelnya tanpa mengenal terbatasnya waktu dan tempat (Jamun, 2018). Sebagian besar penduduk di Indonesia memanfaatkan internet dalam kehidupan sehari-hari, adanya perkembangan IPTEK berpengaruh dalam bidang pendidikan khususnya terakit dengan proses belajar mengajar yaitu adanya perubahan dalam proses dan metode belajar. Dengan adanya perkembangan IPTEK tersebut, diharapkan kepada seluruh pendidik harus dapat memanfaatkan kondisi dengan sekreatif mungkin ketika proses pembelajaran berlangsung. Dalam proses belajar mengajar dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis internet terdapat beberapa pedoman yang harus diperhatikan (Elianur, 2020), diantaranya ialah sasaran yang tepat, tujuannya, bahan belajar dan fleksibel

dalam memperoleh media yang digunakan serta kecakapan pendidik dalam menggunakannya.

Di era milenial ini, dibutuhkan integrasi antara teknologi dan pendidikan, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi online (A. I. Wang, 2016). Misalnya dalam rangka evaluasi pembelajaran yang diartikan sebagai salah satu metode untuk mengetahui seberapa berhasil materi dapat dipahami oleh mahasiswa bukan hanya diperoleh dengan test tertulis maupun secara lisan, akan tetapi bisa dilakukan secara menyenangkan melalui bantuan media pembelajaran yang populer digunakan yaitu aplikasi game online yang dikenal dengan nama Quizizz (Rahayu & Purnawarman, 2019). Belajar dengan cara menggunakan Quizizz juga dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda di dalam proses belajar mengajar. Mahasiswa menjadi aktif dan dinamis dengan belajar melalui aplikasi berbasis permainan yaitu Quizizz (Purba, 2020). Hal ini sesuai dengan penelitian terdahulu yang mengatakan jika pemanfaatan media belajar online lebih baik dibandingkan dengan sistem

tradisional yang monoton hanya berpusat kepada pendidik saja.

Pada umumnya mahasiswa menganggap mata kuliah metodologi penelitian ialah mata kuliah yang dianggap sulit dan kurang menyenangkan dalam setiap pertemuan karena terkesan membosankan sehingga banyak yang belum memahami materi mata kuliah ketika sedang mengerjakan skripsi. Sehingga diharapkan bahwa pandangan mahasiswa yang demikian bisa perlahan berubah menjadi lebih baik. Oleh karena itu diperlukan adanya inovasi dan kreatifitas dalam membuat mata kuliah ini menjadi menyenangkan dan mudah untuk diapahami yaitu dengan mereview materi dalam setiap pertemuan menggunakan aplikasi game online yang menyajikan berbagi soal dan jawaban yang dikemas melalui bentuk permainan (F. Zhao, 2019).

Quizizz merupakan salah satu dari sekian banyaknya aplikasi penilaian yang interaktif sehingga dapat menunjang pembelajaran yang dapat meningkatkan daya ingat mahasiswa terhadap materi yang disampaikan dalam setiap pertemuan. Quizizz bukan hanya dapat digunakan oleh dosen saja melainkan juga mahasiswa maupun seluruh civitas akademik. Dengan menggunakan Quizizz mahasiswa dapat mengerjakan kuis sesuai dengan pilihan waktu pengerjaan yang telah disediakan bahkan berlomba untuk berkompetensi dengan baik bersama teman sekelasnya. Beberapa kelebihan yang dimiliki oleh aplikasi Quizizz diantaranya terdapat papan peringkat yang menampilkan hasil peserta yang mengikuti secara keseluruhan (L.S.L. Purba, 2020). Beberapa penelitian terdahulu telah melakukan pengamatan tentang penggunaan Quizizz dan manfaat yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Salah satunya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan & Huda (2020) yang memberikan hasil positif terkait dengan penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis jelaskan sebelumnya, maka peneliti tertarik untuk mengambil judul penelitian mengenai persepsi mahasiswa terhadap media pembelajaran Quizizz dalam mata kuliah metodologi penelitian, dikarenakan dari sejauh keterbatasan pengetahuan peneliti masih jarang yang membahas tentang bagaimana persepsi mahasiswa khususnya mahasiswa Perguruan Tinggi Negeri berhubungan dengan media pembelajaran berupa aplikasi online Quizizz dalam proses belajar mengajar. Sehingga hal tersebut

mendorong peneliti untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai hal tersebut, terutama dalam beberapa hal yang dianggap penting diantaranya:

1. Bagaimana semangat mahasiswa ketika belajar melalui Quizizz?
2. Apakah Quizizz efektif digunakan dalam evaluasi materi pembelajaran dalam setiap pertemuan?
3. Bagaimana persepsi mahasiswa terkait dengan penggunaan dan fleksibilitas Quizizz dalam pembelajaran metodologi penelitian?

Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui persepsi mahasiswa terhadap media pembelajaran Quizizz. Mata kuliah yang dipilih ialah metodologi penelitian. Hal yang ingin diketahui secara mendalam yaitu berhubungan dengan efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz, bagaimana akses penggunaan, hambatan dalam penggunaan, tingkat pemahaman, motivasi dan juga ketertarikan dalam partisipasi untuk mendalami materi yang akan diujikan.

II. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah penelitian deskriptif kuantitatif. Menurut Linawarti (2016) menjelaskan bahwa penelitian deskriptif ialah penelitian yang bertujuan untuk menjelaskan secara detail fenomena yang terjadi baik secara alamiah maupun buatan. Sedangkan adanya metode kuantitatif yang digunakan bertujuan untuk memberikan penjelasan terkait dengan keadaan yang akan diteliti yang harus dibuktikan melalui penyebaran angket yang kemudian disimpulkan sebagai bukti dalam menguatkan hipotesis dalam membuat kesimpulan (Tiwijayanti & Pramono, 2020).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan instrument penelitian berupa kuesioner, dengan teknik purposive sampling yang berarti memilih beberapa sampel dalam suatu populasi yang sesuai dengan pembahasan dalam penelitian (Sugiyono, 2017). Penelitian ini memilih mahasiswa aktif pendidikan biologi UIN Sunan Kalijaga yang mengikuti mata kuliah metodologi penelitian dan mengerjakan Quizizz di akhir pembelajaran. Diperoleh 60 mahasiswa pendidikan biologi yang berkontribusi. Pembentukan kuesioner menggunakan skala likert dengan empat kategori pertanyaan yaitu motivasi dalam pembelajaran dan penilaian Quizizz, efektivitas media pembelajaran Quizizz, efektivitas pembelajaran mata kuliah metodologi penelitian

menggunakan Quizizz dan akses penggunaan Quizizz, kemudian juga terbagi menjadi empat kategori jawaban yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Adapun hasil analisis kuesioner dapat dilihat di tabel 1.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil analisis kuesioner yang telah diisi oleh sejumlah 60 mahasiswa aktif pendidikan biologi dalam mata kuliah metodologi penelitian dan evaluasi belajar. Kuesioner dibagikan setelah subjek penelitian mengikuti evaluasi akhir pembelajaran menggunakan Quizizz. Selanjutnya hasil dari pengisian kuesioner kemudian dianalisis. Dikategorikan menjadi beberapa kelompok sesuai dengan kategori yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju.

Tabel 1. Hasil Analisis Kuesioner

No.	Persepsi Mahasiswa	SS	S	TS	STS
1.	Quizizz menjadikan pembelajaran interaktif	70%	25%	5%	-
2.	Quizizz mempunyai fitur yang menarik	30%	62%	8%	-
3.	Quizizz menjadikan saya semangat belajar	40%	55%	5%	-
4.	Quizizz dapat dikerjakan dengan mudah seperti bermain game	30%	55%	15%	-
5.	Belajar dengan Quizizz menyenangkan	70%	27%	3%	-
6.	Saya tidak bisa melakukan kecurangan ketika mengerjakan Quizizz	35%	55%	7%	3%
7.	Quizizz menghadirkan pembelajaran yang kompetitif untuk meraih peringkat terbaik	55%	40%	5%	-
8.	Quizizz membuat saya mengetahui kesalahan dalam menjawab pertanyaan	60%	30%	15%	5%
9.	Quizizz menjadikan saya fokus mengerjakan soal	30%	60%	10%	-

10.	Pembelajaran menggunakan Quizizz memudahkan saya memahami materi metodologi penelitian	35%	55%	7%	3%
11.	Waktu yang terbatas dalam menjawab pertanyaan memotivasi saya untuk berlatih secara konsisten	22%	70%	5%	3%
12.	Mengerjakan soal menggunakan Quizizz membuat saya terlatih mengingat materi	20%	70%	5%	5%
13.	Saya tidak mengalami kesulitan dalam mengakses Quizizz	25%	65%	7%	3%
14.	Kuota dan perangkat yang saya miliki memungkinkan untuk mengakses Quizizz	28%	50%	20%	2%
15.	Saya dapat mengakses Quizizz tanpa terbatas waktu dan tempat	27%	60%	10%	3%

Pertanyaan nomor 1-5 memperlihatkan tentang bagaimana Quizizz dapat membuat mahasiswa semangat dalam pembelajaran. Hasilnya memperlihatkan persepsi positif dengan persentase di atas 90% kecuali pertanyaan nomor 4 tentang "Quizizz dapat dikerjakan dengan mudah seperti bermain game" yang hanya direspon positif sebanyak 65%. Dari hasil ini dapat diketahui bahwa Quizizz memberikan semangat dalam pembelajaran. Kendati demikian, mahasiswa tidak merasa mudah dalam mengerjakan soal seperti mengerjakan game, karena harus menjawab soal dengan sebaik-baiknya.

Hasil pertanyaan nomor 6-10 ialah pertanyaan yang membahas tentang efektivitas Quizizz sebagai media pembelajaran. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa mahasiswa menanggapi secara positif dengan persentase di atas 90%. Quizizz dianggap efektif sebagai media pembelajaran karena membuat materi pembelajaran menjadi mudah dipahami, fokus mengerjakan, membuat suasana belajar menjadi kompetitif, mahasiswa dapat mengevaluasi diri setelah mengerjakan soal dan

juga tidak terdapat celah bagi mahasiswa untuk dapat melakukan kecurangan selama mengerjakan.

Hasil pertanyaan nomor 11-15 menggambarkan tentang akses dan kendala dalam menggunakan Quizizz. Hasilnya memperlihatkan persepsi yang positif dengan persentase di atas 90% kecuali pertanyaan nomor 14 tentang "kuota dan perangkat yang saya miliki memungkinkan untuk mengakses Quizizz" yang hanya direspon positif sebanyak 78%. Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa Quizizz fleksibel untuk digunakan akan tetapi masih terdapat beberapa kendala seperti kuota dan perangkat yang kurang memadai dalam mengakses Quizizz.

B. Pembahasan

Quizizz ialah salah satu aplikasi game online yang sangat interaktif dan menarik. Aplikasi ini dapat dipergunakan secara langsung maupun dalam jaringan. Model permainan yang digunakan dapat disesuaikan dengan kebutuhan dalam proses belajar mahasiswa. Idealnya kuis dapat dilaksanakan langsung ketika pembelajaran di kelas sehingga mahasiswa dapat langsung mengetahui hasilnya. Kuis dengan model seperti ini dapat dimanfaatkan oleh dosen sebagai media evaluasi materi pembelajaran di setiap akhir pertemuan.

Umumnya terdapat dua jenis penelitian yaitu penilaian sumatif dan penilaian formatif. Penilaian sumatif dilakukan ketika akhir pembelajaran atau dikenal dengan sebutan evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan yang dimiliki oleh mahasiswa, sedangkan penilaian formatif ialah bentuk evaluasi dosen yang mengarah kepada proses belajar mengajar yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan mahasiswa terhadap materi yang telah dipelajari. Dengan Quizizz memudahkan dosen untuk melihat hasil evaluasi tanpa adanya koreksi secara terperinci dan melalui proses yang panjang. Persepsi mahasiswa terhadap survei terkait dengan penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran sangat positif dengan persentase di atas 90%.

Untuk menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di zaman generasi milenial seperti saat ini, sebagian besar dosen sudah menggunakan aplikasi online sebagai pendukung belajar. Aplikasi Quizizz dianggap sesuatu yang interaktif dan menyenangkan bagi mahasiswa. Penggunaan Quizizz mem-

berikan dinamika yang baru di mata kuliah metodologi penelitian di tingkat universitas. Mahasiswa mengatakan bahwa aplikasi ini sangat mendukung dalam proses belajar. Quizizz menarik kalangan milenial dikarenakan mengandung komponen yang kompetitif tetapi berbentuk seperti permainan. Selanjutnya, mahasiswa juga mengatakan bahwa dengan Quizizz materi pembelajaran dalam setiap pertemuan akan mudah untuk diingat. Mengintegrasikan Quizizz dalam metodologi penelitian mempunyai beragam manfaat khususnya dalam kelebihannya. Dosen harus dapat beradaptasi terhadap pembelajaran yang interaktif dengan memanfaatkan media pembelajaran digital agar lebih efisien.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Hasil penelitian ialah ditemukan bukti konkrit bahwa aplikasi Quizizz menjadikan pembelajaran menjadi interaktif dan menyenangkan karena fitur-fitur dalam aplikasi Quizizz. Mahasiswa beranggapan bahwa Quizizz merupakan aplikasi yang mudah untuk digunakan sehari-hari. Dengan Quizizz membantu mahasiswa untuk bersemangat dalam mengembangkan daya pikir melalui ingatannya terhadap materi yang disampaikan dan menarik minat mahasiswa untuk berpartisipasi dalam mengikuti evaluasi pembelajaran di akhir pertemuan kuliah melalui Quizizz. Sehingga dapat dikatakan bahwa persepsi mahasiswa terhadap penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran memiliki respon yang positif. Penelitian ini terbatas pada penggunaan Quizizz sebagai salah satu media evaluasi pembelajaran dalam mata kuliah metodologi penelitian.

Mahasiswa secara keseluruhan merasa puas dan tertarik dalam penggunaan Quizizz di mata kuliah metodologi penelitian yang biasanya dianggap membosankan. Quizizz juga dapat meningkatkan motivasi belajar. Mahasiswa termotivasi untuk bersaing dalam memperoleh peringkat tinggi dengan cara memahami materi belajar yang disampaikan. Active learning secara tidak langsung juga bisa diterapkan melalui penggunaan Quizizz, karena mahasiswa meluangkan waktu untuk aktif belajar sebelum mengikuti perkuliahan. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa mahasiswa mengetahui manfaat dari penggunaan Quizizz selama pembelajaran mata kuliah metodologi penelitian.

Secara keseluruhan, penelitian ini memperkuat penelitian sebelumnya yang membahas tema yang sama tentang penggunaan Quizizz. Terdapat beberapa keterbatasan dalam penelitian ini diantaranya keterbatasan dalam penggunaan seperti sinyal internet yang tidak mendukung. Implikasi dari penelitian ini agar pendidik di lingkup PTKIN dapat kreatif dan inovatif dalam menggunakan media pembelajaran dengan mempertimbangkan keterbatasan yang terjadi.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, pertama subjek yang dijadikan populasi hanya mahasiswa pendidikan biologi angkatan 2020 yang sedang mengikuti mata kuliah metologi penelitian, sehingga hasil penelitian hanya dapat disimpulkan melalui responden yang menjadi sasaran penelitian. Kedua, analisis yang digunakan ialah deskriptif kuantitatif melalui instrument penelitian yang diukur dengan kuesioner. Hal ini menyebabkan analisis kesimpulan masih berdasarkan persepsi mahasiswa dalam penelitian bukan dijelaskan secara mendalam, sehingga di kemudian hari perlu dilakukan dengan metode kualitatif. Ketiga, tahap development belum melibatkan para ahli di bidangnya, sehingga soal yang diujikan perlu diuji secara berlanjut.

B. Saran

Saran dari penelitian ini ialah berdasarkan hasil penelitian maka para civitas akademik pendidikan biologi khususnya di lingkup PTKIN dapat menggunakan Quizizz sebagai salah satu alternatif media belajar yang interaktif dan menyenangkan. Dibutuhkan penelitian lanjutan agar dapat memastikan bahwa hasilnya lebih akurat dari persepsi mahasiswa terkait penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran. Bagi peneliti berikutnya diharapkan dapat melakukan penelitian dengan responden yang beragam, sehingga menghasilkan hasil yang berbeda dan dapat diambil kesimpulan secara konkrit.

DAFTAR RUJUKAN

- Elianur, C. (2020). Pilihan Media Pembelajaran Daring oleh Guru PAI di Bengkulu Tengah. *Jurnal As-Salam*, 4(1), 37-45. <https://doi.org/10.37249/as-salam.v4i1.142>
- F. Zhao. (2019). Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom, *Int. J. High. Educ.*, 8(1), 37-43, <https://www.sciedupress.com/journal/index.php/ijhe>
- <https://ejournal.hikmahuniversity.ac.id/index.php/jpk/article/view/14>
- <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-kesehatan-olahraga/issue/view/2055>
- <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1567/2/022039>
- <https://jurnal.unpand.ac.id/index.php/MS/article/view/604>
- I. Wang, M. Zhu, and R. Saetre. (2016), The Effect of Digitizing and Gamifying Quizzing in Classrooms, *Proc. Eur. Conf. Games-based Learn*, 2016(2000), 729-737. https://www.researchgate.net/publication/309292274_The_Effect_of_Digitizing_and_Gamifying_Quizzing_in_Classrooms
- Jamun, Y. M. (2018). Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan : MISSIO*, 10(1), 48-52. <https://doi.org/10.36928/jpkm.v10i1.54>
- Kurniawan, M. C. D. & Huda, M. M. (2020). Pengaruh Penggunaan Quizizz sebagai Latihan Soal Terhadap Hasil Belajar Siswa kelas V SD. *Jurnal Pena Karakter*, 3(1), 37-41.
- Linawarti, M. Fathoni, A. & Minarsih, M. M. (2016). Studi Deskriptif Pelatihan dan Pengembangan Sumberdaya Manusia serta Penggunaan Metode Behaviorial Event Interview dalam Merekrut Karyawan Baru di Bank Mega Cabang Kudus. *Journal of Management*, 2(2), 1-8.
- Purba, L. S. L. (2020). The Effectiveness of The Quizizz Interactive Quiz Media as an Online learning Evaluation of Physics Chemistry to Improve Student Learning Outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*, 1567(2), 1-4.
- I. Sinta, D. Rahayu, and P. Purnawarman. (2019) The Use of Quizizz in Improving Students Grammar Understanding through Self-Assessment, *ATLANTIS PRESS*, 2(54), 102-105. <https://www.atlantipress.com/proceedings/conaplin-18/125911438>

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: AlfaBeta.

Tiwijayanti, R. & Pramono, M. (2020). Antusiasme Siswa Remaja Terhadap Upaya Pelaksanaan Budaya melalui Permainan Olahraga Tradisional di Museum Negeri Jawa Timur Mpu Tanular, *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 8(3), 105-110.