



Pemanfaatan Game Edukasi Quizizz dalam Pembelajaran Game Development pada Mahasiswa MSIB Skilvul Tech4Impact Batch 4

Hesty Ikrima¹, Hamsi Mansur², Mastur³

^{1,2,3}Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia

E-mail: 2010130220024@mhs.ulm.ac.id, hamsi.mansur@ulm.ac.id, mastur@ulm.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2024-06-23 Revised: 2024-07-21 Published: 2024-08-01	<p>Games are often seen as having a negative impact. But in fact, games can also be an interesting learning media for students because games besides having a function in learning, also have a function in entertainment that can make students' learning activities more fun and not seem monotonous. Games that are used for learning purposes are called educational games. One example of an educational game is Quizizz. Quizizz is an application that allows users to create interactive and interesting educational quizzes. By using Quizizz, users can create new quizzes or try quizzes that have been created by other users. Quizizz has been widely used in learning activities, one of which is in mentoring activities by group 6 game development Skilvul. This research uses a literature study method by reviewing and examining articles, journals, books and other literature sources related to the utilization of Quizizz in learning, especially in learning game development at Skilvul. The results show that the use of Quizizz in learning can stimulate student engagement and increase their focus when working on quizzes and practice questions. This is due to Quizizz's ability to encourage students to think logically and quickly when answering questions. Furthermore, the application of Quizizz is also proven to improve students' understanding of learning materials as well as their ability to think critically about the concepts taught by the teacher. In addition, the use of Quizizz also has a positive impact on students' cognitive development, strengthening their overall learning foundation.</p>
Keywords: <i>Educational Game;</i> <i>Quizizz;</i> <i>Skilvul.</i>	

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2024-06-23 Direvisi: 2024-07-21 Dipublikasi: 2024-08-01	<p>Game seringkali dipandang memiliki dampak negatif. Namun faktanya, game juga dapat menjadi media pembelajaran yang menarik bagi siswa karena game selain memiliki fungsi dalam pembelajaran, juga memiliki fungsi dalam hiburan yang dapat membuat kegiatan belajar siswa menjadi lebih menyenangkan dan tidak terkesan monoton. Game yang digunakan untuk tujuan pembelajaran ini disebut game edukasi. Salah satu contoh game edukasi adalah Quizizz. Quizizz adalah aplikasi yang memungkinkan pengguna membuat kuis pendidikan interaktif dan menarik. Dengan menggunakan Quizizz, pengguna dapat membuat kuis baru atau mencoba kuis yang telah dibuat oleh pengguna lain. Quizizz telah banyak digunakan dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya pada kegiatan mentoring oleh kelompok 6 game development Skilvul. Penelitian ini menggunakan metode studi literatur dengan mengkaji dan menelaah artikel, jurnal, buku dan sumber pustaka lainnya yang terkait dengan pemanfaatan Quizizz dalam pembelajaran, khususnya pada pembelajaran game development di Skilvul. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran dapat merangsang keterlibatan siswa dan meningkatkan fokus mereka saat mengerjakan kuis dan soal latihan. Hal ini disebabkan oleh kemampuan Quizizz dalam mendorong siswa untuk berpikir logis dan cepat saat menjawab soal. Lebih lanjut, penerapan Quizizz juga terbukti dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran serta kemampuan mereka dalam berpikir kritis terhadap konsep yang diajarkan oleh guru. Selain itu, penggunaan Quizizz juga berdampak positif pada perkembangan kognitif siswa, memperkuat landasan pembelajaran mereka secara keseluruhan.</p>
Kata kunci: <i>Game Edukasi;</i> <i>Quizizz;</i> <i>Skilvul.</i>	

I. PENDAHULUAN

Memasuki era globalisasi, kemajuan teknologi telah berkembang dengan sangat cepat dan menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Kemajuan ini memiliki dampak yang signifikan pada kehidupan manusia modern. Teknologi

telah menjadi suatu kebutuhan dalam masyarakat, terutama remaja. Teknologi telah memungkinkan semua orang untuk mendapatkan berbagai hal, seperti transportasi, komunikasi, informasi, dan bahkan hiburan. Salah satu media hiburan yang digemari oleh

masyarakat sekarang ini adalah game.

Game merupakan aktivitas yang dilakukan oleh satu atau lebih pemain dan dimaksudkan untuk menghibur. Biasanya, game melibatkan persaingan antar pemain untuk memperoleh kemenangan. Game sering kali dituduh memiliki dampak negatif. Namun faktanya, game atau permainan tidak hanya dapat digunakan sebagai hiburan, tetapi juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan. Menurut beberapa literatur, pembelajaran berbasis game yang melibatkan teknologi digital membuat siswa lebih tertarik untuk melanjutkan proses pelajaran jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa game atau permainan memiliki peran yang tak kalah penting dalam meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran. Bermain atau melakukan permainan dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan fungsinya sebagai kegiatan rekreatif dan juga edukatif. Dengan demikian, permainan dapat digunakan sebagai salah satu strategi untuk membuat kegiatan belajar peserta didik tidak terkesan monoton.

Game yang bertujuan untuk kegiatan pembelajaran disebut game edukasi. Game edukasi adalah game yang dimaksudkan untuk mengajarkan siswa suatu pembelajaran tertentu, membantu mereka memahami konsep dan pemahaman serta mendorong mereka untuk meningkatkan kemampuan yang dimiliki. Game edukasi dianggap lebih efektif dalam meningkatkan pengetahuan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional karena di dalam game terdapat beragam konten yang disajikan, seperti animasi, teks, video, dan gambar yang dapat membuat siswa menjadi lebih tertarik (Noor Aulia et al., 2024).

Dengan kemajuan dalam teknologi informasi dan komunikasi saat ini, terdapat banyak game edukasi yang tersedia di internet dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran, salah satunya adalah quizizz. Quizizz merupakan media pembelajaran berbasis game edukasi dengan menggunakan kuis interaktif. Quizizz dapat digunakan untuk berbagai kegiatan seperti pretest, posttest, latihan soal, remedial, pekerjaan rumah, dan untuk mengevaluasi pemahaman pada siswa. Quizizz telah banyak digunakan dalam proses pembelajaran, salah satunya dalam kegiatan mentoring kelompok 6 game development di Skilvul Tech4Impact batch 4. Dari kegiatan mentoring menggunakan Quizizz tersebut, maka penulis tertarik untuk mengkaji

Pemanfaatan Game Edukasi Quizizz dalam Pembelajaran Game Development pada Mahasiswa MSIB Skilvul Tech4Impact Batch 4.

II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data studi literatur, yaitu pengumpulan data dan informasi dari sumber pustaka, seperti artikel, jurnal buku dan sumber pustaka lainnya. Dalam penelitian ini, penulis akan mengkaji tentang pemanfaatan Quizizz dalam pembelajaran, khususnya pada pembelajaran game development di Skilvul.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi meluncurkan program "Kampus Merdeka", yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa-mahasiswi Indonesia untuk mengambil mata kuliah di luar perguruan tinggi. Program ini membantu mahasiswa-mahasiswi dalam mempersiapkan karir mereka dan menggunakan pengetahuan yang mereka pelajari untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh masyarakat.

Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) merupakan salah satu program Kampus Merdeka yang membantu mahasiswa-mahasiswi Indonesia mempersiapkan karir mereka dengan memberikan pengembangan soft skill langsung dengan pusat karir. Dalam program ini Kemendikbudristek bekerjasama dengan perusahaan, organisasi, institusi pemerintahan, maupun startup untuk dapat memberikan kesempatan kepada mahasiswa-mahasiswi Indonesia untuk melatih keterampilan yang sesuai dengan minat dan bakat mereka dan merasakan dunia kerja yang sebenarnya. Salah satu mitra yang bekerjasama dengan Kemendikbudristek pada program MSIB ini, yaitu PT Impactbyte Teknologi Edukasi (Skilvul).

Skilvul merupakan sebuah platform pendidikan teknologi dengan sistem Online Course berbasis website yang menawarkan konten pembelajaran Digital Skill baik secara online maupun offline (Sandi & Nugroho, 2022). Skilvul bekerjasama dengan MSIB dengan membawa visi yang sama, yaitu untuk mendukung upaya memajukan pertumbuhan talenta digital yang siap kerja. Pada kegiatan MSIB batch 4, Skilvul menyediakan beberapa program, salah satunya ialah game development. Pada program studi independen

game development ini, Sklivul memberikan pembelajaran pada mahasiswa-mahasiswi melalui sesi *live class*, webinar dan mentoring. Pada sesi *live class*, para mahasiswa akan belajar mengenai materi-materi *game development* seperti penggunaan aplikasi Visual Studio Code untuk pemrograman C#, *Game Concept Document* (GCD), *Game Design Document* (GDD), penggunaan Github, dan penggunaan aplikasi Unity untuk membuat game. Sesi *live class* ini diikuti oleh 96 mahasiswa dan diajarkan oleh satu mentor. Pembelajaran pada sesi *live class* dilaksanakan setiap hari senin hingga jumat melalui aplikasi zoom meeting. Sementara itu pada kegiatan webinar, para mahasiswa dari setiap program di Skilvul akan dikumpulkan untuk mengikuti webinar tentang persiapan karir mahasiswa di masa depan. Webinar diadakan sebanyak enam kali selama program studi independen dilaksanakan. Selain itu terdapat juga kegiatan mentoring dengan 96 mahasiswa yang mengikuti pembelajaran di Skilvul dibagi menjadi beberapa kelompok dan tiap kelompoknya akan mendapatkan satu mentor yang akan membimbing mereka. Kegiatan mentoring biasanya dilaksanakan dua kali setiap minggunya dengan jadwal yang telah ditetapkan bersama oleh mentor dan para mahasiswa dalam kelompok tersebut.

Pada kegiatan mentoring di kelompok 6, biasanya di hari pertama mentoring, mentor akan menanyakan pada masing-masing mahasiswa tentang materi yang belum dipahami seputar *game development* dan menjelaskan materi-materi tersebut kepada para mahasiswa. Kemudian di hari kedua mentoring, mentor akan menggunakan Quizziz sebagai media pembelajaran, setiap mahasiswa akan menjawab kuis-kuis seputar *game development* dan di akhir kuis biasanya mentor akan menjelaskan tiap soal dan jawaban dalam kuis tersebut sehingga para mahasiswa dapat lebih mudah memahami tentang materi yang diajarkan.

B. Pembahasan

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi meluncurkan program "Kampus Merdeka", yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa-mahasiswi Indonesia untuk mengambil mata kuliah di luar perguruan tinggi. Program ini membantu mahasiswa-mahasiswi dalam mempersiapkan karir mereka dan menggunakan pengetahuan

yang mereka pelajari untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh masyarakat.

Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) merupakan salah satu program Kampus Merdeka yang membantu mahasiswa-mahasiswi Indonesia mempersiapkan karir mereka dengan memberikan pengembangan soft skill langsung dengan pusat karir. Dalam program ini Kemendikbudristek bekerjasama dengan perusahaan, organisasi, institusi pemerintahan, maupun startup untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa-mahasiswi Indonesia untuk melatih keterampilan yang sesuai dengan minat dan bakat mereka dan merasakan dunia kerja yang sebenarnya. Salah satu mitra yang bekerjasama dengan Kemendikbudristek pada program MSIB ini, yaitu PT Impactbyte Teknologi Edukasi (Skilvul).

Skilvul merupakan sebuah platform pendidikan teknologi dengan sistem Online Course berbasis website yang menawarkan konten pembelajaran Digital Skill baik secara online maupun offline (Sandi & Nugroho, 2022). Skilvul bekerjasama dengan MSIB dengan membawa visi yang sama, yaitu untuk mendukung upaya memajukan pertumbuhan talenta digital yang siap kerja. Pada kegiatan MSIB batch 4, Skilvul menyediakan beberapa program, salah satunya ialah *game development*. Pada program studi independen *game development* ini, Sklivul memberikan pembelajaran pada mahasiswa-mahasiswi melalui sesi *live class*, webinar dan mentoring. Pada sesi *live class*, para mahasiswa akan belajar mengenai materi-materi *game development* seperti penggunaan aplikasi Visual Studio Code untuk pemrograman C#, *Game Concept Document* (GCD), *Game Design Document* (GDD), penggunaan Github, dan penggunaan aplikasi Unity untuk membuat game. Sesi *live class* ini diikuti oleh 96 mahasiswa dan diajarkan oleh satu mentor. Pembelajaran pada sesi *live class* dilaksanakan setiap hari senin hingga jumat melalui aplikasi zoom meeting. Sementara itu pada kegiatan webinar, para mahasiswa dari setiap program di Skilvul akan dikumpulkan untuk mengikuti webinar tentang persiapan karir mahasiswa di masa depan. Webinar diadakan sebanyak enam kali selama program studi independen dilaksanakan. Selain itu terdapat juga kegiatan mentoring dengan 96 mahasiswa yang mengikuti pembelajaran di Skilvul dibagi menjadi beberapa kelompok dan tiap

kelompoknya akan mendapatkan satu mentor yang akan membimbing mereka. Kegiatan mentoring biasanya dilaksanakan dua kali setiap minggunya dengan jadwal yang telah ditetapkan bersama oleh mentor dan para mahasiswa dalam kelompok tersebut.

Pada kegiatan mentoring di kelompok 6, biasanya di hari pertama mentoring, mentor akan menanyakan pada masing-masing mahasiswa tentang materi yang belum dipahami seputar *game development* dan menjelaskan materi-materi tersebut kepada para mahasiswa. Kemudian di hari kedua mentoring, mentor akan menggunakan Quizizz sebagai media pembelajaran, setiap mahasiswa akan menjawab kuis-kuis seputar *game development* dan di akhir kuis biasanya mentor akan menjelaskan tiap soal dan jawaban dalam kuis tersebut sehingga para mahasiswa dapat lebih mudah memahami tentang materi yang diajarkan.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa pemanfaatan Quizizz dalam pembelajaran *game development* menunjukkan dampak positif yang signifikan. Quizizz terbukti mampu dalam merangsang keterlibatan mahasiswa dan meningkatkan fokus mereka dalam mengerjakan kuis dan soal latihan. Quizizz juga dapat membantu mendorong mahasiswa untuk berpikir logis dan menjawab soal dengan cepat sehingga dapat mampu dalam meningkatkan pemahaman dan kemampuan mereka untuk berpikir kritis tentang materi yang diajarkan. Selain itu, penerapan Quizizz juga berdampak positif pada perkembangan kognitif mahasiswa, memperkuat landasan pembelajaran mereka secara keseluruhan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Quizizz merupakan media pembelajaran yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran *game development* dengan membantu meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan penguasaan materi yang diajarkan pada siswa.

B. Saran

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk mengeksplorasi lebih lanjut tentang pengaruh penggunaan Quizizz dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada pembelajaran. Fokus penelitian dapat difokuskan pada pengembangan metode penggunaan Quizizz yang efektif, integrasi

dengan kurikulum yang ada, dan evaluasi dampaknya terhadap pencapaian akademik siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Andari, R. (2020). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI KAHOOT! PADA PEMBELAJARAN FISIKA. 6, 135–137.
- Asmadi. (2022). PEMANFAATAN GAME EDUKASI WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN PROSES BELAJAR ONLINE. 6(3), 945–962. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i3.1048>
- 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. 8, 261–272.
- 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. 8, 261–272.
- Diharjo, W. (2020). Game Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle Pada Genre Puzzle Game. *INTEGER: Journal of Information Technology*, 5(2), 23–35. <https://doi.org/10.31284/j.integer.2020.v5i2.1171>
- Gunawan, Y. A. V., Mahendra, I. B. M., & Karyawati, A. A. I. N. E. (2023). KEGIATAN MAGANG BERSERTIFIKAT SKILVUL VIRTUAL INTERNSHIP UI / UX CHALLENGE DI PT IMPACTBYTE. 1(November 2022), 577–582.
- Hidayati, I. D. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa. 4(2), 251–257.
- Kinanti, M. D., & Subagio, F. M. (n.d.). PENGEMBANGAN LKPD BAHASA INGGRIS BERBANTU APLIKASI QUIZIZZ KELAS IV SEKOLAH DASAR Abstrak. 1–10.

- Muliya, M. (2022). Penerapan media quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas x busana 2. 3.
- Noor Aulia, Agus Hadi Utama, & Adrie Satrio. (2024). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sman 1 Kurau. *Journal of Instructional Technology*, 5(2), 12-22.
- Paremeswara, M. C., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar. 5, 1473-1481.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., & Amanah, I. L. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. 4, 163-172.
- Sandi, Y. A., & Nugroho, I. M. (2022). PENERAPAN METODE UCD UNTUK PERANCANGAN UI DAN UX DALAM MEMBANGUN FITUR MENTOR ON DEMAND DAN LIVE CHAT PADA WEBSITE SKILVUL. *Jurnal Ilmiah Betrik*, 03, 280-286. <https://doi.org/10.36050/betrik.v13i03%20DESEMBER.34>
- Sukmah, N., Lestari, P. I., & Nur, R. A. (n.d.). PENGARUH MEDIA "QUIZIZZ" DALAM PEMBELAJARAN DARING TERHADAP HASIL BELAJAR BIOLOGI SISWA. 4(September 2021), 154-166.
- Transmawati, M., & Sartika, W. (2019). Pengaruh game online terhadap motivasi belajar remaja 1. 650-657.