Evaluasi Pembelajaran Melalui Implementasi Game Edukasi Quizizz Pada Perkuliahan

Hilda Ashari[1], Elfira Makmur[2]

[1,2](Universitas Negeri Makassar)

[1]hildaashari@unm.ac.id
[2]elfiramakmur@unm.ac.id

Abstrak – Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan game edukasi melalui Quizizz dalam evaluasi pembelajaran pada mata kuliah Profesi Kependidikan di Prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar. Penelitian dilakukan melalui mixed-method dalam mengumpulkan data dari mahasiswa selama satu semester yang dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. Pengumpulan data kuantitatif diperoleh dari hasil ujian tengah semester dan ujian akhir semester yang dianalisis dengan menggunakan Uji-T dan hasil kuesioner yang diberikan kepada mahasiswa. Metode penelitian yang dilakukan untuk menganalisis kemampuan dan pengalaman mahasiswa terhadap penggunaan game edukasi melalui Quizizz pada mata kuliah profesi kependidikan. Perolehan data kualitatif dilakukan melalui hasil wawancara dengan beberapa mahasiswa pada akhir semester. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi melalui Quizizz memberikan dampak positif terhadap motivasi dan prestasi belajar mahasiswa di kelas melalui perkuliahan blended learning. Kegiatan belajar mengajar menjadi lebih interaktif, inovatif, menyenangkan, dan tidak membosankan. Mahasiswa di dalam kelas tidak hanya mendengarkan materi dari dosen tetapi juga mampu berinteraksi dengan baik dalam proses perkuliahan antara dosen dengan mahasiswa maupun antar sesama mahasiswa melalui aktivitas game edukasi yang diterapkan untuk mendukung evaluasi pembelajaran. Penggunaan penilaian berbasis game edukasi melalui Quizizz sangat membantu para dosen dalam merancang soal yang menarik dalam evaluasi pembelajaran di kelas. Melalui game Quizizz ini juga penilaian dapat langsung diketahui oleh mahasiswa dan dosen karena langsung menampilkan hasil dari ujian yang telah dilaksanakan sehingga penilaian mampu transparan dan berjalan secara efektif dan efisien.

Kata Kunci: Evaluasi Pembelajaran; Game Edukasi, Quizizz

I. PENDAHULUAN

Kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi pada saat ini sudah sangat berkembang pesat, seperti pemanfaatan internet pada proses pembelajaran. Kemajuan TIK ini juga memberikan dampak yang besar pada pendidikan. Pada dasarnya pendidikan merupakan proses komunikasi dan informasi dari pendidik ke peserta didik yang berisikan sebuah informasi pendidikan yang didalamnya terkandung unsur-unsur sumber informasi, media sebagai sarana penyajian ide, gagasan dan materi pendidikan serta peserta didik itu sendiri [1]. Dalam era digital ini tentunya banyak sekali yang memanfaatkan teknologi yang ditawarkan. Salah satunya melalui *smartphone*, untuk membantu dikehidupan sehari-hari mulai dari anak kecil hingga orang dewasa [2].

Smartphone merupakan alat komunikasi yang modern karena mudah dibawa kemana saja. Upaya untuk mengatasi permasalahan terkait dunia pendidikan dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi informasi pada bidang pendidikan. Diterapkannya pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi tersebut tentu dapat menghasilkan pendidikan yang berkualitas [3]. Pemanfaatan internet dalam dunia pendidikan dapat membantu pendidik selama proses pembelajaran, salah satunya yaitu menjadi tempat untuk melakukan proses evaluasi pembelajaran atau kegiatan penilaian. Penilaian merupakan suatu proses yang berkesinambungan dan sistematis dalam hal mengumpulkan informasi terkait proses dan hasil belajar mahasiswa.

Evaluasi pembelajaran merupakan sebuah metode yang digunakan untuk melihat keberhasilan belajar mahasiswa. Penilaian tidak hanya mencakup penguasaan suatu bidang tertentu saja, tetapi mencakup keterampilan, perilaku, pengetahuan dan nilai [4]. Terkait sistem yang digunakan dalam evaluasi pembelajaran, pendidik menggunakan metode berupa metode lisan dan tertulis. Sistem penilaian yang menggunakan evaluasi *paper based test* yaitu bentuk evaluasi yang penyajiannya menggunakan kertas. Sedangkan penilaian lisan, melalui menjawab soal yang diberikan oleh guru secara langsung. *Paper based test* ini masih bersifat konvensional atau tradisional.

Metode evaluasi pembelajaran yang menggunakan *Paper based test* terlalu banyak memakan waktu karena menilai mahasiswa satu persatu dan dosen harus memiliki banyak persediaan soal, hal ini tentu saja tidak efektif dan efisien diterapkan di dalam perkuliahan pada mata kuliah teori khususnya di bidang Pendidikan [5]. Hal ini membuat mahasiswa merasa belum mempunyai suatu pemahaman dasar untuk memahami beragam konsep dalam menjawab ujian, karena soal-soal yang diberikan selalu sama dengan yang terdahulu dan tidak beragam, akibatnya mahasiswa menjadi tidak bersemangat. Maka hal ini akan berdampak pada hasil evaluasi pembelajaran di kelas yang dilaksanakan secara *blended learning*. Maka dosen harus mampu memilih strategi, teknik, metode, sumber belajar dan media yang tepat [6].

Berdasarkan hasil pengamatan yang lakukan saat perkuliahan pada mata kuliah profesi kependidikan di Prodi Teknik Informatika dan Komputer untuk bagian fasilitas pembelajarannya, sudah sangat memadai seperti adanya LCD, *wifi* dan proyektor [7]. Sebaiknya penggunaan fasilitas pembelajaran digunakan dengan sebaik mungkin dan dimanfaatkan untuk kegiatan evaluasi pembelajaran yang interaktif dan efisien.

Oleh karena itu, perlu adanya sebuah pembaharuan yang dapat menunjang keberhasilan dalam proses evaluasi. Jadi tidak hanya menggunakan metode konvensional saja, tetapi dapat lebih memanfaatkan fasilitas yang sudah tersedia. Dalam hal ini dosen harus memiliki kemampuan mengevaluasi ketercapaian belajar mahasiswa, karena evaluasi merupakan salah satu komponen penting dari kegiatan belajar mengajar [8]. Salah satu cara untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan menarik yaitu dengan memasukan metode game edukasi dalam proses penilaian evaluasi pembelajaran tersebut sehingga mahasiswa tertarik dalam menjawab soal-soal. Maka dari itu mahasiswa membutuhkan pola belajar yang menarik dengan memanfaatkan teknologi yang ada saat ini sehingga dapat membuat mereka berfikir bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang menyenangkan [9].

Bermain sambil belajar merupakan suatu metode yang memberikan kemudahan dalam pembelajaran, hal ini dapat menciptakan suasana yang dapat membangkitkan kemampuan berfikir mahasiswa [10]. Ciri utama dalam pembelajaran yang menyenangkan yaitu terdapat lingkungan yang santai, aman, menarik, tidak ada keraguan anak dalam melakukan apa yang diinginkan, menggunakan semua indera dan terlihat antusias dalam kegiatan [11]. Untuk meningkatkan proses evaluasi pembelajaran mahasiswa dibutuhkan media yang relevan untuk mendukung proses tersebut. Aplikasi berbasis *website* yang dapat digunakan dengan mudah dalam proses pembelajaran dan juga menjadi game edukasi, salah satunya yaitu Quizizz.

Quizizz merupakan aplikasi game edukasi yang bersifat narasi dan fleksibel yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuat latihan interaktif serta menyenangkan [12]. Quizizz merupakan sebuah plarfrom yang dapat diakses melalui halaman *website* dan juga dapat digunakan di kelas maupun di luar kelas. Selain itu quizizz juga dilengkapi fitur-fitur yang menarik seperti avatar, karakter tema, serta music yang bisa dijadikan alat hiburan bagi mahasiswa saat proses belajar atau saat mengerjakan soal latihan. Quizizz mampu menggerakkan persaingan antar mahasiswa karena aplikasi ini mampu memberi peringkat secara otomatis saat mahasiswa selesai mengerjakan kuis atau soal latihan. Game ini dapat menjadi sebuah media yang diisi dengan soal-soal yang bervariasi [13]. Aplikasi game edukasi Quizizz dapat digunakan oleh para pengajar untuk melihat sejauhmana mahasiswa dalam belajar. Penggunaan yang mudah dan hasil yang cepat dalam proses penilaiannya menjadikan aplikasi ini layak digunakan sebagai aplikasi evaluasi pembelajaran [14].

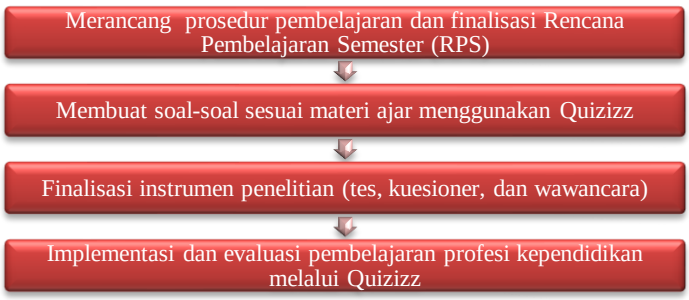
Melalui kemajuan ITE dan kebiasaan mahasiswa dengan aneka game dalam kehidupan sehari-hari maka peneliti tertarik untuk mengembangkan sistem evaluasi pembelajaran berbasis ITE terkait implementasi game edukasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran pada mata kuliah profesi kependidikan Prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini akan menggunakan metode campuran kuantitatif dan kualitatif *(mixed method)* dalam pengumpulan data pada mahasiswa selama proses belajar-mengajar selama satu semester Ganjil Tahun Ajaran 2023/2024. Penggunaan metode campuran ini dilakukan sebagai upaya untuk mendapatkan data lebih komprehensif dan mendalam. Penggunaan metode campuran dalam satu penelitian juga akan memperkuat dan mempertajam analisis riset dari dua sudut, baik kuantitatif maupun kualitatif.

Data kuantitatif diambil dari hasil asesmen game edukasi yaitu Quizizz dan asesmen Ujian Tengah Semester (UTS) yang dianalisis menggunakan t-test pada SPSS. Data kuantitatif bersumber dari kuesioner yang diberikan kepada mahasiswa. Data ini akan menganalisa persepsi dan pengalaman mahasiswa terhadap penggunaan game edukasi Quizizz dalam pembelajaran blended learning mata kuliah profesi kependidikan. Untuk data kualitatif, data diambil dari hasil wawancara dengan beberapa mahasiswa di akhir perkuliahan atau akhir semester. Tujuan wawancara ini adalah untuk mendapatkan data secara mendalam dan mendukung data kuantitatif sebelumya (triangulasi). Analisis data kuantitatif dilakukan terlebih dahulu dan diikuti dengan data kualitatif *(Mixed Methods Sequential Explanatory Design* [15].

Penelitian dilaksanakan pada prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar. Dalam pemilihan sampel, peneliti menggunakan metode *purposive sampling*, dimana sampel diambil secara sengaja sesuai dengan persyaratan atau kriteria sampel [16]. Salah satu kriterianya adalah mahasiswa PTIK angakatan 2022 yang memprogramkan mata kuliah Profesi Kependidikan. Gambar 1 adalah diagram alir *(flowchart)* kegiatan penelitian mulai dari awal perancangan strategi pembelajaran dan finalisasi RPS sampai pada implementasi dan evaluasi kegiatan pembelajaran.



Gambar 1. Flowchart Kegiatan Penelitian

Pembelajaran dilakukan melalui *blended learning* yang dilaksanakan di kelas secara luring dan menggunakan

aplikasi *google meet*. Untuk kelas eksperimen (n = 20) dan kontrol (n = 25). Kedua kelas pada studi ini mengambil mata kuliah Profesi Kependidikan dimana kelas eksperimen mengadopsi aplikasi Quizizz, sedangkan kelas kontrol menggunakan sistem evaluasi formatif konvensional menggunakan kertas *(paper-based)*. Pemilihan dan penentuan kedua kelas ini berdasarkan hasil random sederhana *(simple random sampling)* yang dilakukan oleh tim peneliti sebelum proses belajar-mengajar dilaksanakan.

Analisis data komparasi kedua grup ini menggunakan uji t (p = 0.05) untuk perbandingan nilai kuis dan pernyataan pada kuesioner. Pada ujian tengah semester dengan platform Quizizz, keseluruhan jawaban benar diberikan nilai atau disetarakan menjadi 100 dan jumlah soal di setiap asesmen formatif berjumlah 10 soal. Artinya, setiap satu jawaban benar akan mendapat nilai 10. Di akhir semester, semua mahasiswa di kelas eksperimen dan kontrol diberikan angket (kuesioner) untuk mengevaluasi pengalaman mereka belajar terutama dari segi ketertarikan *(engagement)* dan motivasi belajar.

Tabel 1. Skala Likert Angket

Skala	Keterangan
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Ragu-ragu
4	Setuju
5	Sangat Setuju

Skala likert digunakan dalam angket yang terdiri dari 5 pilihan skala. Untuk analisis data angket, kuantitatif deskriptif dan uji t (t-test) akan digunakan untuk melihat perbedaan respon antar kedua kelompok eksperimen. Wawancara dilakukan untuk mendukung data tes dan angket kuantitatif [17]. Wawancara individu ini dilakukan pada 10 mahasiswa untuk memperoleh data lebih mendalam *(in-depth analysis)* tentang pengalaman mahasiswa belajar dengan menggunakan game edukasi melalui Quizizz serta untuk mendapatkan feedback baik positif maupun negatif dari hasil evaluasi pembelajaran.

Teknik *sampling snowball* digunakan dalam pemilihan sampel pada pengumpulan data wawancara. Teknik ini digunakan untuk mengidentifikasi, memilih dan mengambil sampel dalam suatu jaringan atau rantai hubungan yang menerus atau mahasiswa yang telah diwawancara akan diminta untuk merekomendasikan teman mereka yang lain untuk diikutsertakan juga dalam wawancara selanjutnya [15]. Data wawancara ini akan dianalisis menggunakan metode tematik yaitu menemukan tema-tema yang relevan dari setiap hasil wawancara.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol diberikan kuis sebanyak tiga kali selama satu semester dengan tujuan melihat hasil belajar dan asesmen formatif dari setiap grup. Dari analisis data kuantitatif ini, tidak terdapat perbedaan nilai atau mean pada Kuis I untuk kedua kelompok, t (45) = 1.453), p = 0.71, > 0.05, Tabel 2). Hal ini disebabkan oleh pengalaman pertama mahasiswa menggunakan aplikasi Quizizz dan nilainya tidak terdapat perbedaan signifikan dengan kelas kontrol yang menggunakan *paper-based*. Berbeda dengan UTS dan UAS dimana terdapat perbedaan yang signifikan antara setiap kelompok. Pada UTS jelas terdapat perbedaan nilai yang signifikan antara kedua kelompok dengan nilai t (45) = 3.322, p = 0.02, < 0.05, Tabel 2). Hal ini juga senada dengan pelaksanaan UAS dimana terdapat perbedaan nilai yang signifikan antara kedua kelompok dengan nilai t (45) = 2.897, p = 0.06, < 0.05, Tabel 2).

Tabel 2. Perbandingan perbedaan nilai kuis pada kelompok eksperimen dan kontrol berdasarkan uji t (t-test)

Asesmen formatif	Grup		*t*	*p*
	Eksperimen *(n=20)* *M (SD)*	Kontrol *(n=25)* *M (SD)*		
Kuis	70.91 (7.81)	67.5 (8.07)	1.453	.153
UTS	82.27 (5.05)	77.29 (5.1)	3.322	.002*
UAS	88.86 (5.1)	84.37 (5.38)	2.897	.006*

**p <.05*

Selanjutnya, analisis angket dilakukan kepada 45 responden dari kedua kelompok eksperimen dan dapat diperoleh hasil perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok eksperimen. Dari hasil analisis statistik desktiptif dapat dilihat bahwa rata-rata respon (nilai mean) dari mahasiswa kelompok eksperimen terhadap evaluasi belajar menggunakan Quizizz adalah positif dengan respon rata-rata "Setuju".

Tabel 3. Perbandingan Perbedaan Nilai Pada Kelompok Eksperimen Dan Kontrol Berdasarkan Uji t Untuk Data Kuesioner

Pernyataan pada kuesioner	Grup		*t*	*p*
	Eksperimen *(n=20)* *M (SD)*	Kontrol *(n=25)* *M (SD)*		
1. Saya suka belajar online di kelas ini	4.39 (.499)	3.6818 (.716)	3.870	000*
2. Penggunaan aplikasi penilaian Quizizz/ *paper-based* membuat saya termotivasi dalam belajar	4.39 (.499)	3.6364 (.726)	4.078	000*
3. Penggunaan aplikasi penilaian Quizizz/ *paper-based* membuat kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan	4.39 (.499)	3.4545 (.738)	5.006	000*
4. Saya menyukai metode penilaian dengan aplikasi	4.39 (.499)	3.4545 (.738)	5.006	000*

Quizizz/ *paper-based*				
5. Kegiatan belajar jadi tidak kaku karena menggunakan aplikasi game Quizizz *paper-based*	4.39 (.499)	3.4545 (.738)	5.006	000*
6. Saya bersemangat mengikuti kelas ini karena ada permainan pada aplikasi kuis Quizizz/ kuis berbasis *paper-based*	4.39 (.499)	3.4545 (.738)	5.006	000*
7. Saya ingin terus belajar menggunakan metode seperti ini	4.91 (.288)	3.4545 (.738)	8.800	000*
8. Saya merekomendasikan penggunaan aplikasi Quizizz/ *paper-based* pada mata kuliah lainnya	4.39 (.499)	3.4545 (.738)	5.006	000*
9. Kegiatan belajar jadi lebih hidup dan aktif dengan adanya Quizizz/ Kuis berbasis *paper-based*	4.39 (.499)	3.4545 (.738)	5.006	000*
10. Metode penilaian berbasis Quizizz/ *paper-based* layak digunakan untuk perkuliahan agar kelas tidak membosankan	4.39 (.499)	3.4545 (.738)	5.006	000*

**p <.05*

Tabel 4. Analisis Rata-Rata Kuesioner

Pernyataan pada kuesioner	Grup		*t*	*p*
	Eksperimen *(n=20)*	Kontrol *(n=25)*		
	M (SD)	*M (SD)*		
Item 1-10	4.44 (.457)	3.49 (.716)	5.318	.000*

**p <.05*

Untuk analisis data kualitatif, respon mahasiswa terhadap pembelajaran dengan penggunaan Quizizz bernilai positif. Total 10 mahasiswa dari kelompok eksperimen diwawancara dengan pertanyaan yang berhubungan dengan pengalaman dan motivasi mereka belajar dengan penggunaan game Quizizz. Berikut merupakan hasil wawancara yang dilakukan:

a. Pembelajaran inovatif. Mayoritas mahasiswa dalam sesi wawancara menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan game edukasi Quizizz sangat menyenangkan dan merupakan proses inovatif dalam belajar mengajar. Quizizz sangat mudah digunakan hanya dengan memasukkan kode yang diberikan dosen, sudah dapat mengakses ke dalam sistemnya. Dari segi mudah dalam penggunaannya *(easy to use)*, kita tidak perlu membuat akun, tinggal masukkan saja kode dan langsung terhubung ke Quizizz.
b. Pembelajaran yang interaktif. Menurut respon mahasiswa dalam wawancara, dengan adanya kegiatan pada aplikasi game Quizizz, aktivitas belajar mengajar online menjadi lebih interaktif, serta tidak membosankan. Bukan hanya mendengar materi pembelajaran, tetapi ada aktivitas interaktif melalui permainan game Quizizz ini.
c. Sistem penilaian menyenangkan. Peserta wawancara menyatakan bahwa belajar dengan penggunaan aplikasi game Quizizz membuat sistem evaluasi pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Sistem penilaian dengan permainan seperti ini merupakan hal baru dan merupakan pengalaman pertama yang dirasa sangat inovatif dan bisa diterapkan pada mata kuliah lainnya.
d. Mendapatkan *feedback* langsung dari Quizizz. Mayoritas mahasiswa dalam sesi wawancara menyatakan bahwa mendapatkan *feedback* langsung dari sistem Quizizz menjadi hal sangat menyenangkan. Suasana kelas terlihat aktif setelah game berakhir dimana sistem akan memberikan *feedback* untuk setiap jawaban. Sistem game ini juga memberikan rangking kepada setiap mahasiswa tergantung kecepatan dan ketepatan jawaban mereka. Melalui papan kompetisi yaitu *leaderboard*, mahasiswa terus termotivasi dan bersemangat untuk bersaing secara menyenangkan.

2. Pembahasan

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi Quizizz telah berdampak positif bagi motivasi dan evaluasi pembelajaran mahasiswa. Kegiatan belajar-mengajar menjadi lebih interaktif, inovatif, menyenangkan, dan tidak membosankan. Mahasiswa tidak hanya mendengar materi dosen melalui pembelajaran secara *blended learning*, tetapi juga melakukan aktivitas interaksi baik dengan dosen maupun sesama mahasiswa melalui permainan game berbasis evaluasi pembelajaran dengan Quizizz. Hasil dari penelitian ini sejalan dengan laporan dari studi-studi sebelumnya dimana implementasi sistem gamifikasi pada evaluasi pembelajaran telah membawa dampak positif bagi semangat dan prestasi belajar mahasiswa dibandingkan dengan kelas biasa tanpa penerapan sistem gamifikasi.

Penggunaan sistem gamifikasi telah sukses membuat peserta didik menjadi lebih termotivasi dan lebih aktif terlibat dalam kegiatan belajar-mengajar. Salah satu aplikasi dan aktivitas sederhana yang bisa dilakukan untuk membuat kelas *blended learning* menjadi lebih interaktif adalah dengan implementasi sistem evaluasi formatif berbasis

game. Kegiatan ini bisa dilaksanakan setiap topik di dalam perkuliahan. Kegiatan ini bertujuan untuk melihat dan mengevaluasi sejauh mana pemahaman mahasiswa tentang materi yang telah mereka pelajari. Quizizz bisa menjadi contoh aplikasi game kuis yang mudah dioperasikan tanpa harus memiliki *skill* teknologi yang tinggi. Beberapa contoh aplikasi sejenis lainnya yang bisa dicoba adalah *Kahoot, Docebo, TalentLMS, Class Dojo, Gimkit, Udemy, Tinycards,* dan *iSpring Learn.*

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

1. **Kesimpulan**
   Konsep gamifikasi pada evaluasi pembelajaran menjadikan proses belajar lebih menyenangkan dan interaktif. Gamifikasi pembelajaran dapat membantu pengajar membuat konten yang menarik, serta mendidik, dan menghibur peserta didik dalam proses pembelajaran. Konsep ini tidak bertujuan untuk mengubah pembelajaran menjadi sebuah permainan, tetapi keterlibatan peserta didik agar bersemangat dalam kegiatan belajar-mengajar. Selain itu, konsep ini dapat menciptakan kecanduan belajar. Peserta didik akan kecanduan *(addictive)* untuk terus berkompetisi dalam belajar seperti kompetisi dalam permainan game di dunia maya. *Reward* (penghargaan) juga merupakan bagian dari konsep gamifikasi. *Feedback* atau umpan balik juga merupakan elemen penting yang dapat memotivasi peserta didik untuk terus menunjukkan performa terbaik mereka. Pembelajaran yang lebih menyenangkan dan efisien adalah prinsip utama lainnya dalam sistem gamifikasi. Integrasi konsep gamifikasi baik sebagai elemen evaluasi formatif maupun sebagai aktivitas pembelajaran lainnya dapat menjadi alternatif sehingga mampu meningkatkan hasil belajar mahasiswa di dalam perkuliahan.
2. **Saran**
   Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka terdapat beberapa masukan saran untuk peningkatan evaluasi pembelajaran yaitu dari fasilitas jurusan agar dapat mendukung evaluasi pembelajaran dengan menggunakan Quizizz agar proses pembelajaran menjadi efektif. Kepada para pendidik untuk memanfaatkan teknologi yang ada pada saat ini yaitu berinovasi menggunakan aplikasi game edukasi sebagai kegiatan evaluasi pembelajaran, dengan begitu pembelajaran yang awalnya membosankan menjadi menyenangkan. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat memberikan sebuah aplikasi pembelajaran yang variatif dan inovatif terhadap proses evaluasi pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulisan artikel penelitian ini dapat berjalan dengan baik karena adanya dukungan dan kerjasama dari berbagi pihak, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada civitas akademik Jurusan Pendidikan Teknik Elektro, Jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Orang Tua, dan mahasiswa PTIK B dan E Angkatan 2022 yang telah membantu dalam kegiatan penelitian, memberikan doa, dukungan, dan masukan baik secara materil maupun non-materil.

DAFTAR PUSTAKA

[1] M. Mohamad, F. K. M. Arif, B. S. Alias, and M. M. Yunus, “Online game-based formative assessment: Distant learners post graduate students’ challenges towards quizizz,” *Int. J. Sci. Technol. Res.*, vol. 9, no. 4, pp. 994–1000, 2020.

[2] D. S. Sitorus and T. N. B. Santoso, “Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19,” *Sch. J. Pendidik. dan Kebud.*, vol. 12, no. 2, pp. 81–88, 2022, doi: 10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88.

[3] Amaliyatul Ulya and Ahmad Arifi, “Media Game Edukasi Quizizz dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *Edulab Maj. Ilm. Lab. Pendidik.*, vol. 6, no. 1, pp. 80–94, 2021, doi: 10.14421/edulab.2021.61.07.

[4] S. E. Pranoto, “Penggunaan Game Based Learning Quizizz Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Materi Globalisasi Kelas Xii Ips Sma Darul Hikmah Kutoarjo,” *Habitus J. Pendidikan, Sosiologi, Antropol.*, vol. 4, no. 1, p. 25, 2020, doi: 10.20961/habitus.v4i1.45758.

[5] N. Hafiyya and M. S. Hadi, “Implementasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Education Game Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Matematika,” *Communnity Dev. J.*, vol. 4, no. 2, pp. 1646–1652, 2023.

[6] D. Dityaningsih, A. Astriyani, and V. Eminita, “Pengaruh Game Edukasi Quizizz Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa,” *Pros. Semin. Nas. Penelit. LPPM UMJ*, pp. 1–8, 2020, [Online]. Available: website: http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit

[7] C. A. Citra and B. Rosy, “Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya,” *J. Pendidik. Adm. Perkantoran*, vol. 8, no. 2, pp. 261–272, 2020, doi: 10.26740/jpap.v8n2.p261-272.

[8] A. B. Susanti, “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Daring Pada Tema Globalisasi Melalui Media Belajar Berbasis Game Edukasi Quizizz Siswa Kelas VI SD Negeri Kesongo 01 Kabupaten Semarang,” *JP3 (Jurnal Pendidik. dan Profesi Pendidik)*, vol. 6, no. 1, pp. 73–82, 2020, doi: 10.26877/jp3.v6i1.7311.

[9] S. Pamungkas, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Daring Pada Siswa Kelas VI Melalui Media Belajar Game Berbasis Edukasi Quizizz," *Maj. Lontar*, vol. 32, no. 2, pp. 57–68, 2020, doi: 10.26877/ltr.v32i2.7306.

[10] M. Dafit Pitoyo and A. Asib, "Gamification Based assessment: A Test Anxiety Reduction through Game Elements in Quizizz Platform," *Ijer*, vol. 4, no. 1, pp. 22–32, 2019, [Online]. Available: http://ijer.ftk.uinjambi.ac.id/index.php/ijer

[11] M. D. A. Pavita and D. N. Nirmala, "Merdeka Belajar in Pandemic: Using Quizizz Game Based Learning To Improve Students' Vocabulary Mastery," *Lang. Lit. J. Linguist. Lit. Lang. Teach.*, vol. 5, no. 1, pp. 221–227, 2021, doi: 10.30743/ll.v5i1.3842.

[12] S. Mulyati and H. Evendi, "Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Smp 2 Bojonegara (Mathematics Learning With Quizizz Game Media To Improve Mathematics Learning Outcomes of Smp 2 Bojonegara)," vol. 03, no. 01, pp. 64–73, 2020, [Online]. Available: http://dx.doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127

[13] R. Irwansyah and M. Izzati, "Implementing Quizizz as Game Based Learning and Assessment in the English Classroom," *TEFLA J. (Teaching English as Foreign Lang. Appl. Linguist. Journal)*, vol. 3, no. 1, pp. 13–18, 2021.

[14] A. Setiawan, S. Wigati, and D. Sulistyaningsih, "Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X Ipa 7 Sma Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019 / 2020," *Edusainstek*, pp. 167–173, 2019, [Online]. Available: http://prosiding.unimus.ac.ids

[15] Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.

[16] H. Ahyar *et al.*, *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*, no. March. 2020.

[17] Dea aulya Sari sasi gendro, *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*, no. March. 2022.