



## THE INFLUENCE OF QUIZIZZ APPLICATION IN LEARNING EVALUATION TO IMPROVE COLLEGE STUDENTS' LEARNING OUTCOMES

Dwi Cahaya Nurani<sup>1</sup>, Fahmi Surya Adikara<sup>2</sup>, Yanuar Akhmad<sup>3</sup>, Mar'atul Faida<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> STKIP Muhammadiyah Batang, Batang, Indonesia

<sup>1</sup>[denurani@mbstkip.ac.id](mailto:denurani@mbstkip.ac.id), <sup>2</sup>[fsadikara@mbstkip.ac.id](mailto:fsadikara@mbstkip.ac.id), <sup>3</sup>[yanuarakhmad@mbstkip.ac.id](mailto:yanuarakhmad@mbstkip.ac.id), <sup>4</sup>[idamfaida@mbstkip.ac.id](mailto:idamfaida@mbstkip.ac.id)

### ABSTRACT

The government's policy to enforce online learning during the Covid-19 pandemic brings about a variety of new learning innovations. One of them is the innovation in the evaluation process. This research aimed to know the influence of Quizizz Application in learning evaluation for the learning outcomes of PGSD students in Learning Strategy courses. This research was quasi-experimental research. This research was conducted by categorizing the experimental group by using Quizizz Application and the control group by using googleform. In this research, the population was all students of Elementary School Teacher Education (PGSD) STKIP Muhammadiyah Batang (20 students). The samples were selected through cluster random sampling. The data were collected through tests and observations. Then, the data were analyzed by descriptive statistics and t-test. The result showed that t-result was -30.304 with the significance level of  $< 0.05$ , which was 0.000. It could be concluded that applying Quizizz in learning evaluation significantly influenced the students' learning outcomes. Thus, Quizizz application can be used by teachers as a learning media to design attractive and innovative learning evaluations in online learning.

**Keywords:** quizizz application, learning evaluation, learning outcomes

## PENGARUH APLIKASI QUIZIZZ DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MAHASISWA

### ABSTRAK

Kebijakan pemerintah memberlakukan pembelajaran daring selama pandemi Covid-19 memunculkan berbagai macam inovasi baru dalam pembelajaran. Salah satu inovasi yang dilakukan guru yaitu pada proses evaluasi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Aplikasi Quizizz dalam evaluasi pembelajaran terhadap hasil belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada mata kuliah Strategi Pembelajaran. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu. Penelitian ini dilakukan dengan mengkategorikan kelompok eksperimen dengan menggunakan aplikasi Quizizz dan kelompok kontrol menggunakan googleform. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Muhammadiyah Batang yang berjumlah 20 orang mahasiswa. Penentuan sampel dilakukan dengan menggunakan cluster random sampling. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan observasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif dan uji t (t-test). Hasil perhitungan menunjukkan hasil t sebesar -30.304 dengan taraf signifikansi lebih kecil dari 0,05 yaitu 0,000. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dalam evaluasi pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Penggunaan aplikasi Quizizz dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran untuk merancang evaluasi pembelajaran yang menarik dan inovatif pada pembelajaran online (daring).

**Kata Kunci:** aplikasi quizizz, evaluasi pembelajaran, hasil belajar

Submitted	Accepted	Published
19 April 2021	04 Juli 2021	25 Juli 2021

Citation	:	Nurani, D.C., Adikara, F.S., Akhmad, Y., & Faida, M. (2021). The Influence of Quizizz Application in Learning Evaluation to Improve College Students' Learning Outcomes. <i>Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)</i> , 5(4), 890-896. DOI : <a href="http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v5i4.8400">http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v5i4.8400</a> .
----------	---	---

### PENDAHULUAN

Pembelajaran *online* kini menjadi satu-satunya solusi pelaksanaan pembelajaran ketika pemerintah melarang pembelajaran tatap muka untuk semua jenjang pendidikan akibat adanya pandemi Covid-19. Berbagai inovasi pembelajaran dilakukan oleh para praktisi untuk melaksanakan pembelajaran *online*. Penggunaan strategi pembelajaran, media pembelajaran dan

alat evaluasi dirancang sedemikian rupa agar pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya. Seperti halnya pada evaluasi pembelajaran, dengan pembelajaran *online* evaluasi pembelajaran tidak dapat dilakukan sebagaimana mestinya seperti halnya evaluasi pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka. Pengawasan

oleh dosen menjadi sangat minim dan motivasi mahasiswa menjadi berkurang yang berdampak pada menurunnya hasil belajar mahasiswa.

Fenomena yang terjadi di lapangan, yaitu pada mahasiswa semester 3 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Muhammadiyah Batang tahun ajaran 2020/2021 menunjukkan bahwa hasil belajar mahasiswa masih rendah. Berdasarkan hasil pengamatan dokumen hasil belajar, dari 20 mahasiswa hanya ada 4 atau 20% mahasiswa yang mendapatkan predikat nilai di A, sedangkan sisanya (80%) mahasiswa mendapat predikat nilai C. Hasil belajar yang demikian menunjukkan bahwa hasil belajar mahasiswa masih tergolong rendah. Selain itu, hasil observasi yang dilaksanakan pada tanggal 13 Oktober 2020 menunjukkan bahwa perkuliahan daring dan pelaksanaan evaluasi pembelajaran tidak menggunakan media yang inovatif sehingga mahasiswa kurang tertarik untuk mengikuti perkuliahan maupun evaluasi pembelajaran. Evaluasi pembelajaran pada perkuliahan daring menggunakan *googleform*. Menurut hasil wawancara dengan 5 mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Muhammadiyah Batang pada tanggal 14 Oktober 2020, penggunaan *googleform* terkesan monoton. Beberapa mahasiswa mengungkapkan bahwa evaluasi pembelajaran dengan menggunakan *googleform* tidaklah menarik.

Berdasarkan hasil observasi awal maka diperlukan sebuah inovasi baru dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran daring. Dalam hal ini dibutuhkan sebuah inovasi evaluasi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa dan konsentrasi mahasiswa dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran. Inovasi evaluasi pembelajaran yang dimaksud adalah dengan penggunaan aplikasi *Quizizz*. Berdasarkan hal tersebut maka peneliti melihat pengaruh penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa semester 3 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Muhammadiyah Batang.

Aplikasi *Quizizz* merupakan salah satu media berbasis digital dan *online* yang didukung dengan layanan internet. Menurut (Salsabila, dkk.,

2020) pemanfaatan media pembelajaran *Quizizz*, adalah salah satu upaya mengakomodir permasalahan media pembelajaran di Indonesia yang tidak bisa diterapkan secara konvensional dengan pembelajaran lain yang berbasis Teknologi Informatika dan Komputer. *Quizizz* terdiri dari fitur kuis, *survey*, *game*, kuis, maupun diskusi (Kusuma, 2020). Aplikasi *Quizizz* merupakan aplikasi *web tool* yang dapat diakses melalui *website* [www.Quizizz.com](http://www.Quizizz.com). Aplikasi ini dapat diakses melalui laptop maupun telepon seluler. Mahasiswa wajib memasukkan 6 digit kode yang diberikan oleh dosen untuk join kemudian memasukkan namanya.

*Quizizz* memberikan tantangan tersendiri bagi mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran (Panggabean & Harahap, 2020). Penggunaan aplikasi *Quizizz* dapat membantu dosen untuk mengetahui tingkat pemahaman mahasiswa mengenai materi perkuliahan dengan cara yang berbeda dan menarik. Penggunaan aplikasi *quizizz* sebagai solusi pembelajaran daring sangat efektif dan cocok digunakan sebagai pembelajaran online yang menyenangkan untuk siswa dan guru (Roysa & Hartani, 2020). Hadirnya aplikasi yang menyenangkan dalam evaluasi pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi sehingga hasil belajar mahasiswa dapat meningkat. Menurut Rahman, dkk (2020) penggunaan aplikasi *Quizizz* menjadi salah satu target mahasiswa agar lebih giat lagi dalam belajar dan memberikan tambahan motivasi belajar disaat pembelajaran sekarang dilakukan dengan pembelajaran daring. *Quizizz* dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung (Noor, 2020).

Peran dosen dalam pelaksanaan evaluasi dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* adalah memberikan soal evaluasi kepada mahasiswa dan menjadi admin yang menjalankan aplikasi. Dosen dapat memantau jumlah mahasiswa yang telah *login* pada *room Quizizz*. Evaluasi pembelajaran akan dimulai ketika semua mahasiswa telah memasuki *room* sesuai dengan waktu yang telah ditentukan oleh dosen. Ketika proses evaluasi berjalan, dosen dapat memantau hasil kerja mahasiswa dan langsung karena aplikasi ini

memberikan data dan statistik kinerja mahasiswa yang bisa langsung didownload oleh dosen. Selain itu, setelah mahasiswa selesai mengerjakan, mahasiswa dapat langsung mengetahui skor yang diperolehnya melalui tampilan *Quizizz*. Hal ini merujuk pada pendapat Suciningsih (2020) yang menyatakan bahwa apabila dalam menjawab soal ada yang salah, siswa dapat langsung mengetahuinya.

Penelitian melalui penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran ini bertolak dari fakta dilapangan bahwa pelaksanaan evaluasi pembelajaran yang menyenangkan merupakan tolok ukur keberhasilan dalam pelaksanaan pembelajaran. Hal ini didukung oleh pendapat Satria (2015) yang menyatakan bahwa *the students would get better learning outcomes when the teaching and learning process conducted is enjoyable and adjusted to their brain development which is naturally designed to learn*. Aplikasi *Quizizz* dapat memberikan motivasi kepada mahasiswa untuk mengikuti evaluasi pembelajaran secara daring, tampilan *Quizizz* yang menarik dan dilengkapi dengan adanya pengaturan waktu dalam menjawab akan menambah konsentrasi mahasiswa (Sulastri, dkk, 2019). Aplikasi *Quizizz* membantu dosen melaksanakan evaluasi pembelajaran tanpa dibatasi ruang dan waktu (Suciningsih, 2020).

Penelitian ini didasari oleh penelitian yang dilakukan oleh Aini (2019) yang menyimpulkan bahwa *Quizizz* dapat menghasilkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan sehingga perlu dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian yang dilakukan oleh Purba (2019) yang menyimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran dengan menggunakan *Quizizz* membantu meningkatkan konsentrasi belajar siswa. Berdasarkan penelitian di atas, maka peneliti membuat pertanyaan penelitian dan hipotesis penelitian sebagai berikut:

1. Pertanyaan penelitian:

Apakah ada pengaruh aplikasi *Quizizz* dalam evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa semester 3 Program Studi

Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Muhammadiyah Batang?

2. Hipotesis penelitian:

$H_0$  : Ada pengaruh yang signifikan penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa semester 3 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Muhammadiyah Batang.

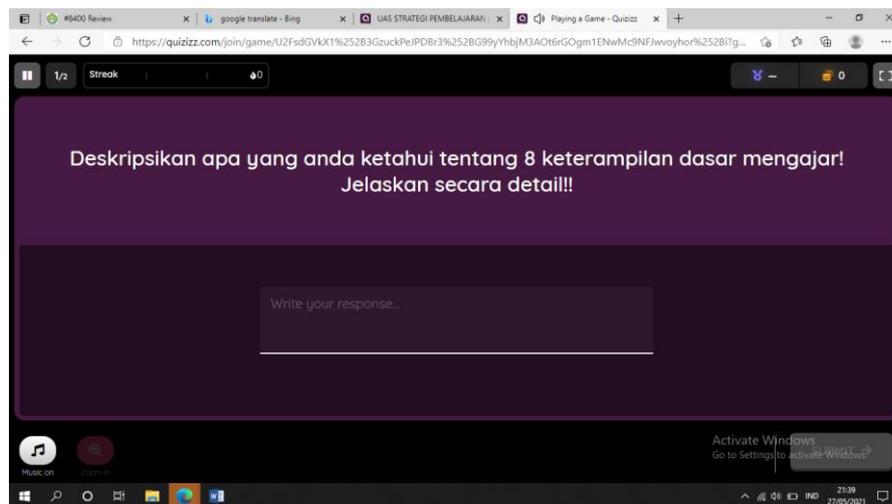
$H_1$  : Tidak ada pengaruh yang signifikan penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa semester 3 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Muhammadiyah Batang

#### METODE PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam evaluasi pembelajaran terhadap hasil belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada mata kuliah Strategi Pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu (*quasy experiment*). Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *control group pretest and post test* design, kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* sedangkan kelompok kontrol menggunakan *googleform*. Penelitian dilakukan secara *online* (daring) di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Muhammadiyah Batang yang terletak di Kabupaten Batang Provinsi Jawa Tengah. Penentuan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik random sampling. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa semester 3 yang berjumlah 20 orang mahasiswa yang terdiri dari 6 orang mahasiswa laki-laki dan 14 orang mahasiswa perempuan. Populasi tersebut kemudian dibagi mejadi dua kelas, sehingga didapat 10 mahasiswa pada kelas eksperimen dan 10 mahasiswa pada kelas kontrol, yang masing-masing kelas terdiri atas 3 orang mahasiswa laki-laki dan 7 orang mahasiswa perempuan. Dalam penelitian ini penggunaan aplikasi *Quizizz* hanya dilaksanakan pada saat evaluasi pembelajaran saja, sedangkan pembelajaran dilaksanakan seperti biasa dengan

menggunakan *platform zoom meeting*. Waktu pelaksanaan penelitian adalah bulan Oktober 2020 – Februari 2021. Pembelajaran dilaksanakan dengan metode presentasi dan diskusi pada mata kuliah Strategi Pembelajaran yang diampu oleh Dwi Cahaya Nurani, S.Pd., M.Pd. Penelitian dilakukan dengan melaksanakan pembelajaran selama 8 kali pertemuan dengan waktu 3 SKS, satu SKS adalah 50 menit. Setelah 8 kali pertemuan, mahasiswa diberikan evaluasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes,

observasi, dan angket. Tes yang digunakan adalah *pretest* yang dilaksanakan pada tanggal 17 November 2020 dan *post test* yang dilaksanakan pada tanggal 5 Januari 2021. Instrumen penelitian yang digunakan adalah soal uraian yang diberikan melalui aplikasi *Quizizz* dengan jumlah 5 soal uraian. Bobot nilai setiap soal berbeda-beda, sesuai dengan tingkat kesukaran soal. Semakin sulit soal yang diberikan, maka bobot nilai semakin banyak. Contoh soal evaluasi dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* dapat dilihat pada Gambar 1 berikut:



Gambar 1. Soal evaluasi dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*

Selain menggunakan soal uraian, instrumen penelitian yang digunakan adalah angket melalui *googleform*. Angket yang diberikan kepada mahasiswa berjumlah 8 pertanyaan, sedangkan untuk jawabannya menggunakan *skala likert* 1 – 4, dengan opsi pilihan sangat tidak setuju, tidak setuju, setuju, dan sangat setuju. Sebelum instrumen soal diberikan kepada mahasiswa, soal tersebut sudah melalui uji coba instrumen, yaitu uji validitas, taraf kesukaran, daya beda, dan reliabilitas. Uji coba instrumen diberikan kepada mahasiswa semester 3B Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada tanggal 28 Desember 2020. Validasi soal dilakukan oleh 3 dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Muhammadiyah Batang dengan hasil indeks V 0.76. Berdasarkan validasi expert 5 butir soal dinyatakan valid dan dapat diuji cobakan

kepada mahasiswa. Hasil validasi instrumen tes menunjukkan bahwa 2 soal sukar, 2 soal sedang, dan 1 soal mudah. Uji daya beda menunjukkan bahwa 3 soal dinyatakan dalam kategori baik dan 2 soal kategori cukup. Reliabilitas soal tes 0,724 yang berarti soal memiliki reliabilitas yang tinggi. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistika deskriptif dan uji t (*paired sample t-test*). Untuk melakukan uji t menggunakan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Normalitas data yang diuji dengan *Kolmogorov-Smirnov*, memiliki taraf signifikan yang diperoleh sebesar 0.056. Taraf signifikansi menunjukkan bahwa  $H_0$  diterima karena taraf signifikansi lebih besar dari  $\alpha = 0.05$  ( $\text{sig.} > 0.05$ ) sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* memiliki distribusi normal. Homogenitas data *pretest* dan *posttest* yang diuji dengan *Levene's test*

menunjukkan taraf signifikansi sebesar 0.332. Taraf signifikansi tersebut menunjukkan bahwa  $H_0$  diterima karena besar taraf signifikansinya lebih besar dari  $\alpha = 0.05$  (sig. > 0.05), sehingga dapat disimpulkan data *pretest* dan *posttest* berasal dari populasi yang homogen.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penilaian adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur

ketercapaian hasil belajar siswa. Menurut Noor (2020) penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu. Indikator-indikator pencapaian hasil belajar dari setiap kompetensi dasar merupakan acuan yang digunakan untuk melakukan penilaian (Suwandi, 2011). Hasil belajar mahasiswa dalam evaluasi pembelajaran melalui pemberian *pretest* dan *posttest* dapat disajikan dalam Tabel 1 berikut.

**Tabel 1. Hasil belajar mahasiswa *pretest* dan *posttest***

No	Kelas Eksperimen		No	Kelas Kontrol	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	60	90	1	62	69
2	58	94	2	60	71
3	62	86	3	66	74
4	68	92	4	62	68
5	62	90	5	68	72
6	66	94	6	66	68
7	72	98	7	54	66
8	68	90	8	68	78
9	60	84	9	70	70
10	64	92	10	68	74
	64	91		64.4	71

Berdasarkan Tabel 1, pada kelas eksperimen rata-rata nilai *pretest* mahasiswa adalah 64 dan rata-rata nilai *posttest* (setelah mendapat perlakuan dengan penggunaan aplikasi *Quizizz*) adalah 91. Sedangkan pada kelas kontrol rata-rata nilai *pretest* mahasiswa adalah 64.4 dan nilai rata-rata *posttest* dengan menggunakan *googleform* adalah 71.

Sebelum melakukan uji  $t$  (*t-test*), data hasil belajar mahasiswa yang telah diperoleh diuji terlebih dahulu untuk mengetahui normalitas dan homogenitas data. Berdasarkan uji prasyarat tersebut, dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol sama-sama memiliki nilai signifikansi > 0.05. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa nilai distribusi hasil belajar mahasiswa menggunakan aplikasi *Quizizz* dan *googleform* berdistribusi normal dan data tersebut berasal dari populasi yang mempunyai varians yang homogen. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal dan homogen, maka data dianalisis dengan menggunakan uji  $t$  (*paired*

*sample t-test*). Hasil perhitungan menunjukkan hasil  $t$  sebesar -30.304 dengan taraf signifikansi lebih kecil dari 0.05 yaitu 0.000. Berdasarkan hasil perhitungan maka  $H_0$  ditolak dan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa semester 3 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Muhammadiyah Batang.

Data yang telah dipaparkan di atas menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* memiliki hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan penggunaan *googleform*. Data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* berpengaruh positif terhadap hasil belajar mahasiswa semester 3 PGSD STKIP Muhammadiyah Batang, sehingga hasil belajar mahasiswa dapat meningkat. Senada dengan hasil penelitian ini Citra & Rosy (2020) menyatakan bahwa *the use of learning media*

based on Quizizz educational Game effectively improve student learning outcomes. Hasil penelitian tersebut diperkuat dengan hasil penelitian Panggabean & Harahap (2020) yang menunjukkan bahwa hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah geometri transformasi dengan penggunaan media kuis interaktif *quizizz* lebih baik dibandingkan tanpa menggunakan media. Selain itu berdasarkan hasil angket, menurut mahasiswa penggunaan aplikasi *Quizizz* meningkatkan konsentrasi mahasiswa. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian Purba (2019) yang menyatakan bahwa evaluasi pembelajaran dengan menggunakan *quizizz* membantu meningkatkan konsentrasi belajar siswa.

Konsentrasi mahasiswa dapat meningkat ketika pelaksanaan evaluasi pembelajaran karena dalam setiap butir soal diberikan waktu, lamanya waktu menjawab tergantung dengan tingkat kesukaran soal. Hal ini tentu saja menuntut ketelitian mahasiswa ketika mengerjakan soal evaluasi. Hasil angket juga menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian Rahman, dkk (2020) yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* memiliki peran yang positif dan signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Aplikasi *Quizizz* memiliki tampilan yang menarik sehingga dapat memicu minat dan semangat mahasiswa. Selain tampilan yang menarik, evaluasi pembelajaran dengan menggunakan *Quizizz* menjadikan mahasiswa lebih aktif untuk membuka buku catatan yang dimiliki oleh mahasiswa untuk menjawab soal. Selain itu, ketika pelaksanaan evaluasi dengan aplikasi ini, mahasiswa dapat mengetahui secara langsung hasil evaluasi yang mereka dapatkan. *Quizizz* sebagai salah satu alat evaluasi berbasis *e-learning* yang sangat cocok dipakai untuk mengevaluasi dengan cepat dan langsung memberi hasil kepada guru dalam mengambil tindakan kepada siswa untuk diremidi atau diberi pengayaan agar dapat melanjutkan ke kompetensi dasar berikutnya (Hartini, 2019).

Pemanfaatan aplikasi *Quizizz* ini dapat menjadi salah satu alternatif evaluasi pembelajaran yang mengutamakan kreatifitas dan pengelolaan

atau manajemen waktu. Salsabila, dkk (2020) mengungkapkan dengan memberdayakan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran, pendidikan di Indonesia agaknya bisa cukup tenang dalam melakukan evaluasi. Dosen bisa melaksanakan evaluasi pembelajaran dengan lebih tepat dan tentunya menarik perhatian mahasiswa serta menjauhkan *statement* bahwa evaluasi pembelajaran adalah hal yang mengerikan bagi mahasiswa, tanpa mengesampingkan indikator dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

### SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil pengujian hipotesis, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam evaluasi pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa semester 3 PGSD STKIP Muhammadiyah Batang. Hasil uji hipotesis dengan menggunakan pengujian *Paired Sample T-Test* membuktikan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam evaluasi pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa PGSD, dengan demikian dapat dikatakan bahwa hasil belajar kelas eksperimen yang diberikan *treatment* dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya menggunakan *googleform*.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diajukan rekomendasi bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran untuk merancang pembelajaran dan evaluasi pembelajaran yang menarik dan inovatif pada pembelajaran *online* (daring). Penggunaan aplikasi *Quizizz* juga dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan konsentrasi dan motivasi belajar mahasiswa. Namun, sebelum menerapkan aplikasi *Quizizz* perlu adanya sosialisasi penggunaan aplikasi tersebut untuk memastikan bahwa siswa maupun mahasiswa dapat mengakses dan menggunakan aplikasi *Quizizz* dengan benar sehingga tidak menimbulkan kendala dalam pelaksanaan pembelajaran.

### DAFTAR PUSTAKA

Aini, Y.I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran *Quizizz* untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah

- di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, 2 (25), 1-6.
- 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*, 8 (2), 261-272.
- Hartini, D. (2019). Penerapan Metode Problem based Learning untuk Meningkatkan Ketuntasan Belajar Fisika Berbantuan Evaluasi Quizizz di Sekolah Bersistem Kredit Semester. *Online Jurnal of JMP*, 03, (10).
- Kusuma, Y. A. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Daring (Online) Fisika pada Materi Usaha dan Energi Kelas X MIPA di SMA Masehi Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020. Skripsi: Universitas Sanata Dharma.
- Noor, S. (2020). Penggunaan Quizizz dalam Penilaian Pembelajaran pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6 (1), 1-7.
- Panggabean, S & Harahap, T.H. (2020). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Quizizz Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika. *Mes: Journal of Mathematics Education and Science*, 6 (1), 78-83.
- Purba, L.S.L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *JDP*, 12 (1), 29-39.
- Rahman, R; Kondoy, E, & Hasrin, A. (2020). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pemberian Kuis dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 4 (3), 60-66.
- Roysa, M & Hartani, A. (2020). Aplikasi Daring Quizizz sebagai Solusi Pembelajaran Menyenangkan di Masa Pandemi. *LENTERA: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13 (2), 315-326.
- Salsabila, dkk. 2020. Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran di Tengah Pandemi pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan*, 4 (2), 163-172.
- Satria, E. (2015). Improving Students' Scientific Skills, Cognitive Learning Outcomes, and Learning Interest in Natural Science in Class IV by Using Brain Based Learning Approach with Science Kit at SD Negeri 34 Kuranji Padang. *Proceedings International Conference on Mathematics, Sciences and Education*, Lombok: 4-5 November 2015. Hal. 10-20.
- Suciningsih. (2020). *Quizizz Sebagai Alat Penilaian Hasil Belajar dalam Masa Covid-19 di MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas*. Tesis: Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.
- Sulastrri, S., Asfar, A. M., Asfar, A. M., Jamaluddin, Ayuningsih, A.N., & Nurliah, A. (2019). Pengaplikasian Quizizz pada Pembelajaran Laps Talk-Ball dalam Melatih Kemampuan Complex Problem Solving Siswa. *Jurnal Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*.
- Suwandi, S. (2011). *Model-model Asesmen Dalam Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pressindo.