

Penerapan Quizizz Sebagai Media Evaluasi Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa

Ayu Ismi Hanifah^{1*}, Nur Qomariyah Nawafilah²

¹ Teknik Informatika, FST, Universitas Islam Lamongan, Lamongan

² Teknik Informatika, FST, Universitas Islam Lamongan, Lamongan

*ayuismi@unisla.ac.id

Diterima: 23 Mei 2025; Direvisi: 5 Juni 2025; Dipublikasi: 7 Juni 2025

Abstract

Active learning is one of the strategies used to create a fun learning atmosphere and increase student activity. One strategy that can be done is by implementing interactive media. Quizizz is an interactive game-based media that can provide a learning experience so that students are directly involved and can be used as an interactive learning evaluation media. In addition to being an evaluation media, Quizizz can build engagement between students and the media so that students are motivated to be more active. This study aims to analyze the implementation of Quizizz as an interactive evaluation tool to enhance students' learning motivation. This study uses a quantitative descriptive research method. The instruments used in this study include observation sheets, learning motivation questionnaires, and quizzes on Quizizz. The results of this study indicate that the evaluation results obtained by implementing Quizizz as many as 74.3% of students scored above 68 which is included in the good assessment category. In addition, as many as 78% of students are motivated by the application of Quizizz because it creates a competitive and fun learning atmosphere.

Keywords: Quizizz, interactive evaluation media, motivation to learn

Abstrak

Pembelajaran aktif merupakan salah satu strategi yang digunakan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan aktivitas peserta didik. Salah satu strategi yang dapat dilakukan yaitu dengan menerapkan media interaktif. Quizizz merupakan media interaktif berbasis *game* yang dapat memberikan pengalaman belajar agar peserta didik terlibat langsung dan dapat sebagai media evaluasi interaktif pembelajaran. Selain sebagai media evaluasi, Quizizz dapat membangun keterlibatan antara peserta didik dan media sehingga peserta didik termotivasi untuk lebih aktif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan Quizizz sebagai media evaluasi interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini di antara yaitu lembar observasi, kuesioner motivasi belajar, dan kuis pada Quizizz. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil evaluasi yang diperoleh dengan menerapkan Quizizz sebanyak 74,3% mahasiswa memperoleh nilai di atas 68 di mana termasuk pada kategori penilaian yang baik. Selain itu, sebanyak 78% mahasiswa termotivasi dengan penerapan Quizizz ini karena terciptanya suasana belajar yang kompetitif dan menyenangkan.

Kata Kunci: Quizizz; media evaluasi interaktif; motivasi belajar

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan salah satu elemen yang sangat penting dalam pendidikan. Kegiatan belajar mengajar di kelas merupakan kunci dari proses pendidikan agar tercapai pembelajaran yang ditargetkan. Seorang pendidik diharapkan dapat memilih

model dan strategi pembelajaran yang tepat untuk tujuan pembelajaran yang ada pada kelas kegiatan belajar (Coil et al., 2023). Selain tujuan pembelajaran, materi pembelajaran dan kondisi peserta didik juga harus dilihat agar pembelajaran yang diharapkan dapat tersampaikan tepat sasaran. Pembelajaran yang aktif dan menyenangkan merupakan salah satu strategi yang dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas di kelas (Syaparuddin et al., 2020). Konsep pembelajaran ini mencakup strategis pedagogis yang melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat meminimalisir penerimaan informasi pasif yang umumnya terjadi ketika kegiatan belajar berlangsung, atau biasanya disebut metode ceramah.

Strategi pembelajaran aktif ini, seperti halnya dalam pembelajaran berbasis masalah, telah terbukti dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik secara signifikan (Simamora et al., 2023). Dengan adanya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan pengetahuan, pemahaman, dan dapat merangsang motivasi peserta didik. Selain dapat menumbuhkan motivasi, dapat pula meningkatkan keaktifan belajar dan menumbuhkan daya tarik peserta didik dalam memahami materi selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian menunjukkan bahwa dengan adanya penerapan strategi pembelajaran yang aktif dapat menghasilkan peningkatan yang signifikan dalam keaktifan pembelajaran serta dapat mengoptimalkan penggunaan teknologi informasi sebagai media interaktif dalam pembelajaran (Sari et al., 2022; Lanani, 2016)). Dengan adanya media interaktif ini, peserta didik lebih terlibat dalam proses pembelajaran aktif yang berdampak positif pada perkembangan kemampuan mereka sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan produktif bagi peserta didik.

Media pembelajaran Quizizz merupakan salah satu aplikasi yang populer sebagai media pembelajaran yang efektif dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pembelajaran daring (Syarifah et al., 2023). Quizizz merupakan aplikasi berbasis *game* yang dapat memberikan pengalaman belajar interaktif yang memungkinkan agar peserta didik terlibat langsung dalam proses penilaian dengan cara yang menarik dan lebih menyenangkan (Zuhriyah & Pratolo, 2020). Dengan penggunaan media interaktif ini, peserta didik dapat berpartisipasi langsung secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar (Jong & Tacoh, 2024; Tiana et al., 2021). Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dalam konteks pembelajaran telah terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa karena adanya fitur-fitur interaktifnya (Ardiansyah, 2022; Nugraha & Ardiansyah, 2022). Selain itu, Quizizz juga dapat menjadi salah satu media evaluasi yang dapat digunakan di kelas yang diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Pada mata kuliah aljabar linear di perguruan tinggi sering kali mahasiswa merasa bosan atau tidak termotivasi ketika menerima materi yang diberikan sehingga akan

berdampak pada hasil belajar yang kurang memuaskan (Hanifah & Masruroh, 2022). Banyak mahasiswa merasa kurang tertarik mengingat materi pada Aljabar Linear ini tidak luput pada bidang matematika (Hanifah & Nawafilah, 2021). Motivasi belajar sendiri termasuk salah satu kunci keberhasilan dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, dengan menumbuhkan motivasi belajar diharapkan mahasiswa tertarik terhadap mata kuliah aljabar linear dan dapat berpengaruh juga pada hasil belajar yang diharapkan atau lebih memuaskan.

Dalam penelitian kali ini, penulis menerapkan penggunaan media interaktif, yaitu Quizizz, dengan membuat kuis sebagai media evaluasi dari materi yang telah disampaikan sebelumnya dengan tujuan untuk mengukur sejauh mana pemahaman peserta didik dalam menerima materi tersebut sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis (Asral & Chandra, 2021). Ketika peserta didik berpartisipasi dalam kuis interaktif ini, mereka akan cenderung lebih terlibat dan berkolaborasi langsung sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan produktif (Fitriyana et al., 2023). Selain sebagai media evaluasi, penerapan Quizizz ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.

2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif karena tujuannya yaitu untuk menggambarkan penerapan Quizizz sebagai media evaluasi interaktif mahasiswa dan menilai keefektifitas dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Metode deskriptif kuantitatif ini efektif dalam menggambarkan situasi yang terjadi secara sistematis dan terstruktur (Creswell, 2014). Subjek penelitian ini adalah mahasiswa Teknik Informatika semester 2 di Universitas Islam Lamongan pada tahun ajaran 2024/2025 sebanyak 35 mahasiswa. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis penerapan Quizizz sebagai media evaluasi interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Materi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu materi sistem persamaan linear dan matriks.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya yaitu lembar observasi, kuesioner motivasi belajar, dan kuis pada Quizizz. Lembar observasi digunakan untuk mencatat keaktifan, motivasi, partisipasi mahasiswa selama proses evaluasi menggunakan Quizizz berlangsung. Kuesioner motivasi digunakan untuk mengukur seberapa tingkat motivasi mahasiswa sesudah penerapan Quizizz dilakukan sebagai media evaluasi interaktif. Kuesioner motivasi belajar mahasiswa menggunakan skala likert dengan lima pilihan jawaban, mulai dari “sangat tidak setuju” sampai “sangat setuju”. Kuis pada Quizizz terdiri dari 10 soal mencakup materi sistem persamaan linear, matriks, sampai determinan yang dapat mengukur pemahaman konsep dari materi matriks itu sendiri. Data yang diperoleh akan dianalisis untuk menggambarkan penerapan Quizizz sebagai media evaluasi interaktif yang dapat membantu peneliti dalam mengukur pemahaman mahasiswa dalam menerima materi dan seberapa efektif

media ini sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Adapun kategori penilaian hasil evaluasi mahasiswa diantaranya yaitu: untuk nilai > 80 dikategorikan penilaian “sangat baik”; nilai $68 - 80$ dikategorikan penilaian baik; dan untuk nilai < 68 dikategorikan penilaian kurang. Penilaian ini diadopsi dari pedoman penilaian Universitas Islam Lamongan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Evaluasi Mahasiswa Menggunakan Quizizz Sebagai Media Interaktif

Hasil evaluasi menggunakan Quizizz sebagai media interaktif menunjukkan nilai yang sangat variatif. Berdasarkan kriteria penilaian dapat dibagi menjadi tiga kriteria diantaranya yaitu: terdapat 8 mahasiswa yang memperoleh nilai di atas 80 dengan persentasi 22,9%; terdapat 18 mahasiswa yang memperoleh nilai antara 68 sampai 80 dengan persentasi 51,4%; dan terdapat 9 mahasiswa yang memperoleh nilai dibawah 68 dengan persentasi 25,7 (Tabel 1).

Tabel 1. Hasil Evaluasi Mahasiswa

Kategori Nilai	Jumlah Mahasiswa	Persentase (%)
Nilai > 80	8	22,9
Nilai $68 - 80$	18	51,4
Nilai < 68	9	25,7
Total	35	100

Berdasarkan Tabel 1 dapat disimpulkan bahwa sebanyak 74,3% mahasiswa memperoleh nilai di atas 68, hal ini menunjukkan bahwa hasil evaluasi yang dilakukan dengan menerapkan media interaktif Quizizz mencapai penilaian yang baik.

Dari hasil yang telah dipaparkan sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Hermanto et al. (2023) yang menjelaskan bahwa keefektifan Quizizz sebagai media penilaian dapat memberikan efek positif terhadap pengetahuan siswa dan dapat memperkuat pemahaman konsep materi yang telah diterima. Fatoni & Santoso (2024) menjelaskan bahwa dengan menggunakan Quizizz dapat mendukung *self-assessment* dalam pembelajaran dan dapat menyediakan umpan balik secara instan. Selain itu, Quizizz dapat menjadi media yang sangat efektif untuk mengevaluasi, mengingat media ini mudah diakses dan menyenangkan.

2. Hasil Motivasi Belajar Menggunakan Quizizz Sebagai Media Interaktif

Berdasarkan hasil kuesioner yang telah disebar diperoleh bahwa mayoritas mahasiswa menunjukkan hasil yang positif terhadap penerapan Quizizz sebagai media evaluasi interaktif dalam proses pembelajaran. Adapun beberapa aspek yang mencakup dalam kuesioner yang diberikan, diadopsi dari penelitian Apriliana et al. (2024), diantaranya yaitu mengenai kemudahan penggunaan media, kejelasan soal yang diberikan, termotivasinya dalam menyelesaikan soal, dan preferensi terhadap metode evaluasi

dengan menerapkan Quizizz. Berikut hasil kuesioner yang diperoleh dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Kuesioner Motivasi Mahasiswa

Aspek Kuesioner	Persentase Mahasiswa (%)
Kemudahan penggunaan Quizizz	82
Kejelasan soal	85
Motivasi Belajar	78
Preferensi terhadap penerapan Quizizz	80

Berdasarkan Tabel 2 dapat disimpulkan bahwa sebanyak 82% mahasiswa merasa mudah dalam menggunakan Quizizz ini sebagai media evaluasi interaktif. Ini menunjukkan bahwa tampilan yang diberikan pada media ini dirasa tidak terlalu rumit sehingga mayoritas mahasiswa langsung mudah mengakses media interaktif tersebut. Untuk tingkat kejelasan soal menunjukkan persentase sebesar 85%, hal ini menunjukkan bahwa soal yang diberikan mudah dipahami dan dapat diselesaikan dengan baik oleh mahasiswa meski menggunakan Quizizz. Sebanyak 78% mahasiswa merasa lebih termotivasi untuk belajar sehingga dapat melakukan evaluasi dengan menerapkan media interaktif ini, hal ini menunjukkan bahwa dengan penerapan media digital interaktif dapat meningkatkan minat mahasiswa dalam mempelajari materi. Untuk preferensi terhadap penerapan Quizizz mendapatkan persentase sebesar 80% yang artinya mahasiswa lebih tertarik dan menyukai metode evaluasi dengan Quizizz dibandingkan secara konvensional. Dari hasil yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa sebagian besar mahasiswa memberikan respon yang positif terhadap penerapan Quizizz sebagai media evaluasi interaktif.

Penerapan Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, hal ini sejalan dengan penelitian Nur Fitriana et al. (2023) dan Apriliana et al. (2024) yang menunjukkan bahwa Quizizz dapat meningkatkan aktivitas mahasiswa melalui interaksi yang terjadi secara langsung dan mendapatkan umpan balik secara cepat. Hal ini dapat menciptakan suasana belajar yang sangat menyenangkan dan menarik. Penerapan media interaktif ini juga mampu menumbuhkan minat belajar mahasiswa sehingga dapat berfungsi sebagai motivator penting dalam proses pembelajaran (Setyaningsih & Dayu, 2022)

Dengan demikian, dari hasil dan pembahasan yang telah dipaparkan menunjukkan bahwa penerapan Quizizz sebagai media evaluasi interaktif memiliki dampak yang signifikan karena membuat suasana belajar yang sangat kompetitif, menarik dan menyenangkan. Selain itu dapat memberikan umpan balik secara cepat sehingga mahasiswa semakin termotivasi dalam belajar selama penerapan Quizizz berlangsung.

4. SIMPULAN

Dari hasil dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Penerapan Quizizz sebagai media evaluasi ini efektif dan mendukung *self-assessment* dalam suatu pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil evaluasi mahasiswa menggunakan Quizizz sebagai media interaktif yang menunjukkan sebanyak 74,3% mahasiswa memperoleh nilai di atas 68 di mana termasuk pada kategori penilaian yang baik.
2. Penerapan Quizizz sebagai media evaluasi secara signifikan dapat menjadikan mahasiswa termotivasi karena terciptanya suasana belajar yang kompetitif dan menyenangkan. Hal ini dapat dilihat dari hasil motivasi belajar menggunakan quizizz sebagai media interaktif yang menunjukkan persentase sebanyak 78%.

5. REFERENSI

- Ardiansyah, M. (2022). Efektivitas Penggunaan Platform Quizizz dalam Meningkatkan Minat dan Pemahaman Konsep Matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 6(3). <https://doi.org/10.30998/sap.v6i3.9892>
- Asral, S., & Chandra, R. (2021). Perbedaan Motivasi Belajar Siswa yang Menggunakan Media Evaluasi Pembelajaran Quizizz dengan Media Evaluasi Pembelajaran Konvensional. *MSI Transaction on Education*, 2(2). <https://doi.org/10.46574/mted.v2i2.53>
- Coil, C., Hafizh, M., & Ilmi, D. (2023). Pendidikan Dan Strategi Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 2(4). <https://doi.org/10.31004/anthor.v2i4.191>
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches (4th ed.)*. SAGE Publications.
- Apriliana, D. F., Alfaqi, M. Z., & Sadiqyah, S. (2024). Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. In *Universitas Negeri Jakarta Jl. R. Mangun Muka Raya* (Vol. 1, Issue 3).
- Fatoni, L. P., & Santoso, A. (2024). Students' Cognitive, Affective, and Behavioural Perceptions of the Quizizz Towards Their Grammar Skills in a Business English Training Class at PT. XI Axiata Tbk. Jakarta. In *Syntax Admiration* (Vol. 5, Issue 10).
- Fitriyana, N., Shoehhudin, M., & Setiyono, J. (2023). Quizizz sebagai Media Implementasi Evaluasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Daring Unit Kegiatan Mahasiswa Journalistik (Sinergi) IKIP PGRI Bojonegoro, 2020*.
- Hanifah, A. I., & Masrurroh, M. (2022). The Impact of Students' Learning Interests on Learning Outcomes in a Linear Algebra Course. *IJECA (International Journal of Education and Curriculum Application)*, 5(2). <https://doi.org/10.31764/ijeca.v5i2.9628>
- Hanifah, A. I., & Nawafilah, N. Q. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Mahasiswa Teknik Informatika Pada Mata Kuliah Aljabar Linier. *J-PiMat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1). <https://doi.org/10.31932/j-pimat.v3i1.1182>
- Hermanto, B., Sudarsono, S., & Rezeki, Y. S. (2023). Designing Quizizz as Media to Assess the Mastery of Simple Past Tense. *Journal of English Education Program*, 4(1). <https://doi.org/10.26418/jeep.v4i1.54976>

- Jong, A., & Tacoh, Y. T. B. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1). <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i1.7344>
- Lanani, K. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Proyek Berbantuan Ict Dan Instrumen Penelitian Untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Statistis, Komunikasi Statistis Dan Academic Help-Seeking Mahasiswa. *Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 3(2). <https://doi.org/10.33387/dpi.v3i2.130>
- Nugraha, M. L., & Ardiansyah, M. (2022). Penggunaan Platform Quizizz Dalam Meningkatkan Minat dan Kemampuan Berhitung Peserta Didik. *Journal of Academia Perspectives*, 2(1). <https://doi.org/10.30998/jap.v2i1.797>
- Nur Fitriana, I., Fatmawati, E., Guru Sekolah Dasar, P., & Profesi Guru Prajabatan, P. (2023). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Aplikasi Game Quizizz Mode Paper Pada Pembelajaran Tematik Tema 8 Di Kelas V. *Journal of Science Instruction and Technology*, 3(2), 26–31.
- Sari, D. P., Sukmawati, R. A., Pamuji, R., Hidayat, F., Suryandari, T. W., Ramadhan, C., & Arifah, N. (2022). Implementasi Canva untuk Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif bagi MGMP Matematika. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4). <https://doi.org/10.20527/btjpm.v4i4.6079>
- Setyaningsih, N. D., & Dayu, D. P. K. (2022). Joyful Learning Using Quizzis to Increase Learning Interest Post Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6789–6795. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3067>
- Simamora, D. C., Nst, H. M. S., Luthfiah, D. A., & Nst, M. B. (2023). Pengaruh strategi PBL dan TPS terhadap kemampuan pemecahan masalah dan kemampuan komunikasi matematis. *Primatika : Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(1).
- Syaparuddin, S., Meldianus, M., & Elihami, E. (2020). Strategi Pembelajaran Aktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PKn Peserta Didik. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1). <https://doi.org/10.33487/mgr.v1i1.326>
- Syarifah, N., Shinta Wahjusaputri, Hari Setiadi, Firmansyah, & Rini Yaumi Habibah. (2023). Quizizz application training as an alternative to learning assessment. *JURNAL ABDIMAS SERAWAI*, 3(3). <https://doi.org/10.36085/jams.v3i3.5548>
- Tiana, A., Sagita Krissandi, A. D., & Sarwi, M. (2021). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Game Quizizz pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(06). <https://doi.org/10.59141/japendi.v2i06.189>
- Zuhriyah, S., & Pratolo, B. W. (2020). Exploring students' views in the use of quizizz as an assessment tool in english as a foreign language (efl) class. *Universal Journal of Educational Research*, 8(11). <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.081132>