



---

## IMPLEMENTASI QUIZIZZ DALAM UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA

<sup>1\*)</sup>Dian Sari, <sup>2)</sup>Maisharoh, <sup>3)</sup>Hendra Nusa Putra, <sup>4)</sup>Zurrahmah, <sup>5)</sup>Wina Dwi Apriani, <sup>6)</sup>Windi Liantama

(1),(2),(3),(4),(5),(6)Prodi D3 Rekam Medis dan Informasi Kesehatan, STIKES Dharma Landbouw Padang  
\*e-mail : dian\_sari83@yahoo.co.id

### ABSTRAK

Penurunan minat dalam proses tatap muka dapat berdampak pada hasil belajar. Revolusi industri 4.0 membawa pengaruh besar terhadap perubahan disemua sektor kehidupan, semula berbasis tatap muka dikelas, berubah dengan berkolaborasi dengan memanfaatkan jaringan internet (*Online Learning*). Untuk mengurangi dampak negatif penggunaan teknologi, hal ini dapat menunjang proses pembelajaran dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi. Suatu aplikasi pembelajaran yaitu Quizizz membantu dosen dan mahasiswa agar proses pembelajaran dapat berlangsung dan pengalaman belajar yang menyenangkan dapat dirasakan saat pembelajaran dan hal tersebut dapat juga dilakukan secara jarak jauh. Kegiatan dilakukan pada tanggal 18 sampai 20 April 2022 kepada mahasiswa tingkat 2 prodi RMIK STIKES Dharma Landbouw Padang. Kegiatan ini dilakukan oleh 3 orang dosen dan 3 orang mahasiswa. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah dengan cara praktek yang dilakukan langsung oleh mahasiswa dan diawasi secara langsung oleh tim pelaksana pengabdian masyarakat. Pada saat pelaksanaan, mahasiswa sangat antusias dalam melakukan quiz secara online. Melalui aplikasi ini, mahasiswa dapat terpacu untuk menjawab dengan benar dikarenakan perengkingan langsung dapat terlihat oleh semua mahasiswa. Hal tersebut dapat meningkatkan minat belajar mahasiswa agar mendapatkan perengkingan yang mereka inginkan.

**Kata Kunci:** Motivasi Belajar, Quizizz

### ABSTRACT

*Decreased interest in the face-to-face process can have an impact on learning outcomes. The industrial revolution 4.0 brought a major influence on changes in all sectors of life, initially based on face-to-face in class, changing by collaborating by utilizing the internet network (Online Learning). To reduce the negative impact of using technology, this can support the learning process by utilizing technological sophistication. A learning application, namely Quizizz helps lecturers and students so that the learning process can take place and fun learning practices can be felt during learning and this can also be done remotely. The activity was carried out from 18 to 20 April 2022 for level 2 students of the RMIK STIKES Dharma Landbouw Padang study program. This activity was carried out by 3 lecturers and 3 students. The method used in this community service activity is by way of practice which is carried out directly by students and supervised directly by the community service implementing team. At the time of implementation, students were very enthusiastic in doing online quizzes. Through this application, students can be encouraged to answer correctly because the ranking can be seen by all students. This can increase student interest in learning in order to get the ranking they want.*

**Keywords:** Learning Motivation, Quizizz

## PENDAHULUAN

Penurunan minat dalam proses tatap muka dapat berdampak pada hasil belajar nantinya. Pembelajaran kepada mahasiswa dikenal dengan sistem andragogy. Dalam dunia pendidikan di Indonesia Pedagogy dan Andragogy bukan hal yang asing lagi karena ke dua hal ini sudah sering kita dengar. Penjelasan singkatnya Pedagogy merupakan untuk pembelajaran anak-anak dan Andragogy untuk pembelajaran orang dewasa. Pedagogy pada umumnya akan kita lihat di sekolah-sekolah dan Andragogy di tempat-tempat kursus dimana para pesertanya merupakan orang-orang dewasa atau sudah melewati usia sekolah.

Pada segi Ketergantungan, dalam Pedagogy peserta didik sangat tergantung pada Guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran sedangkan dalam Andragogy proses belajar dilakukan secara mandiri untuk mencari pemecahan masalah yang mereka temukan. Heutagogy, mereka mencari masalah sendiri dan mencari jawaban sendiri atas permasalahan yang mereka temukan. Keberhasilan proses pembelajaran tentunya harus diawali dengan alasan yang kuat untuk mengikuti proses pembelajaran. Pada Pedagogy proses pembelajaran pada umumnya dijalani bukan karena keinginan sendiri sehingga tanggung jawab peserta didik akan proses belajar sedikit rendah. Andragogy sebaliknya, mereka belajar karena merasa ada kebutuhan sebuah kemampuan yang harus mereka kuasai. Heutagogy, peserta didik memiliki tanggung jawab penuh akan proses pembelajaran yang dijalani.

Motivasi Belajar, Motivasi belajar pada Pedagogy berasal dari luar peserta didik yaitu orang tua, keluarga, teman, tenaga pendidik dan lain-lain. Andragogy berasal dari dalam diri mereka karena harga diri mereka akan lebih meningkat jika sukses dan berhasil melewati tantangan. Dalam Heutagogy, motivasi datang secara mengalir dari pengalaman belajar mereka.

Salah satu kelemahan pendidikan kita adalah kita tidak dilatih untuk menguasai belajar menggunakan Heutagogy tetapi cenderung disuapi dan disuapi. Dalam proses peningkatan sumber daya manusia,

pendidik memegang peranan yang sangat penting. Melalui proses pembelajaran, keberhasilan pendidik dan peserta didik dapat diukur. Selain itu, faktor penentu keberhasilan proses pembelajaran adalah ketepatan penggunaan media pembelajaran. Seorang dosen diharuskan memahami metode pembelajaran terutama berkaitan pemilihan media pembelajaran. Menurut Suprijono (2011: 46) media pembelajaran dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berfikir.

Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat mahasiswa untuk belajar. Lebih lanjut, Gagne dan Briggs (1975) dalam Arsyad (2013:4) secara eksplisit mengatakan bahwa media pembelajaran mencakup alat-alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi bahan ajar. Dari kedua pengertian tersebut, media merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Media Pembelajaran merupakan elemen penting dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media, peserta didik akan lebih mudah memahami apa yang dijelaskan dosen dalam proses pembelajaran. Ada berbagai macam jenis media, seperti media cetak buku, modul, lks dan juga media elektronik video, audio, presentasi multimedia serta juga bisa menggunakan konten daring atau *online*.

Revolusi industri 4.0 membawa pengaruh besar terhadap perubahan disemua sektor kehidupan. Dimana semula berbasis tatap muka dikelas, berubah dengan berkolaborasi dengan memanfaatkan jaringan internet (*Online Learning*). Untuk mengurangi dampak negatif penggunaan teknologi, hal ini dapat menunjang proses pembelajaran dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi.

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan adanya inovasi dalam pemanfaatan media pembelajaran yang menjadikan peserta didik aktif, kreatif dan inovatif. Keunggulan media pembelajaran bukan hanya terdapat pada faktor kecepatan untuk mendapatkan informasi namun

fasilitas yang dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik seperti visual dan interaktif.

Kecanggihan teknologi dapat digunakan dalam pelaksanaan pretest pada mahasiswa. Proses pretest yang dilakukan dengan cara online dapat meningkatkan motivasi mahasiswa dalam proses pembelajaran. Suatu aplikasi pembelajaran yaitu Quizizz hadir untuk membantu dosen dan mahasiswa agar proses pembelajaran dapat berlangsung dan pengalaman belajar yang menyenangkan dapat dirasakan saat pembelajaran dan hal tersebut dapat juga dilakukan secara jarak jauh.

Quizizz adalah platform keterlibatan siswa yang memungkinkan dosen untuk melakukan pelajaran dan kuis interaktif dengan mahasiswa mereka. Kuis interaktif yang dibuat memiliki hingga 5 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar dan dapat ditambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan. Quizizz dapat memberikan data dan statistik tentang hasil kinerja mahasiswa secara langsung. Quizizz tidak hanya dapat dikerjakan saat pembelajaran di kelas saja, tetapi juga dapat dibuat soal untuk pekerjaan rumah, sehingga dapat dimainkan kapan saja dan dimana saja oleh mahasiswa asalkan tidak melebihi batas waktu yang sudah ditentukan.

Hal ini tentunya memudahkan dosen untuk memberikan tugas seperti latihan ataupun ulangan kepada mahasiswa dengan tetap melakukan pengawasan secara daring dan menghindari terjadinya siswa yang menyontek. Berdasarkan permasalahan di atas, maka dilakukan pengabdian kepada masyarakat dengan tema "Implementasi Quizizz dalam Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Mahasiswa STIKES Dharma Landbouw Padang.

#### **METODE**

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah dengan cara praktek yang dilakukan langsung oleh mahasiswa dan diawasi secara langsung oleh tim pelaksana pengabdian masyarakat. Kegiatan dilakukan kepada mahasiswa tingkat 2 prodi RMIK STIKES Dharma Landbouw Padang pada

mata kuliah TIK 5. Kegiatan ini dilakukan oleh 3 orang dosen dan 3 orang mahasiswa.

Langkah yang dilakukan dalam pengoperasian dari aplikasi Quizizz adalah sebagai berikut:

1. Masuk ke [www.Quizizz.com](http://www.Quizizz.com) dan klik log in
2. Klik teacher (jika sebagai pengajar)
3. Masukkan identitas diri, berupa username email, dan password
4. Jika sudah dinyatakan masuk, kemudian buat kuis, pada tulisan create a quiz
5. Muncul tampilan Lets Create a Quiz
6. Masukkan nama kuis, contoh : TIK 5 dan klik save
7. Muncul tampilan Selanjutnya, klik create new question
8. Tuliskan pertanyaan pada kolom yang tersedia, "Write Question Here", lalu masukkan opsi jawaban (apabila menggunakan multiple choice/pilihan ganda) pada kolom "Answer option 1, answer option 2, dan seterusnya"
9. Beri tanda centang, kolom jawaban yang benar
10. Kemudian atur durasi mengerjakan dalam setiap soal
11. Klik save
12. Apabila telah menyelesaikan pengisian kuis, klik "Finish Quiz"
13. Kemudian, akan muncul tampilan quiz detail (aturlah kelas berapa kuis itu akan di tujukan), lalu klik save details
14. Kemudian, muncul tampilan berikutnya, pilihlah "Play Live".
15. Masukkan deadline atau batas waktu mengerjakan (atur tanggal serta jam) lalu klik "Procced"
16. Kemudian, muncul tampilan berikutnya, yaitu kode yang digunakan untuk masuk dalam pengerjaan kuis.
17. Kemudian membuka Link "<http://Quizizz.com/admin/>"

#### **HASIL**

Kegiatan Implementasi Quizizz dalam upaya peningkatan motivasi belajar mahasiswa STIKES Dharma Landbouw Padang dilakukan pada tanggal 18 sampai 20 April 2022 kepada mahasiswa tingkat 2 prodi RMIK STIKES Dharma Landbouw

Padang. Kegiatan ini dilakukan oleh 3 orang dosen dan 3 orang mahasiswa

Aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaranyang telah digunakan sangat bermanfaat bagi mahasiswa. Pada saat pelaksanaan, mahasiswa sangat antusias dalam melakukan quiz secara online. Melalui aplikasi ini, mahasiswa dapat terpacu untuk menjawab dengan benar dikarenakan perengkingan langsung dapat terlihat oleh semua mahasiswa. Hal tersebut dapat meningkatkan minat belajar mahasiswa agar mendapatkan perengkingan yang mereka inginkan.

Adapun soal yang diberikan pada saat quiz pada mata kuliah TIK5 yang menggunakan aplikasi Quizizz adalah sebagai berikut:

Question	Question Accuracy	Average Time per Question (seconds)
1. Cerner System disebut Rumah Sakit sedang melakukan pengim	80%	00:35
2. Jenis software komputer yang kode sumber pemrogramannya tert	47%	00:33
3. Kemampuan Sistem informasi Terdiri dari	93%	00:08
4. Software gratis yang dapat di download dan digunakan oleh pem	58%	00:33
5. Manakah diantara pilihan berikut yang merupakan klasifikasi Sof	67%	00:33
6. Sebuah aplikasi dari proses baik teknik maupun manajerial yang	73%	00:33
7. Software dapat diandalkan untuk melakukan apa yang seharusnya	73%	00:34
8. pemilih sistem yang bertanggung jawab mulai dari persiapan an	89%	00:30
9. Berikut ini adalah kelompok dari Teknologi Informasi dari Tehnol	84%	00:32
10. Menghasilkan informasi ke dalam bentuk yang berguna (mis : lapo	76%	00:33
11. Komputer dapat mendeteksi perubahan yang sangat kecil, dan da	82%	00:33
12. Yang Bukan Dampak Negatif dari Teknologi Informasi adalah ?	93%	00:07
13. suatu bagian dari sistem komputer yang tidak memiliki wujud fis	86%	00:33
14. Gambar Berikut, merupakan Contoh dari Software ?	77%	00:39

Gambar 1. Soal Quiz TIK 5 pada Aplikasi Quizizz

Kegiatan berlangsung lancar yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 2. Pengoperasian Aplikasi Quizizz

Dalam mengoperasikan aplikasi Quizizz, diharuskan untuk mendaftar terlebih dahulu,

dan akan mendapatkan akun, guna mempermudah akses. Variasi media pembelajaran melalui aplikasi Quizizz dapat dimanfaatkan dan dioperasikan sebagaimana mestinya.



Gambar 3. Pelaksanaan Quiz Mata Kuliah TIK 5 Menggunakan Aplikasi Quizizz

Hasil yang didapatkan sangat bervariasi, mahasiswa antusias dan diharapkan pada kegiatan berikutnya dengan hasil quiz yang lebih ditingkatkan lagi.

Rank	Name	Score	Time	Accuracy
1	...	...	...	...
2	...	...	...	...
3	...	...	...	...
4	...	...	...	...
5	...	...	...	...
6	...	...	...	...
7	...	...	...	...
8	...	...	...	...
9	...	...	...	...
10	...	...	...	...
11	...	...	...	...
12	...	...	...	...
13	...	...	...	...
14	...	...	...	...
15	...	...	...	...
16	...	...	...	...
17	...	...	...	...
18	...	...	...	...
19	...	...	...	...
20	...	...	...	...
21	...	...	...	...
22	...	...	...	...
23	...	...	...	...
24	...	...	...	...
25	...	...	...	...
26	...	...	...	...
27	...	...	...	...
28	...	...	...	...
29	...	...	...	...
30	...	...	...	...
31	...	...	...	...
32	...	...	...	...
33	...	...	...	...
34	...	...	...	...
35	...	...	...	...
36	...	...	...	...
37	...	...	...	...
38	...	...	...	...
39	...	...	...	...
40	...	...	...	...
41	...	...	...	...
42	...	...	...	...
43	...	...	...	...
44	...	...	...	...
45	...	...	...	...
46	...	...	...	...
47	...	...	...	...
48	...	...	...	...
49	...	...	...	...
50	...	...	...	...

Gambar 4. Hasil Rekap Nilai Quiz Menggunakan Aplikasi Quizizz

### PEMBAHASAN

Belajar tidak hanya penguasaan terhadap konsep teori saja, akan tetapi juga penguasaan persepsi, kesenangan dan minat bakat serta keterampilan. Hal tersebut didukung dengan pendapat Rusman (2017 :130), dimana menyatakan bahwa hasil belajar itu dapat terlihat dari terjadinya perubahan dari persepsi serta perilaku, termasuk juga perbaikan sikap atau akhlak. Upaya yang dilakukan dapat meningkatkan motivasi dari mahasiswa untuk menjawab dengan benar yang secara

otomatis diharapkan hal yang positif yaitu peningkatan motivasi untuk belajar.

Games Quizizz sebagai aplikasi pembelajaran berbasis games, menghadirkan kegiatan multipermainan didalam ruangan kelas serta menjadikan ruang kelas sebagai latihan interaktif pun menyenangkan, membuat mahasiswa dapat berkompetisi dengan yang lainnya sehingga memotivasi siswa dalam belajar, agar meningkatkan hasil belajar. Hal ini dapat membantu mahasiswa untuk meningkatkan apresiasi kuis, upaya belajar, motivasi belajar, keterlibatan kegiatan dan prestasi akademik sehingga mahasiswa dapat mengalami perkembangan kognitifnya dengan baik sesuai dalam penelitian yang dilakukan.



Gambar 5. Pelaksanaan Quiz Mata Kuliah TIK 5

Peningkatan aspek keaktifan, motivasi belajar, sangat membantu mahasiswa mengaktifkan daya tangkap atau pemahaman mereka. Pemahaman mahasiswa dalam materi pembelajaran menjadi lebih tinggi, dan mengasah siswa untuk dapat berfikir kritis atas materi yang diberikan oleh guru. Kegiatan tersebut memberikan peluang bagi perkembangan kognitif mahasiswa menjadi lebih tinggi. (Citra & Rosy, 2020; Mulyati & Evendi, 2020).

Kegiatan ini juga berkontribusi bagi dosen dimana dapat menambah ilmu dan wawasan dosen ketika proses pembelajaran berlangsung menjadi lebih efektif dan efisien, serta menjadikan kelas lebih menyenangkan. Hadirnya bermacam-macam media pembelajaran online sangatlah

memudahkan dosen untuk menyampaikan materi yang akan diajarkan kepada mahasiswanya.

## SIMPULAN

Salah satu media untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan tapi tidak menghilangkan atau menurunkan pemahaman mahasiswa mengenai materi serta memanfaatkan perkembangan teknologi, adalah dengan aplikasi game atau permainan. Permainan atau game online yang bisa dijadikan alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran, yakni aplikasi Quizizz. Permainan edukatif satu ini, memberikan begitu banyak manfaat yang tentu dapat dirasakan dalam media pembelajaran, karena media ini menarik dan dapat memotivasi secara kerja otak dan olah manajemen waktu.

Dengan memberdayakan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran di STIKES Dharma Landbouw Padang diharapkan kejenuhan mahasiswa pada metode ceramah dapat diminimalkan. Dosen tidak hanya terpaku pada aplikasi Quizizz saja, tapi juga memberdayakan aplikasi lain penunjang keberlangsungan dari proses pembelajaran dalam upaya meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajagrafindo Persada
- 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 (JPAP)*, 8, 261–272. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/8242/4081>
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media
- Dewi, C. K. (2018). Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika

- Kelas X. Skripsi S1. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung (2020) dari: <http://repository.radenintan.ac.id/4286/1/SKRIPSICAHYAKURNIA.pdf>
- Dimiyati, dan Mudjiono. Belajar dan Pembelajaran, Jakarta : Rineka Cipta, 2015.
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [Effectiveness of Using Kahoot! to Improve Student Learning Outcomes].
- Kencana, 2017. Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., dan Rahardjito. Media Pendidikan, Jakarta: Pustekom Dikbud dan PT RajaGrafindo Persada, 2010.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Smp 2 Bojonegara. Gauss : Jurnal Pendidikan Matematika, 03(01), 64–73. <https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Sistem Evaluasi*. Yogyakarta: Insan Madani.
- Suprijono, Agus. 2011. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Gramedia Pustaka Jaya.
- Wibawanto, W. 2017.. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.