

QUIZIZZ: MEDIA GAMES UNTUK MENINGKATKAN PERHATIAN DAN HASIL BELAJAR MAHASISWA

Ayu Rahayu

Program Studi Pendidikan Kimia
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sembilanbelas November Kolaka
yuayurahayu19@gmail.com

Abstrak

Pemahaman yang baik terhadap materi pembelajaran merupakan hal yang wajib dimiliki oleh setiap mahasiswa. Pemahaman dibangun melalui perhatian dalam menyimak materi yang dibahas pada proses pembelajaran. Perhatian yang intens akan menghasilkan pemahaman yang baik sehingga nantinya akan berdampak positif terhadap hasil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan quizizz sebagai media games terhadap perhatian dan hasil belajar mahasiswa. Jenis penelitian yaitu *quasi eksperimental dengan posttest-only design*. Sampel penelitian yaitu 30 mahasiswa sebagai kelas kontrol dan 30 mahasiswa sebagai kelas eksperimen. Instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi untuk mengukur perhatian mahasiswa dan tes uraian untuk mengukur hasil belajar. Persentase perhatian mahasiswa pada kelas kontrol yaitu 56.63% pada kategori baik sedangkan kelas eksperimen yaitu 65.52% pada kategori baik. Hasil belajar pada uji prasyarat menunjukkan data berdistribusi normal dan homogen. Uji hipotesis dengan *independent sample t-test* yaitu nilai sig $(0.01) < 0.05$ sehingga dinyatakan ada pengaruh penggunaan quizizz terhadap peningkatan perhatian dan hasil belajar mahasiswa.

Kata Kunci: *Quizizz, Perhatian, Hasil Belajar*

Abstract

A good understanding of learning material is something that every student must have. Understanding is built through attention in listening to the material discussed in the learning process. Intense attention will produce good understanding so that later it will have a positive impact on learning outcomes. This study aims to determine the effect of using quizizz as media games on students' attention and learning outcomes. This type of research is quasi-experimental with a posttest-only design. The research sample is 30 students as the control class and 30 students as the experimental class. The instruments used were observation sheets to measure student attention and essay tests to measure learning outcomes. The percentage of student attention in the control class was 56.63% in the good category while the experimental class was 65.52% in the good category. The learning

outcomes on the prerequisite test show that the data are normally distributed and homogeneous. Test the hypothesis with an independent sample t-test, namely the sig value $(0.01) < 0.05$ so that it is stated that there is an effect of using Quizizz on increasing student attention and learning outcomes.

Keywords: *Quizizz, Attention, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan tahapan di mana mahasiswa dan pendidik dapat berinteraksi (Zaifullah et al., 2021). Pembelajaran dapat ditunjang melalui bahan ajar, metode dalam menyampaikan pembelajaran, strategi pembelajaran, sumber belajar maupun media pembelajaran (Pane & Darwis Dasopang, 2017). Ketercapaian tujuan pembelajaran dalam suatu Pendidikan dapat ditinjau berdasarkan keberhasilan pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Ketercapaian tujuan pembelajaran memerlukan berbagai cara salah satunya pemahaman materi yang wajib dimiliki oleh setiap mahasiswa.

Pemahaman materi pada hakikatnya timbul akibat adanya proses belajar. Pemahaman merupakan suatu kemampuan untuk memahami atau mengerti terhadap sesuatu aspek atau materi serta mampu untuk menangkap atau memaknai bahan yang dipelajari (Surgandini, 2018). Dalam memahami

sebuah materi dibutuhkan perhatian dalam menyimak materi yang dibahas dalam pembelajaran (Hariyanto, 2021).

Perhatian belajar adalah aspek penting dalam pelaksanaan pembelajaran karena melalui perhatian maka mahasiswa dapat merespon atau menyerap dari sekian banyak rangsangan yang diperoleh. Perhatian dapat juga diartikan sebagai fokus seseorang terhadap suatu hal. Perhatian atau fokus dalam belajar merupakan tahapan transfer suatu materi yang memungkinkan kegiatan pembelajaran berlangsung maksimal. Perhatian yang intens akan menghasilkan pemahaman yang baik sehingga upaya dalam meningkatkan perhatian belajar sangat penting dilakukan (Hlas et al., 2019).

Upaya meningkatkan perhatian belajar perlu dilakukan karena merupakan kebutuhan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Perhatian belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya lingkungan sekitar yang

kurang mendukung, kondisi jiwa yang kurang stabil, pembawaan atau kebiasaan dan masih banyak lainnya (Keller et al., 2020). Dalam pembelajaran perlu menerapkan berbagai metode agar dapat meningkatkan perhatian belajar. Metode yang dapat diterapkan misalnya metode pembelajaran berbasis teknologi (Lodge & Harrison, 2019).

Metode pembelajaran berbasis teknologi merupakan salah satu metode yang menjadi jawaban dari permintaan zaman di era revolusi industri 4.0. melalui pembelajaran berbasis teknologi, pengimplementasian media pembelajaran dan proses pembelajaran dapat dipadukan dimana guru berperan selaku fasilitator agar terjalin interaksi antara siswa dan beragam sumber belajar dalam suatu kegiatan pembelajaran. Selain itu penerapan media pembelajaran berbasis teknologi mengakibatkan materi pembelajaran menjadi lebih menarik dan bersifat interaktif. Dalam menarik perhatian mahasiswa dapat diterapkan beberapa metode dalam proses pembelajaran yang berbasis teknologi seperti penggunaan quizizz (Muji et al., 2021).

Quizizz merupakan suatu aplikasi games atau media berbasis platform interaktif yang dapat dimanfaatkan untuk pembuatan kuis sehingga cocok diterapkan pada kegiatan pembelajaran. Fitur ini dapat diakses dalam bentuk aplikasi ataupun melalui web oleh pendidik dan mahasiswa. Quizizz juga memiliki prinsip *Self-Paced* dimana dalam pengerjaannya disesuaikan dengan kecepatan personal selain itu terjadi persaingan antara pengguna dalam menjawab berbagai pertanyaan. Kombinasi antara kuis dengan sebuah permainan dapat menarik perhatian mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga dalam penerapannya quizizz memiliki berbagai manfaat diantaranya dapat digunakan untuk mengukur pemahaman mahasiswa terhadap suatu materi, aplikasi ini dapat dipergunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang memiliki kemenarikan tersendiri sehingga melalui aplikasi quizizz dianggap dapat berpengaruh terhadap hasil belajar (Darmawan et al., 2020; Muji et al., 2021; Salamah & Maryono, 2022)

Perubahan tingkah laku merupakan salah satu bagian dari hasil belajar yang diperoleh setelah mengikuti proses pembelajaran.

Tingkah laku yang berubah dari hasil belajar yaitu perubahan dari aspek kognitif, psikomotorik dan afektif. Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai suatu pencapaian kompetensi mahasiswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang sebelumnya telah dirancang dan dilaksanakan (Ropii & Fahrurrozi, 2017).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini memiliki tujuan agar dapat diketahui pengaruh penggunaan quizizz terhadap peningkatan perhatian dan hasil belajar mahasiswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengacu pada jenis penelitian quasi eksperimen dengan desain *control group but no pretest dengan varians posttest-only design* artinya penelitian yang menggunakan dua kelompok kelas tanpa pretest namun hanya menggunakan posttest (Krishnan, 2019).

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelas	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	X	O
Kontrol		O

Keterangan:

X : Pembelajaran menggunakan metode games berupa *Quizizz*
 O : Tes hasil belajar mahasiswa

Sampel pada penelitian ini yaitu 30 mahasiswa sebagai kelas eksperimen serta 30 mahasiswa sebagai kelas kontrol yang mengikuti mata kuliah pengembangan peserta didik. Pembelajaran di kelas eksperimen dan kontrol dilakukan sebanyak 7 kali pertemuan.

Teknik pengumpulan data untuk mengukur perhatian belajar yaitu lembar observasi untuk Teknik observasi sedangkan tes uraian untuk Teknik tes. Tes uraian dibuat berpatokan pada taksonomi bloom yang sesuai dengan tujuan perkuliahan. Rubrik tes uraian pada Tabel 2.

Tabel 2. Rubrik Tes Hasil Belajar

No	Materi	Proses Kognitif	Item Soal
1	Analisis perkembangan peserta didik terkait moral dan spiritual	C2, C2, C3	1a, 1b dan 1c
2	Analisis perkembangan peserta didik terkait kognitif	C2, C3	2a, dan 2b
3	Analisis perkembangan peserta didik terkait sosial emosional	C2, C2, C4	3a, 3b dan 3c
4	Analisis perkembangan peserta didik terkait psikomotorik dan fisik	C2, C3, C4	4a, 4b dan 4c

Indikator pada lembar observasi yang digunakan dalam mengukur perhatian merujuk pada aktivitas mahasiswa dalam proses pembelajaran (Djamarah, 2015)

Tabel 3. Indikator Perhatian Belajar mahasiswa

Indikator	Skor	Rubrik
Menyimak	3	Jika menyimak penjelasan dengan seksama
	2	Jika menyimak penjelasan tetapi tidak seksama
	1	Jika tidak menyimak penjelasan
Mencatat Materi	3	Jika mencatat materi secara jelas dan rinci
	2	Jika mencatat materi secara jelas namun tidak rinci
	1	Jika tidak mencatat materi
Menjawab Pertanyaan	3	Jika sering kali menjawab pertanyaan (lebih dari 3)
	2	Jika beberapa kali menjawab pertanyaan (kurang dari 3)
	1	Jika tidak pernah menjawab pertanyaan
Memandang	3	Jika memandang papan tulis yang berisikan materi yang ditulis atau slide yang ditampilkan

	2	secara konsisten Jika sekali kali memandang papan tulis yang berisikan materi yang ditulis atau slide yang ditampilkan
	1	Jika tidak memandang papan tulis yang berisikan materi yang ditulis atau slide yang ditampilkan
Mengajukan pertanyaan	3	Jika sering kali mengajukan pertanyaan (lebih dari 3)
	2	Jika beberapa kali mengajukan pertanyaan (kurang dari 3)
	1	Jika tidak pernah mengajukan pertanyaan

Analisis data untuk lembar observasi perhatian mahasiswa dengan menentukan presentasi skor total kemudian disesuaikan dengan kriteria pada Tabel 4 (Widoyoko, 2012).

Tabel 4. Kriteria Lembar Observasi

Persentase	Predikat
75%-100%	Sangat Baik
50%-74,9%	Baik
25%-49,9%	Kurang Baik
0%-24,9%	Tidak Baik

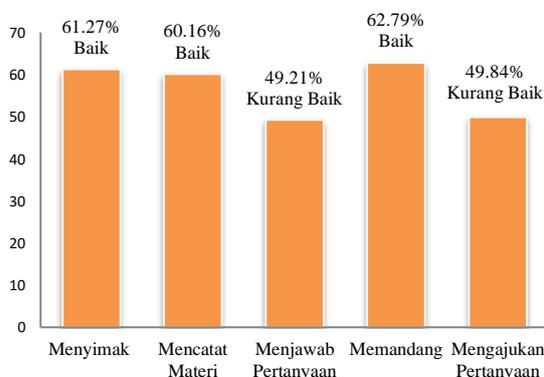
Analisis data untuk tes hasil belajar diawali dengan analisis deskriptif yang

dilanjutkan dengan analisis inferensial (uji prasyarat dan uji hipotesis). Uji prasyarat yaitu homogenitas dan normalitas sedangkan dalam pengujian hipotesis digunakan uji *independen sampel test*. Analisis deskriptif dan inferensial dianalisis melalui aplikasi IBM SPSS Statistics 26.

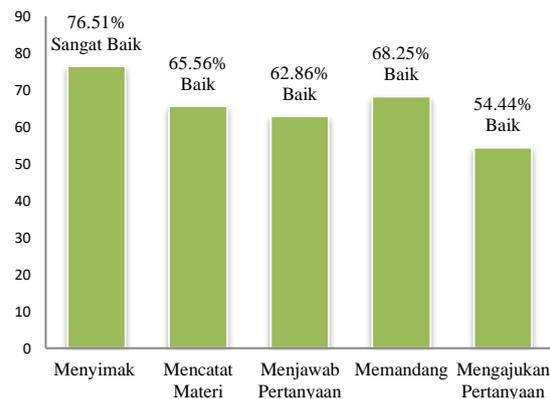
HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Perhatian Mahasiswa

Proses pembelajaran dilakukan dengan dua metode, metode games berbantuan quizizz diterapkan pada kelas eksperimen sedangkan metode ceramah diterapkan pada kelas kontrol. Observer berjumlah 3 orang melakukan observasi disetiap pertemuan. Hasil analisis data dapat dilihat pada Gambar 1 dan 2.



Gambar 1. Persentasi Perhatian Mahasiswa Pada Kelas Kontrol



Gambar 2. Persentasi Perhatian Mahasiswa Pada Kelas Eksperimen

Data pada Gambar 1 menampilkan bahwa perhatian mahasiswa kelas kontrol pada indikator menjawab dan mengajukan pertanyaan pada kategori kurang baik sedangkan indikator menyimak, mencatat materi dan memandang pada kategori baik. Jika dirata-ratakan diperoleh persentasi perhatian mahasiswa yaitu 56.63% pada kategori baik.

Data pada Gambar 2 menampilkan bahwa perhatian mahasiswa kelas eksperimen pada indikator menjawab, mengajukan pertanyaan, mencatat materi dan memandang pada kategori baik sedangkan indikator menyimak pada kategor sangat baik. Jika dirata-ratakan diperoleh persentasi perhatian mahasiswa yaitu 65.52% pada kategori baik.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa perhatian belajar mahasiswa dengan metode games berbantuan quizizz pada

kelas eksperimen menunjukkan hasil yang baik dibanding metode ceramah di kelas kontrol. Sehingga relevan dengan pendapat Salamah & Maryono; Sitorus & Santoso, (2022) bahwa mahasiswa dalam menjawab soal melalui quizizz dapat menumbuhkan jiwa kompetisi karena setiap kali menjawab soal maka skor yang diperoleh akan muncul secara langsung sehingga mahasiswa akan lebih fokus memperhatikan materi untuk mempersiapkan games yang diberikan dibandingkan dengan pembelajaran secara langsung yang memuat mahasiswa hanya menyimak dan mencatat materi tanpa memahami materi dengan baik.

Quizizz merupakan aplikasi games online yang dapat membantu pendidik dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan memfokuskan perhatian mahasiswa dalam materi (Suharsono, 2020). Melalui penerapan metode games berbasis quizizz menjadikan pembelajaran tidak membosankan karena mahasiswa seperti sedang bermain game. Menurut Purba, (2019) penggunaan quizizz dalam pembelajaran dapat meningkatkan perhatian belajar, pemahaman, keaktifan, ketelitian dan ketenangan.

2. Hasil Belajar Mahasiswa

Pemberian tes hasil belajar dilakukan dipertemuan akhir pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil Analisis deskriptif pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Analisis Deskriptif Hasil Belajar

Kelas	N	Mean	Stdev
Kontrol	30	76.73	9.78
Eksperimen	30	82.17	6.71

Berdasarkan Tabel 5, menunjukkan nilai rata-rata berbeda, dimana kelas kontrol yaitu 76.73 dan kelas eksperimen 82.17. Selanjutnya dilakukan analisis inferensial yang diawali dengan uji prasyarat yang bertujuan untuk mengetahui uji hipotesis yang akan digunakan nantinya. Hasil analisis inferensial pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Analisis Inferensial Hasil Belajar

Uji Prasyarat		Uji Hipotesis
Uji Normalitas	Uji Homogenitas	Uji-t
Sig (2-tailed)		
0.200	0.258	0.015

Pengujian normalitas dan homogeny merupakan uji prasyarat yang diterapkan. Kaidah pengujian yaitu nilai sig > 0.05 maka data dikatakan normal dan homogen. Uji prasyarat diperoleh bahwa

nilai sig (0.258) > 0.05 sehingga dikategorikan terdistribusi normal yang berarti kedua kelompok sampel memiliki sebaran normal. Sedangkan uji homogen dihasilkan nilai sig (0.200) > 0.05 sehingga dikategorikan data terdistribusi homogen yang berarti kedua sampel memiliki kemampuan atau karakteristik yang sama.

Berdasarkan uji prasyarat tersebut maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan perolehan nilai sig (0.01) < 0.05 sehingga H_0 tolak dan terima H_a artinya memiliki pengaruh yang signifikan melalui penggunaan metode games berbasis quizizz terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa.

Hasil penelitian sesuai dengan perolehan dari Kurniawan & Huda, (2020) bahwa quizizz yang berfungsi terhadap latihan dalam menjawab soal dengan metode games terhadap hasil belajar berpengaruh positif. Pembelajaran dengan metode games khususnya menggunakan quizizz lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional sehingga penggunaan quizizz lebih efektif meningkatkan hasil belajar mahasiswa (Salamah & Maryono, 2022).

SIMPULAN

Penggunaan quizizz dalam pembelajaran berdampak pada peningkatan perhatian dan hasil belajar mahasiswa. Mahasiswa semangat dalam memperhatikan dan mengikuti proses pembelajaran dengan baik sebagai persiapan menyelesaikan soal games yang diberikan nantinya. Selain itu, jiwa kompetisi mahasiswa akan muncul untuk menjadi pemenang dalam games. Dengan demikian penggunaan quizizz tersebut berpengaruh positif terhadap hasil belajar mahasiswa dibandingkan menggunakan pembelajaran langsung.

Quizizz alternatif berupa media games yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran untuk membangun lingkungan belajar yang asyik dan menarik perhatian mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Darmawan, M. S., Daeni, F., & Listiaji, P. (2020). The Use Of Quizizz As An Online Assessment Application For Science Learning In The Pandemic Era. *Unnes Science Education Journal*, 9(3), 144–150.
<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/usej>
- Djamarah, S. B. (2015). *Psikologi Belajar*. Rineka Cipta.
- Hariyanto. (2021). Benefits Of Student Attention in The Implementation Of Learning. *Turkish Journal of Computer and Mathematics*

- Education (TURCOMAT)*, 12(3), 3616–3630.
<https://doi.org/10.17762/turcomat.v12i3.1642>
- Hlas, A. C., Neyers, K., & Molitor, S. (2019). Measuring student attention in the second language classroom. *Language Teaching Research*, 23(1), 107–125.
<https://doi.org/10.1177/1362168817713766>
- Keller, A. S., Davidesco, I., & Tanner, K. D. (2020). Attention matters: How orchestrating attention may relate to classroom learning. *CBE Life Sciences Education*, 19(3), 1–9.
<https://doi.org/10.1187/cbe.20-05-0106>
- Krishnan, P. (2019). A review of the non-equivalent control group post-test-only design. *Nurse Researcher*, 26(2), 37–40.
<https://doi.org/10.7748/nr.2018.e1582>
- Kurniawan, C. D., & Huda, M. M. (2020). Pengaruh Penggunaan Quizizz Sebagai Latihan Soal Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd. *Jurnal Pena Karakter*, 3(1), 37–41.
- Lodge, J. M., & Harrison, W. J. (2019). The role of attention in learning in the digital age. *Yale Journal of Biology and Medicine*, 92(1), 21–28.
- Muji, A. P., Ambiyar, A., Aziz, I., & Hidayat, H. (2021). The implementation of Quizizz-based online evaluation in higher education: An exciting alternative for evaluation. *International Journal of Research in Counseling and Education*, 5(2), 186–194.
<https://doi.org/10.24036/00478za0002>
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333.
<https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29.
<https://doi.org/10.33541/jdp.v12i1.1028>
- Ropii, M., & Fahrurrozi, M. (2017). Evaluasi Hasil Belajar. In *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*.
- Salamah, D., & Maryono. (2022). Pembelajaran Team Quiz Berbantuan Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(November), 461–470.
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), 81–88.
<https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88>
- Suharsono, A. (2020). the Use of Quizizz and Kahoot! in the Training for Millennial Generation. *IJIET (International Journal of Indonesian Education and Teaching)*, 4(2), 332–342.
<https://doi.org/10.24071/ijiet.v4i2.2399>
- Surgandini, A. (2018). Peningkatan Kemampuan Pemahaman Materi Berdasarkan Kesulitan Belajar

Mahasiswa Papua pada Perkuliahan Aljabar Linear dan Penumbuhan Karakter Percaya Diri. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 9(2), 120–138.

Widoyoko, E. P. (2012). *Teknik penyusunan instrumen penelitian*. Pustaka Pelajar.

Zaifullah, Z., Cikka, H., & Kahar, M. I. (2021). Strategi Guru Dalam Meningkatkan Interaksi Dan Minat Belajar Terhadap Keberhasilan Peserta Didik Dalam Menghadapi Pembelajaran Tatap Muka Di Masa Pandemi Covid 19. *Guru Tua : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 9–18.
<https://doi.org/10.31970/gurutua.v4i2.70>