

Efektivitas Penerapan Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi ST 2022 B

Mica Siar Meiriza¹ Marshanda Hutagalung² Tasya Manurung³ Hernita Siagian⁴

Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara, Indonesia^{1,2,3}

Email: micasiar.meiriza@gmail.com¹

Abstrak

Penelitian ini menganalisis efektivitas aplikasi Quizizz sebagai alat evaluasi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi di Universitas Negeri Medan (UNIMED). Menggunakan pendekatan kuantitatif, data diperoleh melalui kuesioner skala Likert dan dianalisis dengan regresi linier berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz memberikan pengaruh signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar mahasiswa, baik secara individu maupun kelompok. Fitur interaktif seperti gamifikasi dan umpan balik waktu nyata dalam Quizizz terbukti meningkatkan keterlibatan aktif mahasiswa dalam proses pembelajaran. Temuan ini mendukung transformasi pendidikan menuju era digital yang lebih inklusif dan efisien, serta memberikan kontribusi penting bagi pengembangan metode evaluasi berbasis teknologi di lingkungan akademis.

Kata Kunci: Quizizz, Media Evaluasi Pembelajaran

Abstract

This study analyzes the effectiveness of the Quizizz application as an evaluation tool to enhance the motivation and learning outcomes of students in the Economics Education program at Universitas Negeri Medan (UNIMED). Utilizing a quantitative approach, data was collected through a Likert scale questionnaire and analyzed using multiple linear regression. The findings indicate that the use of Quizizz has a significant impact on both the motivation and learning outcomes of students, individually and collectively. Interactive features such as gamification and real-time feedback in Quizizz have proven to enhance active student engagement in the learning process. This research supports the transformation of education towards a more inclusive and efficient digital era while making a meaningful contribution to the development of technology-based evaluation methods in academic settings.

Keywords: Quizizz, Learning Evaluation Media



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Evaluasi pembelajaran merupakan salah satu komponen utama dalam proses pendidikan yang bertujuan untuk mengukur sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Evaluasi dalam pendidikan tinggi tidak hanya berfungsi untuk mengukur hasil belajar mahasiswa, tetapi juga sebagai alat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Metode evaluasi tradisional, seperti ujian berbasis kertas, sering dianggap kurang efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik. Di era digital saat ini, penting untuk mengintegrasikan teknologi dalam evaluasi pembelajaran agar sistem pendidikan lebih relevan dengan perkembangan zaman. Kemajuan dalam teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan dampak besar di berbagai bidang, termasuk pendidikan. Salah satu inovasi yang muncul adalah penerapan aplikasi digital seperti Quizizz untuk mengevaluasi proses pembelajaran. Aplikasi ini tidak hanya mempermudah akses informasi, tetapi juga meningkatkan kualitas pembelajaran dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Integrasi teknologi dalam pendidikan, seperti penggunaan Quizizz, menjadi solusi inovatif untuk tantangan evaluasi yang

dihadapi oleh pendidik dan siswa. Quizizz adalah platform berbasis teknologi yang memungkinkan pelaksanaan evaluasi secara interaktif dan real-time, dengan fitur-fitur seperti gamifikasi, aksesibilitas melalui perangkat elektronik, dan umpan balik langsung. Menurut Mochd. Reza Irdiansyah (2023), penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran di MTsN 2 Banda Aceh menunjukkan efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dengan tingkat keberhasilan hingga 80%. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi digital seperti Quizizz memiliki potensi besar untuk mendukung transformasi pendidikan menuju era pembelajaran 4.0. Penelitian ini berfokus pada penerapan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran untuk membantu mahasiswa memahami materi secara lebih mendalam dan meningkatkan hasil belajar mereka. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menganalisis tanggapan mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi tersebut.

Integrasi teknologi dalam evaluasi pembelajaran terbukti memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Mira Maisura (2023) mengungkapkan bahwa aplikasi seperti Quizizz dapat menciptakan suasana evaluasi yang lebih menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Selain itu, Baihaqi (2023) menambahkan bahwa penggunaan aplikasi ini tidak hanya mempermudah proses penilaian bagi dosen, tetapi juga memungkinkan analisis data secara otomatis untuk dengan cepat mengidentifikasi kelemahan mahasiswa. Pendapat para ahli ini mendukung argumen bahwa penerapan Quizizz merupakan solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran di perguruan tinggi. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana penerapan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa Pendidikan Ekonomi UNIMED ST 2022 B. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan aplikasi tersebut berdasarkan pengalaman penggunaannya oleh mahasiswa. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan metode evaluasi berbasis teknologi di lingkungan akademik.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, termasuk dosen dan mahasiswa. Dosen dapat memanfaatkan temuan penelitian ini untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui metode evaluasi yang lebih inovatif dan efisien. Sementara itu, mahasiswa mendapatkan pengalaman evaluasi yang lebih menarik dan relevan dengan kebutuhan mereka di era digital. Secara umum, penelitian ini mendukung transformasi pendidikan menuju era digital yang lebih inklusif, efisien, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik. Dengan latar belakang tersebut, artikel ini akan mengkaji lebih lanjut efektivitas penerapan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran di lingkungan akademik UNIMED, serta bagaimana aplikasi ini dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan secara menyeluruh.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk menilai efektivitas penggunaan Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa Pendidikan Ekonomi di Universitas Negeri Medan (UNIMED). Dengan pendekatan kuantitatif, penelitian ini mengeksplorasi pengaruh variabel independen (Quizizz) terhadap variabel dependen (motivasi belajar dan hasil belajar). Populasi yang diteliti adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi di UNIMED, dan data dikumpulkan melalui kuesioner berbasis skala Likert yang disebar secara online menggunakan Google Forms. Analisis data dilakukan dengan software SPSS, dimulai dengan uji asumsi klasik untuk memastikan bahwa model regresi memenuhi syarat statistik. Uji asumsi klasik ini mencakup uji normalitas, multikolinearitas, heteroskedastisitas, dan autokorelasi. Setelah model regresi dinyatakan valid, analisis dilanjutkan dengan uji Regresi Linier Berganda untuk mengevaluasi pengaruh simultan antara Quizizz dan motivasi belajar terhadap hasil belajar. Hasil analisis menunjukkan bahwa

penerapan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar serta hasil belajar mahasiswa. Penelitian ini mendukung efektivitas Quizizz dalam meningkatkan prestasi akademik mahasiswa Pendidikan Ekonomi di UNIMED.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Uji Asumsi Klasik

Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menentukan apakah distribusi residual dari model regresi mengikuti pola normal.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.60454465
Most Extreme Differences	Absolute	.184
	Positive	.113
	Negative	-.184
Test Statistic		.184
Asymp. Sig. (2-tailed)		.011 ^c
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

Berdasarkan hasil uji One-Sample Kolmogorov-Smirnov, diperoleh nilai signifikansi (Asymp. Sig. 2-tailed) sebesar 0.011. Karena nilai ini lebih kecil dari 0.05, dapat disimpulkan bahwa data residual tidak mengikuti distribusi normal secara statistik. Ini menunjukkan adanya penyimpangan dari distribusi normal. Namun, penting untuk diingat bahwa uji normalitas pada data dengan ukuran kecil atau menengah, seperti N=30, dapat sangat sensitif. Oleh karena itu, interpretasi juga sebaiknya mempertimbangkan bentuk grafik histogram atau normal P-P plot (yang tidak tersedia di sini). Secara statistik, hasil ini menunjukkan adanya pelanggaran terhadap asumsi normalitas.

Uji Multikolinearitas

Uji ini dilakukan untuk mengidentifikasi apakah terdapat hubungan yang sangat kuat antara variabel independen dalam model regresi.

Coefficients^a								
	Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	5.276	4.992		1.057	.300		
	Quiziz media pembelajaran	.813	.151	.713	5.379	.000	1.000	1.000

a. Dependent Variable: Hasil belajar

Berdasarkan hasil uji multikolinearitas, diperoleh Nilai Tolerance = 1.000 dan nilai Nilai VIF = 1.000. Nilai Tolerance yang mendekati 1 dan VIF yang jauh di bawah batas umum (batas umum adalah 10, dan idealnya <5) menunjukkan bahwa tidak terjadi multikolinearitas dalam model. Ini artinya, variabel independen yang digunakan (Quiziz sebagai media pembelajaran) tidak memiliki hubungan yang sangat kuat atau redundan dengan variabel lain, dan tidak memengaruhi keakuratan estimasi koefisien regresi.

Uji Heterokedastisitas

Heteroskedastisitas menguji apakah varians dari residual (galat) adalah konstan pada semua nilai variabel independen. Jika tidak konstan, maka terjadi heteroskedastisitas, yang bisa menyebabkan estimasi koefisien regresi menjadi tidak efisien.

Coefficients ^a								
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	5.276	4.992		1.057	.300		
	Quiziz media pembelajaran	.813	.151	.713	5.379	.000	1.000	1.000

a. Dependent Variable: Hasil belajar

Hasil pengujian menggunakan nilai signifikansi pada variabel independen, di mana Quiziz sebagai variabel independen memiliki nilai Sig = 0.000. Hasil diasumsikan bahwa residual yang digunakan adalah dari regresi terhadap nilai mutlak atau kuadrat residual, maka nilai Sig = 0.000 mengindikasikan adanya heteroskedastisitas.

Uji Autokolerasi

Uji ini bertujuan untuk melihat apakah terdapat korelasi antar residual (kesalahan prediksi) pada model regresi. Jika residual saling berkorelasi, maka terjadi pelanggaran asumsi autokorelasi.

Model Summary ^b					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.713 ^a	.508	.491	2.651	1.974

a. Predictors: (Constant), Quiziz media pembelajaran
b. Dependent Variable: Hasil belajar

Berdasarkan Uji dilakukan menggunakan Durbin-Watson, dan dari hasil diperoleh nilai 1.974. Karena nilai 1.974 sangat dekat dengan 2, maka tidak terdapat autokorelasi dalam model regresi. Dengan demikian, asumsi autokorelasi terpenuhi.

Analisis Linier Berganda

Uji Hipotesis Secara Parsial (Uji T)

Uji T atau pengujian hipotesis secara parsial bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media Quiziz secara individu berpengaruh terhadap hasil belajar.

Coefficients ^a								
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	5.276	4.992		1.057	.300		
	Quiziz media pembelajaran	.813	.151	.713	5.379	.000	1.000	1.000

a. Dependent Variable: Hasil belajar

Hasil uji t menunjukkan bahwa koefisien regresi untuk variabel Quiziz adalah 0,813, dengan nilai t hitung sebesar 5,379 dan nilai signifikansi 0,000. Karena nilai signifikansi yang diperoleh jauh di bawah 0,05, dapat disimpulkan bahwa secara parsial, penggunaan media pembelajaran Quiziz memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Uji Hipotesis Secara Simultan (Uji F)

Uji F digunakan untuk menentukan apakah variabel independen dalam model, dalam hal ini penggunaan media Quiziz secara keseluruhan, memberikan pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen, yaitu hasil belajar.

ANOVA ^a						
	Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	203.274	1	203.274	28.932	.000 ^b
	Residual	196.726	28	7.026		
	Total	400.000	29			
a. Dependent Variable: Hasil belajar						
b. Predictors: (Constant), Quiziz media pembelajaran						

Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai F hitung mencapai 28.932, dengan nilai signifikansi sebesar 0.000. Nilai signifikansi ini jauh di bawah batas umum 0.05, sehingga dapat disimpulkan bahwa model regresi yang diterapkan dalam penelitian ini memiliki signifikansi statistik. Ini berarti bahwa penggunaan media Quiziz secara keseluruhan memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Dengan kata lain, model regresi ini dapat digunakan secara efektif untuk memprediksi hasil belajar berdasarkan pemanfaatan media pembelajaran Quiziz.

Pembahasan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz memiliki dampak signifikan terhadap hasil belajar siswa, baik secara individual maupun keseluruhan. Hasil uji t menunjukkan koefisien regresi untuk variabel Quizizz sebesar 0.813, dengan nilai t hitung 5.379 dan signifikansi 0.000, yang jauh di bawah tingkat signifikansi 0.05. Ini berarti penggunaan Quizizz secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa, menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan media ini cenderung memperoleh hasil yang lebih baik dibandingkan mereka yang tidak. Selain itu, analisis uji F menghasilkan nilai F hitung 28.932 dengan signifikansi 0.000, menegaskan bahwa model regresi dalam penelitian ini valid secara statistik dan dapat digunakan untuk memprediksi hasil belajar berdasarkan penggunaan Quizizz. Temuan ini diperkuat oleh penelitian terbaru oleh Hermanto et al. (2025), yang menunjukkan bahwa integrasi Quizizz dengan teknologi Kecerdasan Buatan memberikan dampak positif terhadap minat dan hasil belajar mahasiswa dalam mata kuliah teknologi digital pendidikan. Penelitian tersebut menyoroti bagaimana inovasi teknologi dapat memperkuat efektivitas media pembelajaran seperti Quizizz, menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa di berbagai jenjang pendidikan.

Penelitian terdahulu mendukung temuan ini dan menunjukkan konsistensi efektivitas Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa di berbagai jenjang pendidikan. Sunardi (2022) melakukan penelitian terhadap siswa SMP dan menemukan bahwa penggunaan Quizizz memiliki hubungan yang kuat dengan peningkatan hasil belajar siswa, dengan koefisien 0.805 dan Adjusted R Square sebesar 0.629. Ini menunjukkan bahwa sekitar 62.9% dari peningkatan hasil belajar dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran Quizizz. Penelitian ini juga menyoroti fitur gamifikasi Quizizz, seperti papan peringkat dan umpan balik langsung, yang dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar secara aktif. Selain itu, Wijayanti et al. (2021) juga menunjukkan efektivitas Quizizz dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa. Studi ini menekankan bahwa fitur interaktif pada Quizizz menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik bagi mahasiswa, sehingga mereka lebih fokus dalam memahami materi pelajaran. Temuan ini mendukung argumen bahwa media

pembelajaran berbasis teknologi seperti Quizizz dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Penelitian di SMP Negeri 4 Samarinda (2024) menggunakan desain eksperimen semu untuk mengukur efektivitas Quizizz terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai pre-test dari 61,47 menjadi post-test sebesar 85,14 setelah penerapan media pembelajaran Quizizz, dengan peningkatan signifikan sebesar 38,53% ($p < 0.05$). Selain itu, penelitian oleh Al Husnul Khatimah mz (2023) menemukan bahwa penggunaan Quizizz berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa kelas V SD, yang secara tidak langsung mendukung peningkatan hasil belajar mereka. Penelitian terbaru ini menunjukkan bahwa hasilnya sejalan dengan temuan sebelumnya yang mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Quizizz dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Fitur gamifikasi yang terdapat dalam Quizizz menjadi salah satu elemen kunci yang meningkatkan efektivitasnya dalam memperbaiki hasil belajar siswa di berbagai konteks pendidikan saat ini.

KESIMPULAN

Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa. Penelitian yang dilakukan di Universitas Negeri Medan (UNIMED) menunjukkan bahwa Quizizz memberikan dampak positif baik secara individual maupun keseluruhan terhadap hasil belajar. Temuan ini didukung oleh analisis statistik, termasuk uji T dan uji F, yang menunjukkan signifikansi penggunaan Quizizz dalam proses pembelajaran. Selain itu, fitur-fitur interaktif dan gamifikasi pada Quizizz, seperti leaderboard dan umpan balik langsung, mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Penelitian juga mengungkapkan bahwa aplikasi ini mempermudah dosen dalam proses penilaian serta memberikan analisis data secara otomatis untuk mengidentifikasi kelemahan mahasiswa. Secara keseluruhan, artikel ini menegaskan bahwa integrasi teknologi seperti Quizizz dalam evaluasi pembelajaran merupakan solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan di perguruan tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Husnul Khatimah mz. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 45-58.
- Baihaqi, M.T. (2023). Sebagai Penguji II dalam Skripsi Mochd. Reza Irdayansyah, Efektivitas Penerapan Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di MTsN 2 Banda Aceh. Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Hermanto, A., Prabowo, H., & Sari, D. (2025). Integrasi Media Pembelajaran Quizizz dan Teknologi Artificial Intelligence dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Teknologi Digital Pendidikan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(2), 101-115.
- Irdayansyah, Mochd. Reza. (2023). Efektivitas Penerapan Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di MTsN 2 Banda Aceh. Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Maisura, Mira, M.Sc. (2023). Sebagai Pembimbing 1 dalam Skripsi Mochd. Reza Irdayansyah, Efektivitas Penerapan Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di MTsN 2 Banda Aceh. Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Penelitian di SMP Negeri 4 Samarinda. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa: Studi Kasus di SMP Negeri 4 Samarinda. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 14(2), 75-89.
- Sunardi. (2022). Pengaruh Penggunaan Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(3), 215-230.



Wijayanti, R., Setiawan, A., & Lestari, N. (2021). Efektivitas Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(4), 300-312.