JURNAL RISET DAN EVALUASI PENDIDIKAN
Vol. 2 No. 1 (2025) pp 414-421

Pemanfaatan Quiziz Terhadap Keaktifan dan Hasil belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Etika dan Profesi Keguruan

Received: 11/01/2025
Accepted: 07/02/2025
Published: 26/02/2025

[1]Fitrianti, [2]Munirah, [3]Desy Ayu Andhira
[1,2,3] Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar, Indonesia

[1]fitriantidhanial@gmail.com
[2]munirah@unismuh.ac.id
[3]desyayuandhira@unismuh.ac.id

Abstract

The main problem in this study is the lack of activeness of first grade students. This study aims to determine the effect of literacy learning using Quiziz media on the activeness and learning motivation of first grade students in Semester 1. The type of research used is an experiment with a One Group Pretest-Posttest research design. The data source in this study was 21 first grade students. Data collection was carried out using the results of the reading comprehension skills assessment. The data obtained were then analyzed using statistical analysis techniques, namely descriptive statistics and inferential statistics. After analyzing the data, the results of the hypothesis testing obtained a comparison of the Pre-test results, namely 82.76 and the Post-test, namely 93.714, which showed that the tCount value = 5.8099 and tTable = 2.08596, then tCount ≥ tTable or 5.8099 ≥ 2.08596 so that it can be concluded that H0 is rejected and H1 is accepted. This means that literacy learning using Quiziz media has an influence on student activity in learning the Ethics and Profession course.

Keywords: *Literacy Learning, Student Activeness. Motivation*

Abstrak

Masalah utama dalam penelitian ini yaitu kurangnya keaktifan mahasiswa Universitas MUhammadiyah Makassar Semester 1 kelas I pada Mata Kuliah Etika dan Profesi Keguruan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran literasi dengan menggunakan media Quiziz tehadap keaktifan dan motivasi belajar mahasiswa kelas I Semester 1 . Jenis penelitian yang digunakan eksperimen dengan desain penelitian One Group Pretest-Posttest. Sumber data dalam penelitian ini adalah mahasiswa kelas I dengan jumlah 21 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan hasil penilaian keterampilan membaca pemahaman. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistik, yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial. Setelah menganalisis data, hasil pengujian hipotesis diperoleh perbandingan hasil Pre-test yaitu 82,76 dan Post-test yaitu 93,714 yang menunjukkan bahwa nilai tHitung = 5,8099 dan tTabel = 2.08596 maka tHitung ≥ tTabel atau 5,8099 ≥ 2.08596 sehingga dapat disimpulkan bahwa H0 ditolak dan H1 diterima. Hal ini berarti bahwa pembelajaran literasi dengan menggunakan media Quiziz memberikan pengaruh terhadap keaktifan mahasiswa dalam pembelajran matakuliah Etika dan Profesi.

Kata kunci: *Motivasi,Keaktifan Pembelajaran*

Pendahuluan

Di era digital yang serba cepat ini, menjaga tingkat keaktifan dan motivasi belajar mahasiswa menjadi tantangan tersendiri bagi pendidik. Perkuliahan yang monoton dan metode evaluasi yang konvensional seringkali membuat mahasiswa merasa jenuh dan kurang terlibat(Setiawan et al. 2023). Untuk mengatasi hal ini, inovasi dalam pembelajaran menjadi sangat penting. Salah satu solusi yang menarik adalah pemanfaatan platform Quiziz.(Haryanti 2021), Platform ini tidak hanya berfungsi sebagai alat kuis biasa, tetapi juga sebagai pemicu semangat belajar yang efektif. Dengan fitur-fitur interaktif dan elemen gamifikasi yang menarik, Quizizz berhasil mengubah

proses belajar menjadi pengalaman yang menyenangkan dan menantang.Quizizz menyulap pembelajaran menjadi permainan yang seru(Syarifah et al. 2023). Poin, lencana, dan peringkat yang didapatkan setelah menjawab soal dengan benar Quizizz dalam Pembelajaran Daring: Dengan semakin maraknya pembelajaran daring, penelitian mengenai penggunaan Quizizz dalam lingkungan virtual menjadi semakin relevan.

Quizizz sebagai Alat untuk Menilai Keterampilan Abad 21: Peneliti mulai mengeksplorasi bagaimana Quizizz dapat digunakan untuk menilai keterampilan seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kolaborasi.xx

Integrasi Quizizz dengan Teknologi Lain: Penelitian terbaru juga menyelidiki bagaimana Quizizz dapat diintegrasikan dengan teknologi lain, seperti Learning Management System (LMS) atau alat analisis data, untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih kaya(Rofiah and Bahtiar 2022).

Metode Penelitian

Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen yang jenisnya kuantitatif. Penelitian eksperimen dilaksanakan untuk melihat ada tidaknya akibat dari suatu yang dikenakkan pada subek yang diselidiki, artinya mencoba meneliti satu kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan dengan kelompok pembanding yang tidak diberi perlakuan. Lokasi peneliti Penelitian ini dilaksanakan di Uversitas Muhammadiyah Makassar pada Mahasiswa Kelas I Semester 1 dimana peneliti mengemban amanah sebagai mahasiswa PKM . Subjek penelitian adalah Mahasiswa kelas I sebanyak 22 orang . Penelitian ini menggunakan desain penelitian *One- Group Pretest-Posttest design. One-Group Pretesr-Posttest design* adalah jenis penelitian dengan cara membandingkan keadan sebelum dan setelah diberi perlakuan. Dalam desain ini, sebelum pembelajaran diberikan terlebih dahulu sampel diberi *Pretest* diawal dan diakhir pembelajaran sampel diberi *Posttest*. Pada awal pembelajaran siswa akan diberi tes *(Pretest)* untuk mengetahui Keefektifan media pembelajaran yang diberikan diberi *treatment*. Lalu siswa akan diberi treatment berupa pendekatan pembelajaran literrasi dengan media Quiziz. Setelah diberikan *treatment* diakhir pembelajaran siswa akan diberikan tes *(Posttest*) untuk mengetahui keaktifan dan motivasi mahasiswa dalam pembelajaran setelah diberikan treatment.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian dan pembahasan Pengaruh Media Quisiz terhadap Keaktifan dan motivasi Belajar Mahasiswa Kelas I pada MataKuliah Etika dan Profesi . Adapun penyajian hasil analisis data terdiri atas dua, yaitu hasil statistik deskriptif dan hasil statistik inferensial penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

1. Deskriptif Hasil *Pretest* Pengaruh Pembelajaran Quiziz Terhandap Keaktifan belajar Mahasiswa

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media dengan menggunakan Quisiz Terhadap Keaktifan dan Motivasi Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Etika dan Profesi . Subjek penelitian ini terdiri dari 22 mahasiswa di Kelas I Dalam kemampuan keaktifan dalam proses pembelajran , indikator yang pertama yaitu siswa yang kemampuan menangkap isi media dan memahami pengertian sederhana mendapatkan nilai 4, memahami signifikansi atau makna mendapatkan nilai 3, evaluasi

atau penilaian isi dan bentuk mendapatkan nilai 2 dan kektifan dalam mengerjakan Quizis, yang mudah disesuaikan dengan keadaan mendapatkan nilai 2.

Indikator penilaian yang kedua yaitu menceritakan kembali isi bacaan dengan penilaian berbicara dengan sangat jelas tidak ada kata yang salah pelafalan/ucap mendapatkan nilai 4, berbicara dengan sangat jelas tetatpi ada beberapa kata yang salah pelafalan mendapatkan nilai 3, berbicara kurang jelas banyak kata yang salah pelafalannya mendapatkan nilai 2 dan berbicara tidak jelas hampir semua kata salah mendaptkan nilai 1.

Indikator penilaian yang ketiga memahami isi bacaan dengan penilaian memahami keseluruhan isi cerita pesan dan mampu menjawab soal dari media Quisiz mendapatkan nilai 4, memahami isi bacaan tetapi hanya beberapa dan mampu menjawab soal dari materi mendapatkan nilai 3, kurang memahami isi materi dan kurang mampu menjawab soal dari materi mendapatkan nilai 2 dan tidak memahami dari keseluruhan isi materi dan tidak dapat menjawab soal dari materi mendapatkan nilai 1.

Indikator yang keempat pemahaman kritis dengan penilaian kemampuan mengevaluasi materi teks mendapatkan nilai 4, membandingkan informasi yang ditemukan dalam teks dengan norma norma tertentu mendapatkan nilai 3, latar belakang pengalaman pembaca untuk menilai teks mendapatkan nilai 2 dan pembaca mampu mengetahui pengetahuan apa yang mampu diperoleh dari hasil bacaan mendapatkan nilai 1.

Indikator yang kelima pemanfaatan media dengan penilaian kemampuan memahami informasi yang dinyatakan secara eksplisit dalam teks mendapatkan nilai 4, proses pemanfaatan media secara keseluruhan mendapatkan nilai 3, kemampuan untuk mengungkapkan respon estetis dan emosional terhadap teks yang sesuai dengan standar pribadi dan standar profesional mendapatkan nilai 2 dan pembacaan dituntut memakai daya imajinasinya untuk memperoleh gambaran baru yang melebihi apa yang disajikan penulis mendpatkan nilai 1 dengan keterangan nilai 4 sangat baik, nilai 3 baik, nilai 2 cukup dan nilai 1 kurang. Untuk mencari *mean* (rata-rata) dari Mahasiswa kelas I Semester 1 dapat dilihat melalui tabel di bawah ini:

Tabel 1 Perhitungan Untuk Mencari *Mean* (Rata-rata) Nilai *Pretest*

X	F	F.X
53	1	53
54	1	54
73	1	73
74	1	74
83	2	166
84	8	672
85	1	85
92	1	92
93	1	93

94	2	188
95	2	188
Jumlah	**N=21**	**1738**

Keterangan :
X = Nilai *Pretest*
F = Frekuensi dan
F.X = Jumlah nilai dan *Pretest*
Dari data di atas, dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fX$ = 1.738, sedangkan nilai dari N sendiri adalah 21. Oleh karena itu dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut:

$$x = \frac{\Sigma k \ fx}{N}$$

$$x = \frac{1738}{21}$$

$$x = 82,76$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas dapat dijelaskan bahwa jumlah siswa yang mengikuti *pretest* adalah 22 siswa. Nilai terendah yang didapat siswa adalah 53 dan nilai tertinggi yang didapat siswa adalah 100. Dari hasil perhitungan di atas, maka diperoleh nilai rata-rata (*mean*) dari hasil belajar Mahasiswa kelas I sebelum menggunakan media ceramah siswa yaitu 82,76. Adapun dikategorikan pada tabel dibawah ini:

Tabel 2 Standar Kriteria Hasil Belajar

No	Frekuensi	Persentase (%)	Nilai	Kategori Hasil Belajar Siswa
1	7	33,33	85 - 100	Sangat tinggi
2	10	47,62	75 – 84	Tinggi
3	2	9,52	65 - 74	Sedang
4	0	0	55 - 64	Rendah
5	2	9,52	0 – 54	Perlu bimbingan

Berdasarkan data yang dapat diliat pada tabel diatas, maka dapat di simpulkan bahwa hasil belajar Mahasiswa pada tahap *pretest* dengan menggunakan instrument tes yang diberikan untuk Mahasiswa dikategorikan perlu pembimbingan 9,52%, rendah 0%, sedang 9,52%, tinggi 47,52% dan sangat tinggi 33,33%.

Melihat dari hasil persentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat terhadap keterampilan membaca dan tingkat kemampuan murid dalam memahami serta penguasan materi pelajaran bahasa Indonesia sebelum menggunakan media cerita pendek masih ada yang perlu bimbingan.

2. Deskriptif Hasil *Posttest* Pengaruh Pembelajaran Quiziz Terhandap Keaktifan belajar Mahasiswa

Posttest dilakukan untuk mengetahui hasil akhir nilai pembelajaran media cerama dan buku panduan. *Posttest* dilakukan kepada 22 siswa kelas I dikelas eksperimen dengan menggunakan media buku cerita dan kepada 22 siswa kelas I . Berikut hasil

posttest dikelas eksperiman. Proses tes ujian akhir ini untuk mengetahui kinerja, dan hasil belajar Mahasiswa setelah diberikan perlakuan. Perubahan tersebut berupa hasil belajar yang datanya diperoleh setelah diberikan *posttest*. Perubahan tersebut dapat dilihat dari data berikut ini:

Untuk mencari *mean* (rata-rata) dari Mahasiswa kelas I dapat dilihat melalui tabel berikut:

Tabel 3 Perhitungan Untuk Mencari *Mean* (Rata-Rata) Nilai *Posttest*

X	F	f.x
80	1	80
81	1	81
82	1	82
83	1	83
85	1	85
93	3	279
94	1	94
95	7	665
100	6	600
Jumlah	**N=22**	**2.049**

Keterangan :

X = Nilai *pretest*

F = Frekuensi, dan

F.X = Jumlah nilai dan *pretest*

Dari data di atas, dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fX$ = 1968, sedangkan nilai dari N sendiri adalah 22. Oleh karena itu dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut :

$$x = \frac{\Sigma_{i=1}^{k} fx}{N}$$

$$x = \frac{2049}{22}$$

x = 93, 136

Berdasarkan data diatas dapat dijelaskan bahwa jumlah siswa yang mengikuti postest adalah 22 siswa. Nilai terendah yang didapat siswa adalah 80 dan nilai tertinggi yang didapat siswa adalah 100. Dari hasil perhitungan di atas, maka diperoleh nilai rata-rata (*mean*) dari hasil belajar kelas I setelah *treatment* (perlakuan) menggunakan media buku cerita terhadap keterampilan membaca yaitu 93,136 Adapun dikategorikan pada tabel dibawah ini:

Tabel 4 Tingkat Penguasaan Materi *Posttest*

No	Frekuensi	Persen	Nilai	Kategori Hasil Belajar Siswa
1	18	85,71	85 - 100	Sangat tinggi
2	4	14,28	75 - 84	Tinggi
3	0	0	65 - 74	Sedang
4	0	0	55 64	Rendah
5	0	0	0 - 50	Butuh bimbingan

Tabel 5 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar pengaruh literasi terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas VI Berdasarkan Hasil *Pretest* dan *Posttest*

KKM	Kategori	*Pretest*		*Posttest*	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
< 75	Tidak Lulus	5	19,04	0	0
≥ 75	Lulus	17	80,95	22	100

Berdasarkan tabel diatas, apabila dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar siswa yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah siswa yang mencapai atau melebihi KKM (75) ≥ 75%. Dapat dilihat bahwa pada *pretest* yang dibawah KKM (Tidak Tuntas) terdapat 4 siswa dengan persentase 19,04% dan pada *posttest* terdapat 0 siswa dengan persentase 0%. Dapat disimpulkan bahwa masih ada siswa yang tidak mecapai ketuntasan kemampuan membaca sebelum dilakukan perlakuan. Sedangkan diatas KKM (Tuntas) pada *pretest* terdapat 18 siswa dengan persentase 80,95% dan pada *posttest* terdapat 22 Mahasiswa dengan persentase 100%. Dapat disimpulkan bahwa setelah perlakuan ada hasil dan telah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar Mahasiswa.

a. Hasil Statistik Inferensial

Uji T (t-test)

Tabel 6 Analisis Skor *Pretest* dan *Posttest*

No	X1 (*Pretest*)	X2 (*Posttest*)	d = X2-X1	d2
1	**94**	95	1	1
2	93	95	2	4
3	85	94	9	81
4	84	100	16	256
5	84	95	11	121
6	84	95	11	121
7	84	100	16	256
8	84	100	16	256
9	74	100	26	676
10	54	82	28	784
11	53	80	27	729
12	92	95	3	9
13	94	95	1	1
14	95	95	0	0
15	95	100	5	25

16	73	83	10	100
17	84	93	9	81
18	83	85	2	4
19	83	93	10	100
20	84	93	9	81
21	84	100	16	256
N= 11	**1.740**	**1.968**	**228**	**3942**

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis yang dilakukan oleh peneliti sebagai berikut:

a. Mencari nilai Md dengan menggunakan rumus:

$$Md = \frac{\Sigma d}{N}$$

$$= \frac{228}{22}$$

$$= 10{,}857$$

b. Mencari nilai $\sum X2d$ dengan menggunakan rumus

$$t = Md\ N\ (N - 1)$$

$$= \frac{10{,}857}{\sqrt{\frac{\Sigma x^2 d}{21(21-1)}}}$$

$$= 5{,}8099$$

c. Menentukan t Hitung menggunakan rumus:

$$t = \sqrt{\Sigma x^2 d} \qquad Md\ N\ (N - 1)$$

$$= \frac{10{,}857}{\sqrt{\frac{1.466, 57}{21(21-1)}}}$$

$$= 5{,}8099$$

d. Menentukan nilai t Tabel sebagai berikut:

Untuk mencari ttabel peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan α = 0,05 dan d.b = N - 1 = 22 – 1 = 21 maka diperoleh t 0,05 = 5,8099 Setelah diperoleh thitung = 5,8099 dan ttabel = 2,08596 maka diperoleh thitung > ttabel atau 5,8099 > 2,08596, sehingga dapat disimpulkan bahwa H0 ditolak dan H1 diterima. Ini berarti bahwa Media Quisiz mempengaruhi hasil belajar Mahasiswa. Dalam pengujian statistik, hipotesis dinyatakan sebagai berikut:

H0 : thitung ≤ ttabel lawan H1 : thitung ≥ thitung

Berdasarkan nilai yang diuraikan diatas, terlihat jumlah nilai dari *Posttest* (setelah perlakuan) lebih tinggi dibandingkan *Pretest* (sebelum perlakuan) yang diperoleh Mahasiswa kelas I Universitas Muhammadiyah Makassar Mata kuliah Etika dan Profesi. Hal ini bisa di buktikan pada presentase yang diperoleh oleh presentasi Mahasiswa setelah perlakuan (*Posttest*) lebih tinggi yaitu 80,95%. Sedangkan sebelum perlakuan (*Pretest*) lebih rendah yaitu 19,04 % saja. Dengan demikian pembelajaran media Quisiz berpengaruh terhadap keatifan dan motivasi belajar Mahasiswa.Hasil

penelitian ini sesuai dengan teori yang sebagaimana ditemukan Clay (2001) dan Ferguson menjabarkan bahwa dalam konteks Indonesia, literasi diperlukan sebagai dasar pemerolehan berliterasi tahap selanjutnya. Dan sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Aini Salma yang berjudul "Analisis Gerakan Literasi Sekolah terhadap Minat Baca Siswa- Siswa Sekolah Dasar", Universitas PGRI Semarang. Dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa ada dampak positif dan peningkatan dari adanya program gerakan literasi sekolah pada minat membaca siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasannya bahwa pembelajaran dengan media Quisiz dapat meningkatkan hasil belajar Mahasiswa di kelas I . Hal ini dapat dilihat dari rata-rata kemampuan membaca siswa sebelum dan setelah penerapan pembelajaran dengan media Quisz pada Mata Kuliah Etika dan Profesi. Selain itu aktifitas belajar siswa mengalami peningkatan setelah diterapkannya pembelajaran dengan penggunaan media Quisiz yang ditandai dengan adanya peningkatan keterampilan hasil belajar yang dimiliki siswa pada saat proses pembelajaran, siswa juga semakin aktif dalam memperhatikan penjelasan guru yang ditandai dengan adanya umpan balik antara Mahasiswa dan Mahasiswa dengan Dosen.

Referensi

Haryanti, Apriliana. 2021. "PEMANFAATAN APLIKASI 'QUIZIZ' DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS MARITIM BAGI MAHATAR POLITEKNIK BUMI AKPELNI SEMARANG." *Prosiding Kearitiman*.

Rofiah, Bayin Natul, and Moh. Danang Bahtiar. 2022. "Analisis Penggunaan E-Learning, Intensitas Latihan Soal, Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa." *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*. doi: 10.31004/edukatif.v4i2.2453.

Setiawan, Adittya Danang, Ramadhonny Mardhi Nursetiawan, Fathurrahman Tara, Meliana Efendi, Putri Juwita Lingga, Tito Prasetyo, Josia Maxwell, Syaid Ahmadsyah, Chandra, and Muhammad Jufri. 2023. "Berkembangnya Media Pembelajaran Dengan Sistem Teknologi Informasi." *Jurnal Siteba*.

Syarifah, Nur, Shinta Wahjusaputri, Hari Setiadi, Firmansyah, and Rini Yaumi Habibah. 2023. "Quizizz Application Training as an Alternative to Learning Assessment." *JURNAL ABDIMAS SERAWAI*. doi: 10.36085/jams.v3i3.5548.

Haryanti, Apriliana. 2021. "PEMANFAATAN APLIKASI 'QUIZIZ' DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS MARITIM BAGI MAHATAR POLITEKNIK BUMI AKPELNI SEMARANG." *Prosiding Kearitiman*.

Rofiah, Bayin Natul, and Moh. Danang Bahtiar. 2022. "Analisis Penggunaan E-Learning, Intensitas Latihan Soal, Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa." *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*. doi: 10.31004/edukatif.v4i2.2453.

Setiawan, Adittya Danang, Ramadhonny Mardhi Nursetiawan, Fathurrahman Tara, Meliana Efendi, Putri Juwita Lingga, Tito Prasetyo, Josia Maxwell, Syaid Ahmadsyah, Chandra, and Muhammad Jufri. 2023. "Berkembangnya Media Pembelajaran Dengan Sistem Teknologi Informasi." *Jurnal Siteba*.

Syarifah, Nur, Shinta Wahjusaputri, Hari Setiadi, Firmansyah, and Rini Yaumi Habibah. 2023. "Quizizz Application Training as an Alternative to Learning Assessment." *JURNAL ABDIMAS SERAWAI*. doi: 10.36085/jams.v3i3.5548.