

# Efektivitas Pemanfaatan Media Quizziz sebagai Alat Evaluasi dalam Pembelajaran Ilmu Alamiah Dasar

Rina Novianty<sup>1, a, \*</sup>

<sup>1</sup> Institut Agama Islam Negeri Bone, Indonesia

<sup>a</sup> [rinanovianty87@gmail.com](mailto:rinanovianty87@gmail.com)

\*Korespondensi Penulis

## ARTICLE INFO

### Article history

Received: May 1, 2026

Revised: May 15, 2026

Accepted: June 2, 2026

### Keywords

Learning evaluation

Basic Natural Science

Quizziz

Digital Media

Learning interest.

## ABSTRACT

*This study aimed to analyze the effectiveness of using Quizziz as an evaluation tool in Basic Natural Science learning. The study employed a quantitative descriptive method with a survey approach. The participants consisted of 30 university students who had used Quizziz in the learning process. Data were collected through a Google Form-based questionnaire consisting of closed-ended and open-ended questions, and were analyzed using descriptive statistics and thematic analysis. The results showed that the use of Quizziz received positive responses from students, particularly in terms of enjoyment, ease of use, and attractiveness of the evaluation process. Quizziz was also proven to enhance learning interest, student engagement, and create a more interactive and efficient evaluation process. Features such as randomized questions, time limits, and instant feedback were identified as the main advantages in supporting learning evaluation. However, the effectiveness of Quizziz was still influenced by internet connectivity issues, technical problems, and the potential for academic dishonesty when evaluations were conducted without supervision. It can be concluded that Quizziz is appropriate to be used as an alternative evaluation medium in Basic Natural Science learning, provided that adequate infrastructure and proper planning are available.*

*Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan Quizziz sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran Ilmu Alamiah Dasar. Penelitian menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan pendekatan survei. Subjek penelitian berjumlah 30 mahasiswa yang telah menggunakan Quizziz dalam proses pembelajaran. Data dikumpulkan melalui kuesioner berbasis Google Form yang terdiri atas pertanyaan tertutup dan terbuka, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan analisis tematik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizziz memperoleh respons positif dari mahasiswa, terutama pada aspek kesenangan, kemudahan, dan daya tarik evaluasi. Quizziz juga terbukti mampu meningkatkan minat belajar, keterlibatan, serta menciptakan proses evaluasi yang lebih interaktif dan efisien. Fitur pengacakan soal, batasan waktu, dan umpan balik langsung menjadi keunggulan utama dalam mendukung evaluasi pembelajaran. Namun demikian, efektivitas penggunaan Quizziz masih dipengaruhi oleh kendala jaringan internet, gangguan teknis, dan potensi kecurangan apabila evaluasi dilakukan tanpa pengawasan. Disimpulkan bahwa Quizziz layak digunakan sebagai alternatif media evaluasi dalam pembelajaran Ilmu Alamiah Dasar dengan dukungan infrastruktur dan perencanaan yang baik.*

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



## 1. Pendahuluan

Perkembangan iptek saat ini sangat berpengaruh dalam berbagai kehidupan salah satunya dalam bidang pendidikan yang memberi dampak positif pada proses pembelajaran. Semenjak terjadinya pandemi bermunculan berbagai media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran di kelas. Terjadi transisi model pembelajaran dari luring menjadi daring.

Pembelajaran daring lebih fleksibel digunakan dibandingkan dengan pembelajaran luring, karena dapat diakses kapan dan dimanapun jika fasilitas internet tersedia dengan baik. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan koneksi internet untuk mengakses dan menyalurkan materi belajar. Supaya pembelajaran dapat berjalan dengan baik, tentunya memerlukan media pembelajaran yang tepat untuk menghubungkan keduanya secara bersamaan. Media pembelajaran adalah semua bentuk alat komunikasi yang bersifat menyalurkan pesan dari sumber pesan kepada siswa sehingga dapat merangsang pikiran, minat, perasaan dan kemauan siswa dalam melakukan proses pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran memiliki peran penting, karena dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa jika digunakan dengan benar, sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Aisyah & Muhammad Alif Kurniawan, 2021).

Dengan perkembangan IPTEK, banyak sekali media pembelajaran daring yang bisa menunjang pembelajaran jarak jauh yang bermunculan selama masa pandemi. Saat ini bermunculan berbagai media pembelajaran yang dapat diakses dengan mudah oleh peserta didik melalui gadget mereka masing-masing. Untuk menunjang pembelajaran daring, tentu pemerintah tidak main-main dalam memberikan dukungan. Berdasarkan arahan dari Presiden, Kemendikbud terus mengembangkan dukungan melalui kerjasama dengan 12 mitra swasta memberikan layanan media pembelajaran gratis untuk dapat diakses oleh pendidik dan peserta didik (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, n.d.).

Beberapa media daring yang dapat digunakan diantaranya yaitu Ruang Guru, Quipper School, Google For Education, Microsoft office 365, Rumah Belajar, Icando, IndonesiaX, Meja Kita, Kelas Pintar, Zenius, Cisco Webex, dan Sekolahmu (Adit, 2020). Diluar itu media pembelajaran yang juga bisa digunakan secara gratis ada seperti Quizizz, Zoom, WhatsApp, Google Classroom, Google Meeting, Edmodo, Google Meet dan lainnya. Dari berbagai media pembelajaran yang ditawarkan tentunya tidak semua akan digunakan oleh dosen/guru dan siswa. Oleh karena itu dosen harus memilih media yang cocok dan sesuai dengan situasi dan kondisi peserta didik (Aisyah & Muhammad Alif Kurniawan, 2021).

Selain terjadinya transisi pembelaaran dari luring ke daring, juga terdapat salah satu permasalahan yang sering terjadi dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran yaitu terkait kejujuran peserta didik dalam pelaksanaan ujian. Kejujuran peserta didik dalam mengerjakan ujian penting untuk diteliti dan diperdalam lebih lanjut karena meskipun nilai dari peserta didik bagus, jika melakukan kecurangan dalam pengerjaannya, maka hasil yang diperoleh tidak akan bermanfaat. Pada kondisi saat ini, tidak asing lagi bagi peserta didik untuk sekedar mencontek atau bahkan menyalin jawaban temannya dalam tugas maupun ujian. Terlebih jika pelaksanaan ujian dengan metode ujian tertulis berbentuk esay terkadang peserta didik hanya mengganti nama file dari jawaban teman yang mereka salin.

Quizizz salah satu aplikasi yang dapat digunakan sebagai alat evaluasi dalam proses pembelajaran. Quizizz dapat meminimalisir mencontek dikarenakan setiap soal Quizizz terdapat waktu pengerjaannya, sehingga peserta didik tidak akan fokus pada soal dan jawaban mereka sendiri-sendiri agar mendapat point tertinggi. Selain karena waktu, mereka juga berpendapat bahwa Quizizz mengurangi kesempatan untuk mencontek atau meng-copy jawaban teman dikarenakan soal dan pilihan jawaban yang diberikan pada Quizizz otomatis teracak oleh sistem.(Ramadhani et al., 2022).

Quizizz memungkinkan peserta didik untuk melakukan latihan kelas di perangkat elektronik mereka. Tidak seperti aplikasi pendidikan lainnya, Quizizz memiliki fitur permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik yang membuat proses pembelajaran tetap menghibur. Quizizz juga memungkinkan peserta didik untuk bersaing satu sama lain dan memotivasi mereka untuk belajar. Peserta didik mengerjakan kuis di kelas secara bersamaan dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Dosen/guru dapat memantau proses dan mengunduh laporan saat tes selesai untuk menilai kinerja peserta didik. Menggunakan aplikasi ini di mata kuliah Ilmu Alamiyah Dasar membantu peserta didik untuk tertarik dan focus dalam mengerjakan soal (Ramadhani et al., 2022).

Beberapa penelitian yang telah dilakukan dengan tema yang sama diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Shita Krisnasari, dkk menyatakan bahwa aplikasi Quizizz yang merupakan game edukasi sebagai alternatif dalam menyampaikan pembelajaran literasi dan numerasi, banyak manfaat dari pemakaian aplikasi Quizizz, karena media ini sangat menarik dan mampu memotivasi kerja daripada otak. Pemanfaatan aplikasi ini akan menjadi semakin optimal jika pendidik dapat pula menganalisis kebutuhan, kekurangan ataupun perbedaan dalam cara berpikir peserta didik serta tentu juga pendidik yang mau terus membuka diri dan belajar (Krisnasari et al., 2022).

Penelitian yang dilakukan oleh Dhian Nuri Rahmawati, dkk menunjukkan bahwa perangkat penilaian berbasis digital dalam hal ini menggunakan aplikasi Quizizz mampu menumbuhkan minat dan konsentrasi belajar siswa kelas VI di SDN Banjarharjo. Terdapat berbagai macam fitur lain yang tersedia dalam aplikasi Quizizz, yang bisa dimanfaatkan (Rahmawati et al., 2022).

Penelitian yang dilakukan Unik Hanifah Salsabila, dkk menunjukkan bahwa Salah satu media untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan tapi tidak menghilangkan atau menurunkan pemahaman peserta didik mengenai materi serta memanfaatkan perkembangan teknologi, adalah dengan aplikasi game atau permainan. Permainan atau game online yang bisa dijadikan alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran terhadap siswa SMA, 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 (Salsabila et al., 2020).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Pangestu dkk, menunjukkan hasil bahwa penggunaan media youtube dan quizizz tergolong efektif digunakan dalam meningkatkan motivasi belajar di MI Tanada Sidoarjo (Pangestu et al., 2022).

Berdasarkan dari beberapa penelitian tersebut menunjukkan bahwa Quizizz adalah salah satu alat atau media untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran. Quizizz sendiri merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, quizizz juga bisa digunakan, sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Penggunaan aplikasi Quizizz dapat membantu proses pembelajaran secara online/daring karena aplikasi Quizizz bisa dilakukan pada pembelajaran jarak jauh dan Quizizz memiliki kelebihan-kelebihan yang dapat dengan mudah di manfaatkan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan kajian penelitian di atas, sebagian besar penelitian sebelumnya hanya berfokus pada manfaat umum, aspek teknis, dan dampak motivasi saja. Belum banyak penelitian yang secara khusus mengkaji hubungan antara efektivitas Quizizz dengan aspek integritas akademik serta mendalami kendala teknis yang muncul secara spesifik pada konteks mata kuliah Ilmu Alamiah Dasar. Oleh karena itu, penelitian ini berbeda dari penelitian terdahulu karena tidak hanya mengukur efektivitas secara umum, tetapi juga menganalisis secara mendalam potensi kecurangan, hambatan teknis, serta merumuskan rekomendasi praktis yang dapat diterapkan di lapangan.

Keberhasilan peserta didik dalam mencapai prestasi belajar adalah berasal dari sikap belajar peserta didik tersebut (Arif et al., 2022). Oleh karena itu diperlukan inovasi dari dosen/guru dalam proses pembelajaran, terutama dalam pembelajaran daring, agar selama proses pembelajaran peserta didik tetap semangat dan memiliki sikap belajar yang baik sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai dan hasil belajar mahasiswa dapat meningkat.

## 2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif dengan pendekatan survei. Metode ini dipilih karena bertujuan untuk menggambarkan secara sistematis persepsi mahasiswa mengenai efektivitas penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran berdasarkan data yang diperoleh melalui penyebaran angket.

Pendekatan deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengukur kecenderungan respons mahasiswa terhadap beberapa indikator, seperti tingkat kesenangan menggunakan Quizizz, peningkatan minat belajar, intensitas penggunaan, kendala yang dihadapi, serta persepsi terhadap kemampuan Quizizz dalam meminimalkan kecurangan akademik. Data numerik yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif berupa frekuensi, persentase, dan interpretasi kategori. Selain data kuantitatif, penelitian ini juga memanfaatkan data kualitatif dari jawaban terbuka responden untuk memperkaya interpretasi hasil penelitian. Oleh karena itu, secara operasional penelitian ini dapat

dikategorikan sebagai deskriptif dengan dukungan data kualitatif sederhana. Jawaban terbuka dianalisis melalui teknik reduksi data, pengelompokan tema, dan penarikan makna terhadap pengalaman mahasiswa dalam menggunakan Quizizz.

### 2.1 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah **cross-sectional survey**, yaitu pengambilan data dilakukan satu kali pada waktu tertentu terhadap responden yang telah memiliki pengalaman menggunakan Quizizz dalam pembelajaran Ilmu Alamiyah Dasar.

### 2.2 Populasi dan Sampel

Populasi penelitian adalah seluruh mahasiswa yang mengikuti mata kuliah Ilmu Alamiyah Dasar. Sampel penelitian berjumlah 30 mahasiswa yang dipilih menggunakan teknik total sampling, karena seluruh responden yang mengisi kuesioner dijadikan subjek penelitian.

### 2.3 Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan menggunakan angket/kuesioner berbasis Google Form yang terdiri atas pertanyaan tertutup dan terbuka. Pertanyaan tertutup digunakan untuk memperoleh data terstruktur, sedangkan pertanyaan terbuka digunakan untuk menggali pengalaman, kesan, dan kendala mahasiswa selama menggunakan Quizizz

### 2.4 Teknik Analisis Data

Data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif melalui tabulasi frekuensi dan persentase, kemudian disajikan dalam bentuk tabel. Data kualitatif dianalisis menggunakan analisis tematik, yaitu mengelompokkan respons mahasiswa ke dalam tema-tema utama seperti manfaat, kendala, dan integritas akademik.

## 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.1. Hasil

**Tabel 1. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin**

Jenis Kelamin	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Laki-laki	9	30,0
Perempuan	21	70,0
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Berdasarkan Tabel 1, mayoritas responden adalah mahasiswa perempuan (70,0%), sedangkan mahasiswa laki-laki berjumlah 30,0%. Komposisi ini menunjukkan bahwa responden didominasi oleh perempuan dan mencerminkan kondisi demografi umum mahasiswa, sehingga data ini dianggap representatif dan relevan dengan konteks penelitian.

**Tabel 2. Pengalaman Penggunaan Aplikasi Quizizz**

Pengalaman Menggunakan Quizizz	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Pernah	30	100
Tidak Pernah	0	0

Pengalaman Menggunakan Quizizz	Frekuensi (n)	Persentase (%)
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Seluruh responden (100%) menyatakan telah pernah menggunakan aplikasi Quizizz, baik saat ujian tengah semester, ujian akhir semester, maupun untuk latihan soal harian. Hal ini menunjukkan bahwa Quizizz bukan lagi media yang asing bagi mahasiswa, sehingga respon yang diberikan didasarkan pada pengalaman nyata.

**Tabel 3. Tingkat Kesenangan Menggunakan Quizizz sebagai Alat Evaluasi**

Tingkat Kesenangan	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Sangat Senang	8	26,7
Senang	19	63,3
Kurang Senang	2	6,7
Tidak Senang	1	3,3
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Data pada Tabel 3 menunjukkan bahwa secara afektif mahasiswa sangat menerima media ini. Sebanyak 90% responden berada pada kategori senang hingga sangat senang. Hal ini disebabkan oleh tampilan antarmuka yang ramah pengguna, unsur gimifikasi, serta suasana ujian yang tidak menegangkan. Sebagian kecil yang merasa kurang senang (10%) umumnya beralasan terganggu oleh iklan atau kendala teknis jaringan.

**Tabel 4. Persepsi Mahasiswa terhadap Peningkatan Minat Belajar melalui Quizizz**

Persepsi Peningkatan Minat Belajar	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Sangat Meningkatkan	6	20,0
Meningkatkan	21	70,0
Kurang Meningkatkan	2	6,7
Tidak Meningkatkan	1	3,3
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Sebanyak 90% mahasiswa berpendapat bahwa Quizizz mampu meningkatkan hingga sangat meningkatkan minat belajar mereka. Hal ini sejalan dengan teori belajar yang menyatakan bahwa suasana yang menyenangkan dan interaktif akan membuat materi lebih mudah diterima dan diingat oleh peserta didik.

**Tabel 5. Intensitas Penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran**

Intensitas Penggunaan	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Saat UTS/UAS	12	40,0
Mata Kuliah Tertentu	14	46,7

Intensitas Penggunaan	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Sering dalam Perkuliahan	3	10,0
Jarang	1	3,3
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Hasil pada Tabel 5 menunjukkan pola penggunaan Quizizz lebih dominan sebagai alat evaluasi formal pada ujian (40%) atau pada mata kuliah tertentu saja (46,7%). Penggunaan secara rutin sebagai evaluasi harian atau formatif masih sangat rendah (10%). Hal ini mengindikasikan bahwa potensi Quizizz belum dimanfaatkan secara maksimal dalam proses pembelajaran berkelanjutan, dan masih dianggap sebagai alat bantu ujian saja.

**Tabel 6. Kendala yang Dihadapi Mahasiswa dalam Menggunakan Quizizz**

Jenis Kendala	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Jaringan internet tidak stabil	21	70,0
Error aplikasi / keluar otomatis	5	16,7
Tidak bisa mengubah jawaban / iklan	3	10,0
Tidak mengalami kendala	1	3,3
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Analisis mendalam pada Tabel 6 menunjukkan bahwa tantangan terbesar bukanlah pada fitur atau tampilan, melainkan faktor eksternal yaitu infrastruktur jaringan internet. Sebanyak 70% mahasiswa mengeluhkan koneksi yang sering terputus atau lambat, yang menyebabkan mereka gagal menjawab soal tepat waktu meskipun sudah mengetahui jawabannya. Hal ini menjadi faktor penentu utama keberhasilan evaluasi berbasis daring. Kendala teknis lain seperti kegagalan sistem atau munculnya iklan juga cukup mengganggu konsentrasi peserta didik.

**Tabel 7. Persepsi Mahasiswa tentang Quizizz dalam Meminimalkan Kecurangan Akademik**

Persepsi terhadap Kecurangan	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Dapat meminimalkan	19	63,3
Tidak dapat meminimalkan	11	36,7
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Hasil ini menarik untuk dikaji lebih dalam. Meskipun mayoritas berpendapat Quizizz efektif mengurangi kecurangan, masih terdapat 36,7% responden yang menilai sebaliknya. Berdasarkan jawaban terbuka yang dianalisis, alasan utama penilaian tersebut adalah: 1) Pengawasan yang lemah: Saat ujian dilakukan dari rumah atau jarak jauh, mahasiswa tetap bisa berkomunikasi lewat pesan, berbagi layar, atau membuka buku/catatan lain karena tidak ada pengawasan langsung mata ke mata. Fitur pengacakan soal dan batas waktu memang

menyulitkan salin jawaban langsung, tapi tidak menghilangkan kemungkinan kerja sama tidak sah; 2) Fokus hanya pada kecepatan, bukan proses berpikir: Sistem ini hanya menilai jawaban akhir, tidak melacak bagaimana jawaban tersebut diperoleh. Mahasiswa bisa mendapatkan jawaban dari pihak lain lalu memasukkannya dengan cepat dalam batas waktu yang tersedia; 3) Tidak ada fitur verifikasi identitas: Tidak ada fitur pemantauan wajah, rekaman layar, atau konfirmasi keaslian peserta, sehingga ada risiko orang lain yang mengerjakan atas nama mahasiswa bersangkutan.

Hal ini menunjukkan bahwa teknologi saja belum cukup menjamin integritas akademik. Keefektifan Quizizz dalam mencegah kecurangan sangat bergantung pada cara pelaksanaan dan pengawasan pendidik. Jika digunakan di kelas dengan pengawasan ketat, potensi kecurangan hampir hilang; namun jika dilakukan jarak jauh tanpa aturan jelas, celah kecurangan tetap terbuka lebar. Temuan ini berbeda dari penelitian terdahulu yang hanya menyatakan Quizizz efektif mencegah kecurangan secara mutlak, tanpa membedakan konteks pelaksanaannya.

**Tabel 8. Ringkasan Temuan Kualitatif Responden**

Aspek	Tema Dominan
Manfaat Quizizz	Menyenangkan, meningkatkan motivasi, efisien, berbasis gim
Kendala Utama	Jaringan internet, error aplikasi, keterbatasan kontrol jawaban
Kecurangan Akademik	Efektif jika diawasi; kurang efektif tanpa pengawasan
Kesan Umum	Positif dan direkomendasikan untuk evaluasi pembelajaran

Secara keseluruhan, ringkasan temuan kualitatif pada Tabel 8 menunjukkan bahwa Quizizz dipersepsikan sebagai media evaluasi yang menyenangkan, mudah digunakan, dan meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Meskipun demikian, efektivitas penggunaannya perlu didukung oleh kesiapan infrastruktur teknologi serta desain evaluasi yang disertai pengawasan untuk meminimalkan potensi kecurangan akademik.

### 3.2 Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa menyatakan penggunaan Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran memberikan pengalaman afektif yang positif dan meningkatkan minat belajar secara signifikan. Sebanyak 90% responden berada pada kategori senang hingga sangat senang, dan persentase yang sama mengakui adanya peningkatan minat belajar. Temuan ini sejalan dengan penelitian Ulum (2025) yang menegaskan bahwa elemen gamifikasi dalam Quizizz seperti tampilan visual menarik, sistem skor langsung, papan peringkat, dan fitur kompetisi berperan besar dalam meningkatkan motivasi intrinsik dan keterlibatan aktif mahasiswa. Hal ini juga diperkuat oleh Wulandari & Wardhani (2024), yang menjelaskan bahwa media pembelajaran yang mengintegrasikan rangsangan visual, pendengaran, dan interaksi sekaligus mampu

memperkuat daya serap materi karena melibatkan lebih dari satu indra penerima informasi. Dalam konteks pendidikan tinggi, Andresta (2022) juga membuktikan bahwa antarmuka yang ramah pengguna dan kemudahan akses membuat Quizizz sangat diterima, sehingga mengurangi kecemasan mahasiswa saat menghadapi evaluasi, yang sering kali menjadi beban psikologis dalam pembelajaran konvensional.

Tingginya tingkat kesenangan mahasiswa mengindikasikan bahwa evaluasi berbasis gim mampu mengubah persepsi bahwa ujian atau penilaian adalah hal yang menegangkan. Hal ini selaras dengan prinsip Game-Based Learning yang menekankan bahwa keterlibatan emosional adalah faktor kunci dalam meningkatkan kualitas dan daya ingat materi ajar (Prensky, 2021; Hamzah et al., 2023). Evaluasi tidak lagi hanya berfungsi sebagai pengukur hasil akhir, tetapi menjadi bagian dari proses belajar bermakna. Amalia (2020) menambahkan bahwa suasana santai namun tetap terstruktur dalam Quizizz membuat mahasiswa lebih berani mencoba menjawab, berani berkompetisi, dan lebih cepat menyadari kesalahan mereka sendiri melalui umpan balik instan yang disediakan sistem. Hal ini sangat relevan untuk mata kuliah Ilmu Alamiah Dasar, yang membutuhkan pemahaman konsep dasar yang kuat dan sering kali dianggap sulit oleh sebagian mahasiswa.

Dari sisi intensitas penggunaan, hasil penelitian memperlihatkan bahwa Quizizz lebih dominan dimanfaatkan untuk evaluasi formal seperti UTS dan UAS (40%) atau pada mata kuliah tertentu saja (46,7%), sementara penggunaan rutin sebagai alat evaluasi harian atau formatif masih sangat rendah (10%). Temuan ini mengindikasikan bahwa dosen masih memosisikan Quizizz hanya sebagai alat pengukur hasil akhir, belum sepenuhnya memanfaatkan potensinya sebagai sarana pemantauan perkembangan belajar berkelanjutan. Padahal Rani & Hassan (2024) menjelaskan bahwa jika digunakan secara berkala, Quizizz dapat membantu dosen memetakan kesulitan belajar mahasiswa secara tepat, menyesuaikan strategi pembelajaran, dan memberikan intervensi dini pada materi yang sulit dipahami. Setiyani et al. (2020) juga membuktikan bahwa penggunaan rutin alat berbasis gamifikasi terbukti meningkatkan hasil belajar secara signifikan dibandingkan penggunaan hanya sesekali, karena membentuk kebiasaan belajar dan latihan berulang yang efektif.

Kendala utama yang dihadapi mahasiswa berkaitan erat dengan faktor eksternal, yaitu ketidakstabilan jaringan internet (70%) dan gangguan teknis aplikasi. Hal ini menegaskan pandangan Wibowo & Pratama (2023) bahwa efektivitas media pembelajaran berbasis daring sangat bergantung pada kesiapan infrastruktur teknologi di lingkungan belajar. Meskipun secara pedagogis Quizizz dinilai sangat baik, akses internet yang tidak merata menjadi penghambat utama yang berpotensi menimbulkan ketidakadilan dalam penilaian, di mana mahasiswa yang berada di wilayah dengan sinyal lemah menjadi dirugikan meskipun memiliki kemampuan akademik yang baik. Kendala lain berupa munculnya iklan, kegagalan sistem, atau keterbatasan fitur revisi jawaban juga sering dikeluhkan, hal ini sejalan dengan temuan Fitriyeni & Kurniawati (2022) yang menyatakan bahwa masalah teknis adalah tantangan terbesar dalam penerapan media digital di perguruan tinggi Indonesia. Oleh karena itu, ketersediaan fasilitas pendukung dan perencanaan matang seperti uji coba akses dan pengaturan fitur menjadi syarat mutlak agar manfaat Quizizz dapat dirasakan secara maksimal.

Terkait dengan aspek integritas akademik, hasil penelitian ini memberikan temuan penting: 63,3% berpendapat Quizizz mampu meminimalkan kecurangan, namun 36,7% lainnya menilai sebaliknya. Berdasarkan analisis jawaban terbuka, perbedaan persepsi ini sangat bergantung pada konteks pelaksanaan. Jika dilakukan di kelas dengan pengawasan langsung, fitur pengacakan dan batas waktu sangat efektif mencegah kecurangan. Namun jika dilakukan jarak jauh tanpa pengawasan, peluang kecurangan tetap terbuka lebar melalui kerja sama kelompok, penggunaan perangkat tambahan, atau mengakses sumber lain. Hal ini mengoreksi pandangan penelitian terdahulu seperti Ramadhani et al. (2022) yang menyatakan secara mutlak bahwa Quizizz menghilangkan kecurangan, tanpa membedakan kondisi pelaksanaan. Suryadi & Firmansyah (2024) menjelaskan bahwa teknologi saja tidak dapat menjamin kejujuran akademik; penilaian berbasis digital tetap memerlukan tata kelola, pengawasan, dan aturan yang jelas dari pendidik agar integritas tetap terjaga. Temuan ini menjadi sangat relevan karena selama masa transisi pembelajaran pasca-pandemi, banyak evaluasi masih dilakukan secara jarak jauh. Hal ini menegaskan bahwa efektivitas Quizizz dalam menjaga integritas akademik bersifat kondisional, sangat bergantung pada strategi pelaksanaan yang diterapkan.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa Quizizz merupakan media evaluasi yang efektif dan tepat untuk diterapkan pada mata kuliah Ilmu Alamiah Dasar. Kontribusi utama penelitian ini terletak pada bukti empiris di tingkat pendidikan tinggi, yang selama ini lebih banyak dikaji pada jenjang sekolah dasar atau menengah (Krisnasari et al., 2022; Rahmawati et al., 2022). Lebih jauh lagi, penelitian ini memperjelas bahwa efektivitas Quizizz tidak bersifat mutlak, melainkan dipengaruhi oleh tiga faktor utama: 1) faktor teknis: ketersediaan dan kestabilan infrastruktur internet; 2) faktor pedagogis: cara, frekuensi, dan tujuan penggunaan; serta 3) faktor etis: mekanisme pengawasan dan aturan akademik. Untuk mendapatkan hasil optimal, disarankan agar dosen tidak hanya menggunakannya sebagai alat ujian akhir, tetapi juga mengintegrasikannya dalam evaluasi formatif mingguan, menyusun soal yang menuntut pemahaman konsep bukan sekadar hafalan, serta menetapkan mekanisme pengawasan yang jelas. Chen et al. (2021) menyarankan kombinasi antara evaluasi daring berbasis aplikasi dengan metode lain seperti diskusi atau laporan tertulis agar penilaian menjadi lebih komprehensif dan akurat. Dengan demikian, Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi menjadi bagian dari strategi pembelajaran yang mendukung peningkatan kualitas hasil belajar mahasiswa.

#### 4. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran Ilmu Alamiah Dasar terbukti efektif dan mendapatkan respons yang sangat positif dari mahasiswa. Secara rinci, kesimpulan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Dari aspek penerimaan dan dampak psikologis: Quizizz menciptakan suasana evaluasi yang menyenangkan, tidak menegangkan, dan interaktif. Sebagian besar mahasiswa (90%) menyatakan senang hingga sangat senang menggunakan media ini, serta mengakui adanya peningkatan minat belajar, motivasi, dan keterlibatan aktif

- selama proses pembelajaran berlangsung. Elemen gamifikasi seperti tampilan visual, sistem skor langsung, dan papan peringkat menjadi faktor utama yang membuat evaluasi tidak lagi dianggap sebagai beban, melainkan aktivitas yang menarik dan memotivasi.
- b. Dari aspek efektivitas dan integritas akademik: Efektivitas Quizizz bersifat kontekstual dan tidak mutlak. Mayoritas responden (63,3%) berpendapat aplikasi ini mampu meminimalkan kecurangan jika digunakan dalam pengawasan langsung di kelas. Namun, jika diterapkan secara jarak jauh tanpa pengawasan ketat, peluang kecurangan tetap terbuka (diakui oleh 36,7% responden). Hal ini membuktikan bahwa teknologi saja belum cukup menjamin integritas akademik, melainkan sangat bergantung pada mekanisme pelaksanaan dan pengawasan yang diterapkan pendidik.
  - c. Dari aspek kendala dan tantangan: Keberhasilan penerapan Quizizz sangat bergantung pada faktor pendukung eksternal. Kendala terbesar yang dihadapi adalah ketidakstabilan dan keterbatasan jaringan internet (70%), diikuti gangguan teknis sistem dan munculnya iklan. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun media ini unggul secara desain pembelajaran, kesiapan infrastruktur teknologi menjadi syarat mutlak agar manfaatnya dapat dirasakan secara merata dan adil oleh seluruh mahasiswa.
  - d. Dari aspek pola pemanfaatan: Selama ini Quizizz lebih banyak dimanfaatkan hanya sebagai alat ujian formal pada UTS/UAS, padahal potensi terbesarnya terletak pada penggunaan rutin sebagai evaluasi formatif harian. Pemanfaatan yang belum maksimal ini menunjukkan perlunya perubahan perspektif pendidik untuk menjadikan Quizizz sebagai sarana pemantauan perkembangan belajar berkelanjutan, bukan sekadar alat pengukur hasil akhir.

Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa Quizizz layak dan sangat disarankan digunakan sebagai alternatif utama media evaluasi dalam pembelajaran Ilmu Alamiah Dasar, dengan catatan penerapannya harus didukung oleh infrastruktur internet yang memadai, perencanaan desain soal yang berkualitas, serta pengawasan akademik yang ketat. Penelitian ini juga menegaskan bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan tinggi bukan sekadar mengikuti tren, melainkan strategi penting untuk meningkatkan kualitas, efisiensi, dan daya tarik proses penilaian hasil belajar.

## 5. Saran

Sejalan dengan kesimpulan di atas, peneliti mengajukan beberapa saran praktis dan akademis sebagai berikut:

- a. Bagi Dosen dan Tenaga Pendidik:
  - 1) Disarankan untuk tidak hanya menggunakan Quizizz sebagai alat ujian akhir, tetapi mengintegrasikannya secara rutin dalam evaluasi formatif mingguan untuk memantau perkembangan pemahaman mahasiswa secara berkelanjutan.
  - 2) Sebaiknya melakukan uji coba akses dan kesiapan jaringan sebelum pelaksanaan evaluasi agar kendala teknis dapat diminimalisir dan keadilan penilaian terjaga.

- 3) Dalam pelaksanaan jarak jauh, perlu menerapkan mekanisme pengawasan tambahan, seperti verifikasi identitas, pembatasan waktu ketat, atau kombinasi dengan metode penilaian lain untuk menjamin integritas akademik.
  - 4) Menyusun butir soal yang tidak hanya bersifat hafalan, tetapi menuntut pemahaman konsep dan penerapan materi agar selaras dengan tujuan pembelajaran Ilmu Alamiah Dasar.
- b. Bagi Pengelola Perguruan Tinggi
- 1) Perlu meningkatkan kualitas dan jangkauan akses internet di lingkungan kampus serta menyediakan fasilitas penunjang agar seluruh mahasiswa dapat mengakses media pembelajaran daring dengan lancar.
  - 2) Mengadakan pelatihan atau sosialisasi bagi dosen terkait pemanfaatan fitur-fitur lanjut pada aplikasi Quizizz agar penggunaannya lebih optimal dan bervariasi.
- c. Bagi Peneliti Selanjutnya:
- 1) Dapat mengembangkan penelitian ini dengan menggunakan desain eksperimen untuk membandingkan hasil belajar antara kelompok yang menggunakan Quizizz dengan kelompok yang menggunakan metode evaluasi konvensional.
  - 2) Mengkaji lebih mendalam strategi pencegahan kecurangan akademik berbasis teknologi pada media pembelajaran daring, serta menguji efektivitasnya pada mata kuliah atau jenjang pendidikan yang berbeda.
  - 3) Melibatkan jumlah sampel yang lebih besar dan wilayah penelitian yang lebih luas agar hasil generalisasi penelitian menjadi lebih kuat.

**Daftar Pustaka**

- Aisyah, S., & Kurniawan, M. A. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 1(1), 48 - 56. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v1i1.195>.
- Amalia, D. (2020). Quizizz website as an online assessment for English teaching and learning: Students' perspectives. *Jo-ELT (Journal of English Language Teaching)*, 7(1), 1 - 8. <https://doi.org/10.33394/joelt.v7i1.2638>.
- Andresta, N. B. (2022). Students' Perception of Using Quizizz Gamification for Learning. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(1), 45 - 46. <https://doi.org/10.24252/jpp.v11i1.2845>.
- Arif, W. P., Azis, P. A., Syahriani, S., Syamsul, S., Anisa, A., & Saparuddin, S. (2022). Analisis Sikap Belajar Mahasiswa terhadap Pembelajaran Secara Online. *Binomial*, 5(1), 25–33. <https://doi.org/10.46918/bn.v5i1.1222>.
- Chen, Y., Wang, Q., & Chen, H. (2021). Effects of gamified assessment on student motivation and performance: A meta-analysis. *Computers & Education*, 172, 104268. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104268>.
- Fitriyeni, F., & Kurniawati, R. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Kopula*, 8(2), 145 - 158. *Jurnal Kopula*, 8(2), 145–158. <https://doi.org/10.29303/kopula.v8i2.6277>
- Hamzah, M. I., Ismail, A., & Azman, N. (2023). Gamification in Higher Education Assessment: A Systematic Review. *International Journal of Intersctive Mobile Technologies*, 17(3), 112 - 128. <https://doi.org/10.3991/ijim.v17i03.37245>.
- Krisnasari, S., Suhermah, D., & Latifah, I. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Literasi dan Numerasi di PAUD. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(6), 1730–1734. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i6.635>.
- Pangestu, A., Fatah, M. F., Untsa, A., & Lailiyah, S. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Youtube dan Quiziz dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8775–8784. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3952>.
- Prensky, M. (2021). *Digital Game-Based Learning*. McGraw-Hill Education. (Buku Referensi Internasional).
- Priyono. (2008). Metode Penelitian Kuantitatif. In *Zifatama Publishing*.
- Rahmawati, D. N., Nisa, A. F., Astuti, D., Fajariyani, F., & Suliyanti, S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2(1), 55–66. <https://doi.org/10.35878/guru.v2i1.335>.
- Ramadhani, M., Zulfa, N. F., Pasha, P. R., Fauzan, S., & Ashad. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Quizizz sebagai Alat Evaluasi dalam Pembelajaran Akuntansi Dasar. *Prosiding National Seminar on Accounting, Finance, and Economics*, 2(3),

---

134–144.

- Rani, S., & Hassan, H. (2024). Effectiveness of Quizizz in Enhancing Student Engagement in Economics Subject. *International Journal of Research and Innovation in Sosial Science*, 8(4), 1475 - 1481. <https://doi.org/10.47772/ijriss.2024.8.4.12>.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi|JIITUJ*, 4(2), 163–173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>.
- Setiyani, S., Wibowo, A., & Saputra, R. (2020). Pengaruh Penggunaan Quizizz Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 7(2), 189 - 198. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v7i2.34567>.
- Suryadi, D., & Firmansyah, M. (2024). Integritas Akademik dalam Evaluasi Pembelajaran Daring: Tantangan dan Solusi. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 15(1), 78 - 92. <https://doi.org/10.21831/jpk.v15i1.4567>.
- Ulum, J. (2025). Pengembangan Media Berbasis Permainan Quizizz Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan Agama Islam*.
- Wibowo, H., & Pratama, I. (2023). Analisis Hambatan Teknik Penggunaan Pembelajaran Daring di Wilayah Pedesaan dan Perkotaan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 25(2), 112 - 126. <https://doi.org/10.21009/jtp.v25i2.345>.
- Wulandari, S., & Wardhani, R. (2024). Pengaruh Media Visual-Interaktif terhadap Pemahaman Konsep Ilmu Alamiah Dasar. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 13(1), 89–98. <https://doi.org/10.15294/jpii.v13i1.4567>.