



---

## PEMANFAATAN METODE *GAME BASED LEARNING* SEBAGAI MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN MAHASISWA EKONOMI

Cut Risya Varlitya<sup>1</sup>, Muhammad Riska<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Syiah Kuala, Aceh, Indonesia

<sup>2</sup> Pendidikan Teknik Elektro, Universitas Negeri Makassar, Sulawesi Selatan, Indonesia

**Penulis Korespondensi:** Cut Risya Varlitya (cutrisyavarlitya@usk.ac.id)

---

**Abstract:** *The study aims to analyze the utilization of learning activities with Game-Based Learning using the Quizizz Platform as a learning evaluation medium for students of the Development Economics Study Program, Faculty of Economics and Business, Syiah Kuala University. The method used is descriptive quantitative. Data was taken by observing the development of scores on the first quiz and changes that occurred in the scores on the second quiz from the results of the Quizizz evaluation. This method was applied to two courses, introductory macroeconomics, and the Indonesian Economy, totaling 58 students. The results of the study found that learning using Game-Based Learning through the Quizizz application was able to support improving student learning evaluation results, increasing achievement and activeness, and student involvement in the learning process.*

**Keywords:** *Game Based Learning, Quizizz, Evaluation.*

---

### Pendahuluan

Revolusi digital sangat cepat mengubah dunia dan perilaku umat manusia (Göksün & Gürsoy, 2019). Kemajuan teknologi yang sangat pesat tidak dapat



---

dipisahkan dengan kehidupan manusia. Sebagian besar penduduk telah memiliki atau memegang telepon genggam dimana pun mereka berada, demikian pula dengan akses teknologi yang diberbagai tempat telah menyediakan sarana internet gratis sehingga memudahkan untuk mengakses informasi. Hal tersebut dapat dimanfaatkan baik bagi dunia pendidikan agar dapat mencetak generasi yang cerdas secara emosional maupun intelektual, mandiri, serta terampil kedepannya, menjadi tantangan yang dihadapi oleh pengajar untuk lebih kreatif menyampaikan materi dalam suatu pembelajaran ataupun perkuliahan (Solviana, 2020).

Dosen di Indonesia dihadapkan pada tantangan dalam menampilkan perkuliahan yang menarik hingga bisa menaikkan prestasi mahasiswa (Wirani et al., 2021). Proses pembelajaran yang baik dapat merangsang dan memberikan semangat pada siswa agar tetap berperan aktif dalam pembelajaran sesuai dengan minatnya. Mahasiswa di zaman sekarang dianggap sulit terinspirasi dengan metode pembelajaran tradisional (Putz et al., 2020). Salah satu ciri dari proses pembelajaran tradisional ialah model pembelajaran komunikasi satu arah yang membuat siswa merasa bosan karena tidak aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran (Noreen & Rana, 2019).

Model pembelajaran tradisional/konvensional cenderung berfokus pada pengajar saja dan tanpa melibatkan partisipasi mahasiswa, sehingga mahasiswa menjadi bosan dan tidak puas akan proses pembelajaran dan berdampak pada penurunan prestasi (Wirani et al., 2021). Keadaan tersebut menyebabkan para dosen berupaya keras dalam mengembangkan strategi pengajaran yang menarik, menawarkan manfaat, memfasilitasi proses perkuliahan untuk kepuasan peserta didik (Noreen & Rana, 2019; Wirani et al., 2021). Salah satu upaya yang bisa dilakukan ialah dengan menggunakan gamifikasi dalam metode pembelajaran (Wirani et al., 2021). Tujuan dari penerapan gamifikasi ialah keterlibatan siswa dalam suasana interaktif, yang pada akhirnya dapat memperkuat ingatan siswa pada materi pembelajaran (Kapp, 2012).



---

Pendekatan Gamifikasi memanfaatkan unsur permainan untuk memotivasi peserta didik dalam mengintegrasikan permainan ke ruang perkuliahan sehingga proses pembelajaran menjadi lebih seru dan menyenangkan namun tetap fokus (Hussain et al., 2014; Groening & Binnewies, 2019). Pembelajaran berbasis game ialah kemajuan teknologi dan seluler yang memanfaatkan game untuk mendorong hasil/evaluasi belajar (Zainuddin et al., 2020). Game digital mendukung pembelajaran pada berbagai level dan bidang pendidikan (Gutierrez et al., 2023).

*Game Based Learning* artinya suatu metode dalam pembelajaran yang berbasis sebuah permainan, sehingga penyampaian dan penerimaan materi akan lebih mudah, dimana dituntut mahasiswa untuk belajar namun melalui pendekatan permainan (Noviyanti, 2020; Khaerunnisa et al., 2022), serta dapat membantu menambah potensi serta kualitas dalam penyerapan pengetahuan (Pranoto, 2020), dimana metode ini juga membuat proses penilaian evaluasi perkuliahan juga akan lebih menarik. Sebuah aplikasi yang digunakan sebagai salah satu alat untuk menjalankan model *Game Based Learning* ialah dinamakan *Quizizz*. Pertanyaan didalam *Quizizz* dapat diurutkan secara acak pada setiap mahasiswa (Ully & Dewi, 2022). *Quizizz* dapat menjadi media inovatif yang dapat digunakan pendidik dalam meningkatkan keterlibatan mahasiswa sehingga memperoleh skill belajar yang kreatif dengan kompetisi yang atraktif (Noreen & Rana, 2019).

*Quizizz* merupakan sebuah *platform* dari gamifikasi yang berbasis daring dan diakses secara gratis dari peramban *web*. Dosen dapat terhubung dengan dosen-dosen di seluruh dunia serta bisa mengakses kuis secara daring yang dirancang oleh dosen-dosen lain secara percuma. Aplikasi ini memungkinkan dosen sekreatif mungkin agar dapat memadukan instruksi pembelajaran, review materi serta hasil evaluasi perkuliahan. Cara belajar berdasarkan *Game* ini bisa dilakukan secara *online* atau *live* baik di ruang kelas maupun sebagai latihan pada pekerjaan rumah dengan perangkat *smartphone* ataupun laptop mahasiswa. *Platform Quizizz* menyajikan *timer* yakni pengaturan waktu kapan



---

kuis dibuka hendak di kerjakan dan berakhir. Mahasiswa akan diberikan *game pin* ataupun *link* undangan peserta sehingga dapat mengerjakan kuis diberbagai tempat. Dosen dapat mengunduh laporan hasil evaluasi dari kuis dalam format excel agar mempermudah dosen memberikan penilaian (Solviana, 2020; Zhao, 2019).

Pengguna juga bisa mendaftar agar mendapatkan akun secara cuma-cuma dan membuat berbagai pertanyaan di kuis serta diberi nama, gambar, dan lain-lain (Zainuddin et al., 2019). Pada mulanya aplikasi ini kerap dimanfaatkan untuk mengukur atau menilai proses suatu pembelajaran (Sitorus & Santoso, 2022). Sehingga *Quizizz* ialah sebagai media penilaian kelas secara gratis untuk mengukur pemahaman mahasiswa, memberikan umpan balik yang menyenangkan, merangsang semangat belajar mahasiswa, serta menaikkan hasil pembelajaran (Zainuddin et al., 2019; Hidayah et al., 2021). Melalui *Quizizz*, para dosen juga dapat melakukan penilaian formatif dimana pendidik bisa melihat pertanyaan mana yang kira-kira paling sulit dijawab oleh mahasiswa yaitu dengan melihat jawaban yang paling banyak salah dan mereview kembali materi tersebut.

Pelaksanaan penilaian yang formatif begitu bermanfaat dilakukan agar memotivasi keseriusan belajar para mahasiswa, akan tetapi tentu dalam suasana yang menyenangkan (Bahri et al., 2021). Evaluasi formatif merupakan penilaian yang dilaksanakan di setiap akhir suatu topik materi yang mempunyai tujuan menangkap seberapa jauh mahasiswa mengerti apa yang sudah dipelajari (Elmahdi et al., 2018). Penilaian ini juga bermaksud untuk menyampaikan umpan balik dan memberikan semangat kepada peserta didik supaya dapat memperbaiki kelemahan-kelemahannya (Zainuddin et al., 2019), sehingga pendidik tidak hanya berfokus pada pemberian nilai ataupun *judgment* berhasil atau gagal nya peserta didik tersebut akan tetapi tujuan paling utamanya ialah meningkatkan kualitas belajar mahasiswa (Elmahdi et al., 2018).



---

Sistem evaluasi *Quizizz* memperlihatkan soal mana yang termudah dan teramat sulit atau jawaban yang sangat banyak dijawab keliru oleh peserta didik. Aplikasi game kuis edukasi *Quizizz* sudah sering diaplikasikan serta memberikan pengaruh yang positif untuk pembelajaran pada level sekolah dasar, menengah sampai dengan perguruan tinggi (Göksün & Gürsoy, 2019). Motivasi dalam hal belajar juga memperoleh hasil yang positif pada penilaian mahasiswa, baik penilaian secara formatif di pertengahan rangkaian pembelajaran, ataupun penilaian summatif pada akhir semester perkuliahan (Bahri et al., 2021).

Analisis ini dilakukan pada ruang lingkup di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Syiah Kuala untuk beberapa mata kuliah pada Program Studi Ekonomi Pembangunan. Didasarkan pada penjelasan sebelumnya, tujuan penelitian ini ialah untuk memanfaatkan metode *Game Based Learning* sebagai media evaluasi pembelajaran mahasiswa. Dimana, penerapan aplikasi game *Quizizz* hendaknya dapat membangkitkan motivasi para mahasiswa dalam aktivitas belajar yang aktif, meningkatkan hasil belajar, melatih manajemen waktu, mengasah ketelitian dan ketenangan dalam menjawab soal serta menambah referensi metode perkuliahan selain metode luring dan e-learning. Hasil riset ini diharapkan bisa sebagai *role model* bukan hanya di mata kuliah yang ada dianalisis namun juga pada perkuliahan yang lain di kampus lainnya.

### **Metode Penelitian**

Studi ini merupakan analisis kuantitatif deskriptif yang mempunyai tujuan untuk mendapatkan informasi tentang pemanfaatan metode *Game Based Learning* yakni dengan aplikasi *Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran mahasiswa Program Studi Ekonomi Pembangunan, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Syiah Kuala. Kuantitatif deskriptif ialah analisis yang memberikan gambaran, kajian dan penjelasan fenomena dari variabel yang diteliti melalui sebuah data berbentuk angka dengan tidak mempunyai maksud melakukan pengujian hipotesis tertentu (Hidayah et al., 2021). Data kuantitatif



---

diambil dari hasil evaluasi kuis berbasis *Game Quizizz* (<https://quizizz.com/?lng=id>).

Subjek penelitian yang diambil sebanyak 58 responden yaitu pada mata kuliah Pengantar Makroekonomi sebanyak 18 mahasiswa dan Perekonomian Indonesia sebanyak 40 mahasiswa. Periode penelitian dilakukan pada tahun 2022/2023. *Researcher* melaksanakan penelitian didasarkan pada nilai yang disediakan oleh *Quizizz*. Proses pengumpulan data dilaksanakan oleh mahasiswa dengan langsung mengaplikasikan game *Quizizz* selama dua kali menjawab kuis dipertemuan yang berbeda. Nilai-nilai akan diamati perkembangannya dari kuis yang pertama dan perubahan yang terjadi pada nilai kuis yang kedua. Perubahan poin nilai yang ada akan memberikan gambaran bahwa *platform game* ini mampu mendukung peningkatan hasil evaluasi pembelajaran mahasiswa.

### Hasil dan Pembahasan

Penelitian pemanfaatan metode *Game Based Learning* yakni dengan aplikasi *Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran mahasiswa Program Studi Ekonomi Pembangunan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Syiah Kuala dapat dilihat dari hasil analisis deskriptif kuantitatif. Statistik deskriptif merupakan sejumlah data yang memperlihatkan hasil observasi berdasarkan data yang sudah dihimpun atau hanya menguraikan keterangan berkenaan keadaan, persoalan, dan fenomena yang ada serta menyuguhkannya dengan informatif (Rashid et al., 2016; Hasan, 2012; Lind, Marchal, & Wathen, 2014).

### Statistik Deskriptif Hasil Evaluasi Mata Kuliah Pengantar Makroekonomi

Tabel 1 memperlihatkan observasi penelitian sebanyak 18 mahasiswa. Kelas pengantar makroekonomi memperoleh nilai rerata pada kuis pertama dengan menggunakan *Platform Quizizz* ialah 62.38889 dengan standar deviasi 43.41203. Pada kuis kedua rerata hasil evaluasi pembelajaran yang diperoleh lebih tinggi dari yang pertama yaitu 95.55556 dengan standar deviasi



8.555853. Standar deviasi yang lebih rendah dari pada nilai rerata/mean menggambarkan tidak terdapatnya kesenjangan yang terlalu besar dari nilai hasil evaluasi mahasiswa mata kuliah pengantar makroekonomi.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Hasil Evaluasi Mata Kuliah Pengantar Makroekonomi

Keterangan	Kuis Pertama	Kuis Kedua
Mean	62.38889	95.55556
Median	92	100
Nilai Maximum	100	100
Nilai Minimum	5	70
Std. Dev.	43.41203	8.555853
Observations	18	18
Range	95	30
Jumlah Kelas Data	5	5
Interval	19	6

Hasil evaluasi pembelajaran pengantar makroekonomi yang tertinggi atau maksimal diperoleh pada kuis pertama dan kedua dengan nilai 100 namun pada kuis pertama masih diperoleh mahasiswa yang bernilai 5 hal ini dikarenakan oleh kurangnya kemampuan mahasiswa didalam mengaplikasikan *Quizizz*, namun di kuis kedua skor mahasiswa sudah meningkat minimal memperoleh angka 70. Besarnya *range* atau penyebaran data observasi dari nilai yang tertinggi dengan yang terendah pada kuis pertama ialah 95 dan kuis kedua 30.

Berikut ini adalah tabel distribusi frekuensi dengan total banyaknya kelas data yaitu 5 dan besarnya interval pada kuis pertama ialah 19 dan kuis kedua ialah 6 (Tabel 2).



Tabel 2. Distribusi Frekuensi Hasil Evaluasi Kuis Pertama Mata Kuliah Pengantar Makroekonomi

Interval Nilai	Frekuensi
5-24	6
25-44	1
45-64	0
65-84	1
85-100	10
Jumlah	18

Tabel 2 menunjukkan bahwa masih ada mahasiswa yang memperoleh nilai terendah 5-24 sebanyak 6 orang, walaupun mahasiswa yang mendapatkan nilai 85-100 paling banyak yaitu 10 orang. Hal ini dikarenakan belum familiarnya game *Quizizz* oleh peserta didik dan pada tahap ini terjadi ketidaksiapan beberapa mahasiswa dalam mengikuti kuis seperti kurang tersedianya jejaring internet dan kuota internet yang terbatas. Temuan ini juga sejalan dengan yang dikemukakan oleh Göksün dan Gürsoy (2019) bahwa keterbatasan teknologi pada masing-masing individu dan kecepatan dalam menjawab soal membuat prestasi akademik anak didik terhambat. Mahasiswa pada metode ini dituntut agar bisa menggunakan *smartphone* sebagai teknologi komunikasi dengan jejaring internet hingga mampu mengakses aplikasi permainan evaluasi (Sulistyawati et al., 2022).

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Hasil Evaluasi Kuis Kedua Mata Kuliah Pengantar Makroekonomi

Interval Nilai	Frekuensi
70-76	1
77-83	1
84-90	3
91-97	0
98-100	13
Jumlah	18



Kuis kedua dari hasil evaluasi belajar pada kelas pengantar makroekonomi memperoleh nilai yang lebih baik dari kuis pertama, hal ini ditunjukkan pada naiknya nilai dan yang mana paling rendah berada pada interval 70-76 sebanyak 1 orang. Nilai evaluasi 98-100 terdiri dari 13 individu pada kuis kedua yang bertambah. Hal ini disebabkan mahasiswa sudah dapat meningkatkan hasil belajar, melatih manajemen waktu, mempertajam ketelitian, dan lebih tenang dalam menjawab pertanyaan. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa pada kuis kedua hasil evaluasi pembelajaran mahasiswa dengan *Platform Quizizz* mata kuliah pengantar makroekonomi telah lebih baik (Tabel 3).

### **Statistik Deskriptif Hasil Evaluasi Mata Kuliah Perekonomian Indonesia**

Tabel 4 menunjukkan observasi sebesar 40 mahasiswa. Mata kuliah perekonomian Indonesia mendapatkan nilai rerata pada kuis pertama dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* ialah 72.30000 dengan standar deviasi 13.32474. Kuis kedua memperoleh rerata/mean hasil evaluasi pembelajaran lebih tinggi dari yang pertama yaitu 83.50000 dengan standar deviasi 15.98076. Standar deviasi yang lebih kecil dari skor rerata dapat diartikan bahwa tidak munculnya kesenjangan yang terlalu besar dari nilai hasil evaluasi mahasiswa kelas perekonomian Indonesia. Temuan ini diperkuat oleh hasil penelitian dari Ully dan Dewi (2022) yang mengemukakan bahwa rerata hasil belajar peserta didik jauh lebih unggul dengan metode *Game Based Learning* jika dibandingkan dengan pembelajaran tradisional.



Tabel 4. Statistik Deskriptif Mata Kuliah Perekonomian Indonesia

Keterangan	Kuis Pertama	Kuis Kedua
Mean	72.30000	83.50000
Median	70	85
Maximum	100	100
Minimum	47	50
Std. Dev.	13.32474	15.98076
Observations	40	40
Range	53	50
Jumlah Kelas data	6	6
Interval	8	8

Studi perekonomian Indonesia memperoleh hasil evaluasi maksimal pada kuis pertama dan kedua dengan skor 100 namun pada kuis pertama nilai minimum sebesar 70 kemudian naik menjadi 85 pada kuis kedua. Besarnya *range* dari skor yang tertinggi dengan yang terendah pada kuis pertama ialah 53 dan kuis kedua 50 (Tabel 4). Tabel distribusi frekuensi pada kuis pertama dan kuis dengan jumlah kelas data yaitu 6 dan besarnya interval kedua ialah 8 dapat dilihat pada tabel 5 dan 6.

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Hasil Evaluasi Kuis Pertama Mata Kuliah Perekonomian Indonesia

Interval Nilai	Frekuensi
47-55	4
56-64	7
65-73	12
74-82	8
83-91	5
92-100	4
Jumlah	40

Tabel 5 mengilustrasikan bahwa nilai interval pada kuis pertama ialah 47-55 sebanyak 4 orang, nilai 65-73 sebanyak 12 mahasiswa, nilai 74-82 sebanyak 8



dan 92-100 sebesar 4 orang peserta didik. Oleh karena itu dapat diambil kesimpulan bahwa hasil evaluasi pembelajaran mahasiswa kuis pertama pada kelas perekonomian Indonesia memiliki kecenderungan ada di *range* 65-73.

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Hasil Evaluasi Kuis Kedua Mata Kuliah Perekonomian Indonesia

Interval Nilai	Frekuensi
50-58	2
59-67	6
68-76	8
77-85	6
86-94	2
95-100	16
Jumlah	40

Tabel 6 merefleksikan bahwa interval nilai terendah pada kuis kedua yakni 50-58 hanya sebanyak 2 orang, nilai 68-76 sebanyak 8 mahasiswa, nilai pada interval 59-67 dan 77-85 sebanyak 6 orang. Hasil evaluasi pembelajaran mahasiswa pada kuis kedua menggunakan *Platform Quizizz* meningkat pada mata kuliah perekonomian Indonesia yang mempunyai kecenderungan berada di *range* 95-100 yaitu sebanyak 16 mahasiswa. Temuan ini juga sesuai dengan yang dilakukan oleh Hidayah et al. (2021) yang menyatakan bahwa akurasi dari jawaban peserta didik meningkat setelah kuis kedua, dimana pada kuis pertama anak didik masih kelihatan bingung dikala mengawali permainan dan login ke *Quizizz*, akan tetapi pendidik menyampaikan pengarahan dan pemahaman.

### **Statistik Deskriptif dari Total Hasil Evaluasi Sampel Analisis.**

Hasil evaluasi total dari sampel penelitian yaitu dengan menggabungkan mahasiswa yang mengikuti mata kuliah pengantar makroekonomi dan perekonomian Indonesia memperlihatkan observasi sebanyak 58 mahasiswa.

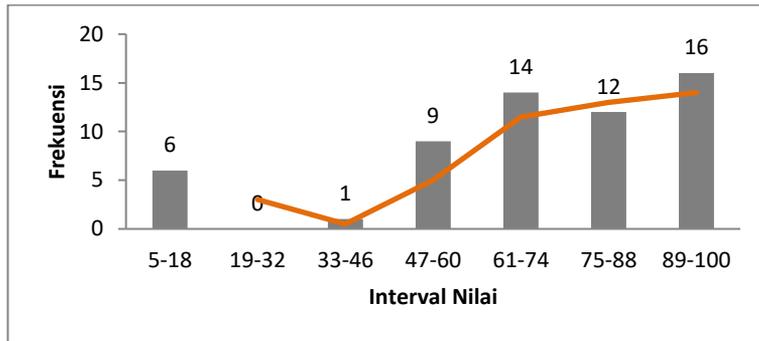


nilai rerata/mean hasil evaluasi pembelajaran pada kuis pertama dengan menggunakan *Platform Quizizz* yaitu 69.22414 dengan standar deviasi 26.55087. Pada kuis kedua rerata yang diperoleh lebih tinggi dari yang pertama yaitu 87.24138 dengan standar deviasi 15.107. Standar deviasi yang lebih rendah dari pada nilai mean mengilustrasikan bahwa tidak adanya kesenjangan yang terlalu besar dari nilai hasil evaluasi mahasiswa tertinggi dan terendah dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis permainan (*Game Based Learning*).

Tabel 7. Statistik Deskriptif dari Total Hasil Evaluasi Sampel Analisis.

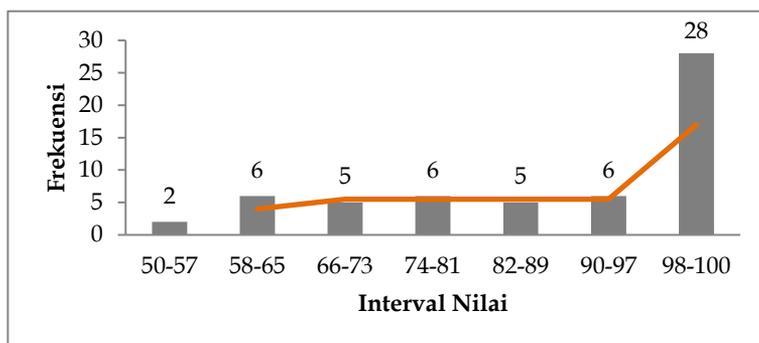
Keterangan	Kuis Pertama	Kuis Kedua
Mean	69.22414	87.24138
Median	71.5	92.5
Nilai Maximum	100	100
Nilai Minimum	5	50
Std. Dev.	26.55087	15.107
Observations	58	58
Range	95	50
Jumlah Kelas data	7	7
Interval	13	7

Total Evaluasi pembelajaran dari sampel analisis yang tertinggi atau maksimal diperoleh pada kuis pertama dan kedua dengan nilai 100 namun pada kuis pertama masih diperoleh mahasiswa yang bernilai minimal 5 namun dikuis kedua sudah meningkat menjadi 50. Besaran *range* atau penyebaran data yang diobservasi dari nilai yang tertinggi dengan yang terendah pada kuis pertama ialah 95 dan kuis kedua 50 (Tabel 7).



Gambar 1. Distribusi Frekuensi Hasil Evaluasi Kuis Pertama

Evaluasi belajar mahasiswa jika dibandingkan maka pada kuis kedua dari total sampel analisis memperoleh nilai yang lebih baik dan menunjukkan peningkatan yang signifikan dari pada kuis pertama, hal ini ditunjukkan pada bertambahnya nilai evaluasi menggunakan *Quizizz* dimana minimal berada pada interval 50-57 hanya sebanyak 2 orang, dan nilai 98-100 terdiri dari 28 orang mahasiswa (Gambar 1 dan 2), Sehingga penggunaan *Platform Quizizz* pada metode *Game Based Learning* dapat meningkatkan nilai hasil evaluasi, prestasi dan tingginya keterlibatan mahasiswa Program Studi Ekonomi Pembangunan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Syiah Kuala dalam mengikuti pembelajaran.



Gambar 2. Distribusi Frekuensi Hasil Evaluasi Kuis Kedua



---

Penilaian secara online melalui *Quizizz* menjadikan alasan untuk peserta didik dalam keinginan mereka akan rangsangan yang kuat atas umpan balik secara langsung atas seberapa bagus kemampuan dalam menjawab soal (Bury, 2017).

Motivasi peserta didik saat berhadapan dengan sesuatu yang baru yang muncul secara naluriah menyebabkan mahasiswa tertarik agar dapat memahami lebih baik akan kegiatan belajar online menggunakan jejaring internet dalam keluasaan akses dari informasi yang menarik berupa video, gambar-gambar, audio dan lainnya sehingga merangsang animo anak didik dalam aktivitas belajar (Sulistyawati et al., 2022). Sehingga dengan model *Game Based Learning*, mahasiswa dapat bersenang-senang sambil belajar (Noviyanti, 2020).

Perolehan hasil penelitian ini juga sejalan dengan yang dikemukakan oleh Wibawa et al., (2021) dan Noviyanti (2020) yaitu *Game Based Learning* dapat meningkatkan efektifitas dari proses dan hasil evaluasi pembelajaran serta direkomendasikan kepada para dosen. Pranoto (2020) menyatakan bahwa pengaplikasian *Quizizz* membuktikan dapat menambah keaktifan anak didik di dalam rangkaian belajar. Metode ini juga menambah minat anak didik untuk belajar (Khaerunnisa et al., 2022).

## Penutup

Kemajuan teknologi mengubah perilaku peserta didik dan menyebabkan internet untuk ilmu pengetahuan gampang diakses serta disebarluaskan sehingga membuat pembelajaran konvensional menjadi lebih membosankan. Kegiatan belajar yang baik dapat merangsang mahasiswa untuk aktif dalam perkuliahan. Pembelajaran berbasis suatu permainan online akan menyebabkan penyampaian dan penerimaan materi akan lebih mudah diterima.



Analisis ini mempunyai tujuan untuk menganalisis pemanfaatan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *Game Based Learning* melalui *Platform Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Syiah Kuala. Metode yang digunakan ialah kuantitatif deskriptif dengan mengamati perkembangan pada kuis pertama dan perubahan yang terjadi pada nilai kuis yang kedua pada dua mata kuliah. Hasil penelitian menemukan bahwa perubahan poin nilai yang lebih baik pada kuis kedua dibandingkan kuis pertama, memberi ilustrasi bahwa *platform game Quizizz* ini mampu mendukung peningkatan hasil evaluasi pembelajaran mahasiswa, meningkatkan prestasi dan keaktifan, serta keterlibatan mahasiswa dalam proses belajar. Pada kuis kedua juga mahasiswa telah terlatih untuk lebih teliti, tenang dan pintar mengatur waktu agar tidak hilang kesempatan mengerjakan soal, akibatnya pertanyaan yang terjawab lebih banyak benar.

Penelitian ini memiliki keterbatasan yaitu artikel belum memberikan ulasan yang komprehensif tentang persepsi mahasiswa akan metode *Game Based Learning* menggunakan *Quizizz* atau tidak melalui penyebaran angket kepada mahasiswa, karena data hanya diambil dari hasil penilaian kuis yang ada di *Quizizz* dan hasil pengamatan peneliti di kelas. Hasil analisis penelitian juga diharapkan dapat menjadi *role model* bagi mata kuliah yang lain serta di universitas yang lain. Para dosen diharapkan dapat merancang perkuliahan dengan lebih menyenangkan dan menarik menggunakan berbagai metode game edukasi yang lain seperti *kahoot*, *Classcraft*, dan sebagainya hingga membuat mahasiswa terkesan dan bermakna akan pembelajaran. Diharapkan bagi peneliti selanjutnya juga agar membuat riset lanjutan yang berkenaan dengan hasil evaluasi pembelajaran secara formatif.

## Referensi

Bahri, S., Mutaleb, A., Gunawan, T., & Zainuddin, Z. (2021). Implementasi Game Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Menyenangkan Di



---

Masa Pandemi Covid-19. *Journal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 13(2), 180–188. <https://e-journal.upr.ac.id/index.php/JP-IPS/article/view/3768>

Bury, B. (2017). Testing goes mobile–web 2.0 formative assessment tools. *Conference Proceedings. ICT for Language Learning*. <https://conference.pixel-online.net/ICT4LL/files/ict4ll/ed0010/FP/4060-ETL2655-FP-ICT4LL10.pdf>

Elmahdi, I., Al-Hattami, A., & Fawzi, H. (2018). Using Technology for Formative Assessment to Improve Students' Learning. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 17(2), 182–188. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1176157.pdf>

Göksün, D. O., & Gürsoy, G. (2019). Comparing success and engagement in gamified learning experiences via Kahoot and Quizizz. *Computers and Education*, 135(March), 15–29. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.02.015>

Groening, C., & Binnewies, C. (2019). The impact of digital achievements as a gamification element on motivation and performance. *Computers in Human Behavior*. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.02.026>

Gutierrez, A., Mills, K., Scholes, L., Rowe, L., & Pink, E. (2023). What do secondary teachers think about digital games for learning : Stupid fixation or the future of education ? *Teaching and Teacher Education*, 133(July), 104278. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2023.104278>

Hasan, M. I. (2012). *Pokok-Pokok Materi Statistik 1 (Statistik Deskriptif)*. Jakarta: Bumi Aksara.



- 
- Hidayah, N., Hambali, S. U., & Millenia, T. F. (2021). Pemanfaatan Media Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Cerita Rakyat Kelas X. *Prosiding SAMASTA*, 620–631.
- Hussain, S. Y. S., Tan, W. H., & Idris, M. Z. (2014). Digital game-based learning for remedial mathematics students: A new teaching and learning approach in Malaysia. *International Journal of Multimedia and Ubiquitous Engineering*, 9(11), 325–338. <https://doi.org/10.14257/ijmue.2014.9.11.32>
- Kapp, K. M. (2012). The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education. *Pfeiffer*, 336 Pages. [https://doi.org/10.1016/0301-6226\(84\)90020-4](https://doi.org/10.1016/0301-6226(84)90020-4)
- Khaerunnisa, Latri, Lestari, & Hasan. (2022). JIKAP PGSD : Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan Penerapan Metode Games Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa Kelas IV. *Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 6(3), 516–520.
- Lind, D. A., Marchal, W. G., & Wathen, S. A. (2014). *Teknik-Teknik Statistika dalam Bisnis dan Ekonomi*. Jakarta: Penerbit Salemba Empat.
- Noreen, R., & Rana, A. M. K. (2019). Activity-Based Teaching versus Traditional Method of Teaching in Mathematics at Elementary Level. *Bulletin of Education and Research*, 41(2), 145–159.
- Noviyanti, G. V. (2020). Pengaruh Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 6(2), 110–115.
- Pranoto, S. E. (2020). Penggunaan Game Based Learning Quizizz untuk



---

Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Materi Globalisasi Kelas Xii IPS SMA Darul Hikmah Kutoarjo. *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 4(1), 25–38. <https://doi.org/10.20961/habitus.v4i1.45758>

Putz, L. M., Hofbauer, F., & Treiblmaier, H. (2020). Can gamification help to improve education? Findings from a longitudinal study. *Computers in Human Behavior*, 110(November 2019), 106392. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106392>

Rashid, I. M. A., Bakar, N. A., & Razak, N. A. A. (2016). Determinants of Foreign Direct Investment (FDI) in Agriculture Sector Based on Selected High-income Developing Economies in OIC Countries: An Empirical Study on the Provincial Panel Data by Using Stata, 2003-2012. *Procedia Economics and Finance*, 39(November 2015), 328–334. [https://doi.org/10.1016/s2212-5671\(16\)30331-8](https://doi.org/10.1016/s2212-5671(16)30331-8)

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>

Solviana, M. D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Di Masa Pandemi Covid-19: Penggunaan Fitur Gamifikasi Daring Di Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung. *Al-Jahiz: Journal of Biology Education Research*, 1(1), 1–14. <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/Al-Jahiz/article/view/2082>

Sulistiyawati, W., Wahyudi, & Trinuryono, S. (2022). Analisis (Deskriptif Kuantitatif) Motivasi Belajar Siswa engan Menggunakan Model dengan Pembelajaran Blended Learning Saat Pandemi Covid-19. *Kadikma*, 13(1),



---

68–73. <https://doi.org/10.19184/kdma.v13i1.31327>

Ully, S. A., & Dewi, I. P. (2022). Pengaruh Game-Based Learning Menggunakan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar. *VoteTEKNIKA (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 10(4), 79–87. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v10i4.120039>

Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). Game-based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal. *INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)*, 3(1), 17–22. <https://ejournal.upi.edu/index.php/integrated/article/view/32729>

Wirani, Y., Nabarian, T., & Romadhon, M. S. (2021). Evaluation of continued use on Kahoot! As a gamification-based learning platform from the perspective of Indonesia students. *Procedia Computer Science*, 197(2021), 545–556. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2021.12.172>

Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. *Educational Research Review*, 30(February), 100326. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326>

Zainuddin, Z., Shujahat, M., Haruna, H., & Chu, S. K. W. (2019). The role of Gamified E-Quizzes on student learning and engagement: An interactive Gamification solution for a formative assessment system. *Computers and Education*. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103729>

Zhao, F. (2019). Using Quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37–43. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37>