

Implementasi penggunaan aplikasi quizizz dalam pembelajaran mata kuliah umum pembelajaran pendidikan jasmani di STKIP PGRI Sumenep

Taufik Rahman^{*1ABCIJO}, Syaiful Bahri^{2BCNI}, Yetti Hidayatillah^{3DFGI}, Rendra Kusuma^{4IJK}

¹Department of Physical Education, Sport, Health and Recreation, PGRI Sumenep University, Sumenep, Indonesia

²Department of Elementary School Teacher Education, PGRI Sumenep University, Sumenep, Indonesia

³Department of Pancasila and Citizenship Education, PGRI Sumenep University, Sumenep, Indonesia

⁴Department of Physical Education, Sport, Health and Recreation, PGRI Sumenep University, Sumenep, Indonesia

*Corresponding author: opick_conk@stkippgriumenep.ac.id

Abstrak

Latar Belakang Masalah: Pembelajaran pendidikan jasmani membutuhkan media inovatif agar tidak monoton dan lebih menarik bagi mahasiswa. Quizizz menjadi alternatif interaktif yang mendapat respons positif di STKIP PGRI Sumenep karena meningkatkan motivasi dan kesungguhan belajar. **Tujuan Penelitian:** Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan hasil implementasi penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran di MKU Pembelajaran Pendidikan Jasmani. **Metode:** menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan instrumen berupa angket 9 butir pertanyaan berskala 1–3 yang telah divalidasi oleh tiga ahli. Sembilan pertanyaan tersebut akan menggambarkan (1) kesan positif, (2) pengalaman baru, (3) motivasi, (4) kesungguhan dalam mengerjakan tugas, (5) perasaan senang, (6) ketidakterpaksaan, (7) usaha keras dalam penyelesaian tugas, (8) kemampuan menggunakan aplikasi, dan (9) merasa terbantu dengan adanya aplikasi Quizizz. Data dikumpulkan melalui *google form* dan melibatkan 277 mahasiswa dari tiga program studi, yaitu Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR), Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) angkatan 2019–2021 yang telah menggunakan Quizizz pada UTS dan UAS mata kuliah umum (MKU) Pembelajaran Pendidikan Jasmani. Analisis data dilakukan secara deskriptif dalam bentuk persentase. **Hasil:** Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa dari ketiga program studi yang mendapatkan MKU Pembelajaran Pendidikan Jasmani memberikan respons sangat baik terhadap penggunaan aplikasi Quizizz, dengan tingkat kesenangan, kesungguhan, dan motivasi belajar yang tinggi. **Kesimpulan:** Implementasi aplikasi ini terbukti diterima dalam pelaksanaan MKU pembelajaran pendidikan jasmani karena membantu mahasiswa menjadi lebih termotivasi, fokus, serta merasa terbantu dalam menyelesaikan tugas maupun ujian. **Kata Kunci:** Media pembelajaran; Motivasi belajar; Pembelajaran inovatif; Pendidikan jasmani; Quizizz.

Abstract

Background: Physical education learning requires innovative media to avoid monotony and make it more interesting for students. Quizizz is an interactive alternative that has received a positive response at STKIP PGRI Sumenep because it increases motivation and seriousness in learning. **Research Objectives:** The aim of this study is to detail the outcomes of using the Quizizz application as a learning tool in the General Education Physical Education courses. **Methods:** Using a quantitative descriptive approach with an instrument in the form of a 9-question questionnaire on a scale of 1–3 that three experts have validated. The nine questions will describe (1) positive impressions, (2) new experiences, (3) motivation, (4) seriousness in doing assignments, (5) feelings of joy, (6) lack of coercion, (7) hard work in completing assignments, (8) ability to use the application, and (9) feeling helped by the Quizizz application. Data were collected via a Google Form and included 277 students from three study programs: Physical Education, Health, and Recreation (PJKR), Pancasila and Citizenship Education (PPKn), and Elementary School Teacher Education (PGSD) from the 2019–2021 intake. Quizizz was used for the mid-term and final exams in the general Physical Education course. Data analysis was conducted descriptively, with results presented as percentages. **Results:** The majority of students from the three study programs who received the general Physical Education course responded very well to Quizizz, with high levels of enjoyment, sincerity, and motivation to learn. **Conclusion:** The application has proven acceptable for the general course of physical education learning, as it helps students become more motivated and focused, and feel supported in completing assignments and exams.

Keywords: Learning media; Learning motivation; Innovative learning; Physical education; Quizizz.



Authors' Contribution: A – Conceptualization; B – Methodology; C – Software; D – Validation; E – Formal analysis; F – Investigation; G – Resources; H – Data Curation; I – Writing – Original Draft; J – Writing – Review & Editing; K – Visualization; L – Supervision; M – Project administration; N – Funding acquisition

PENDAHULUAN

Pembelajaran di era 4.0 merupakan pembelajaran yang berbasis teknologi informasi yang diterapkan oleh perguruan tinggi pada era saat sekarang ini. Dampak dari pandemi covid-19 terhadap proses pembelajaran baik di tingkat sekolah dasar, tingkat sekolah menengah maupun tingkat pendidikan tinggi mengharuskan lembaga untuk menerapkan pembelajaran jarak jauh atau lebih dikenal dengan pembelajaran secara daring. Sistem pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran jarak jauh yang melibatkan dosen dan mahasiswa tanpa bertatap muka secara langsung, melainkan melalui aplikasi, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung sebagaimana mestinya. Hal ini sesuai dengan edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia terkait surat edaran nomor 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran coronavirus disease (COVID-19), pembelajaran dilaksanakan melalui suatu perangkat yang terhubung dengan jaringan internet dalam waktu yang sama di tempat yang berbeda. Izzati et al. (2024), menyatakan bahwa faktor kemanfaatan dan kemudahan penggunaan sangat mempengaruhi penerimaan mahasiswa terhadap pembelajaran daring. Koh & Daniel (2022) juga menemukan bahwa tantangan infrastruktur dan lingkungan rumah memengaruhi efektivitas pembelajaran daring di perguruan tinggi.

Perkuliahan yang dilaksanakan di STKIP PGRI Sumenep dilaksanakan secara *blended learning*, artinya pembelajaran dilaksanakan secara tatap muka secara langsung di kelas, tatap muka melalui Google Meet dan Zoom, juga dilaksanakan secara daring melalui aplikasi whatsapp, Google Classroom dan platform lainnya. Dosen dituntut menguasai literasi digital dengan memanfaatkan teknologi informasi dalam proses pembelajaran sehingga dosen bisa menerapkan berbagai inovasi dalam pembelajaran. Penerapan *blended learning* pada pendidikan jasmani memudahkan mahasiswa dalam menerima pembelajaran secara efektif dan efisien (Izzulhaq et al., 2023).

Dalam proses pembelajaran MKU pembelajaran pendidikan jasmani di STKIP PGRI Sumenep, mahasiswa wajib memenuhi empat komponen untuk mendapatkan nilai akhir. Empat komponen tersebut yaitu partisipasi, tugas, UTS, dan UAS. Partisipasi meliputi kehadiran dan keaktifan mahasiswa saat pembelajaran MKU pembelajaran pendidikan jasmani berlangsung. Tugas meliputi tugas yang diberikan oleh dosen, misalnya tugas mencari referensi

atau tugas praktik pendidikan jasmani. UTS dan UAS merupakan tes sumatif dan formatif yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor mahasiswa dalam pemahaman materi yang sudah diajarkan dalam pembelajaran MKU pembelajaran pendidikan jasmani. Penilaian yang komprehensif ini sejalan dengan temuan Lu & Cutumisu (2022) yang menunjukkan bahwa peningkatan kehadiran, keterlibatan, dan asesmen formatif berkontribusi secara signifikan terhadap kinerja akademik mahasiswa saat pembelajaran daring.

Dalam pelaksanaan UTS dan UAS MKU pembelajaran pendidikan jasmani, biasanya dosen menggunakan tes tulis untuk mengetahui tingkat pemahaman mahasiswa terhadap materi perkuliahan. Tak jarang mahasiswa harus mengerjakan di lembaran kertas yang disediakan dan dosen pun harus mengoreksi satu per satu hasil pekerjaan mahasiswa. Jika dosen mengajar dengan jumlah kelas yang cukup banyak, maka waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan koreksi terhadap pekerjaan mahasiswa juga cukup lama. Hal ini dirasa kurang efektif dalam proses penilaian oleh dosen. Begitu pun yang dirasakan mahasiswa, yang menerima banyak tugas dari dosen dengan jumlah kelas yang besar sering kali mengalami tekanan dalam menyelesaikan tugas tepat waktu. Kondisi ini juga berdampak pada proses penilaian yang diterima mahasiswa, yang menjadi umpan balik bagi pembelajaran di MKU Pendidikan Jasmani. Dengan adanya aplikasi Quizizz, mahasiswa yang menempu MKU pembelajaran pendidikan jasmani dapat mengerjakan tugas secara lebih terstruktur dan mandiri, mahasiswa tidak perlu membawa alat tulis ke lapangan, cukup dengan handphone saja, sehingga proses penilaian menjadi lebih cepat dan efektif serta memberikan umpan balik yang langsung dapat dirasakan oleh mahasiswa. Sehingga di era digitalisasi seperti saat sekarang ini, sudah saatnya dosen memiliki kemampuan untuk melakukan inovasi dalam proses pembelajaran, utamanya dalam pembelajaran MKU pembelajaran pendidikan jasmani seperti penggunaan aplikasi Quizizz untuk mengetahui tingkat pemahaman mahasiswa terhadap suatu materi pendidikan jasmani. Aplikasi ini dapat digunakan saat pelaksanaan UTS ataupun UAS. Menurut Amanina & Zafi (2021) penggunaan platform quizizz dalam penilaian dinilai lebih efektif daripada penilaian secara konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwasanya ada perbedaan hasil evaluasi pada mahasiswa yang menggunakan Quizizz sebagai alat penilaian dan pada mahasiswa yang tidak menggunakan Quizizz sebagai alat (Lintjewas, 2022). Dosen lebih cepat melakukan penilaian karena setelah mahasiswa menyelesaikan tugas, secara otomatis nilai bisa dicek oleh dosen secara langsung dalam aplikasi ini. Hal ini juga dikemukakan oleh Lusiani (2020) bahwasanya dengan menggunakan aplikasi Quizizz ini dapat dengan mudah dan cepat mengetahui hasil belajar tes kognitif mahasiswa. Selain itu,

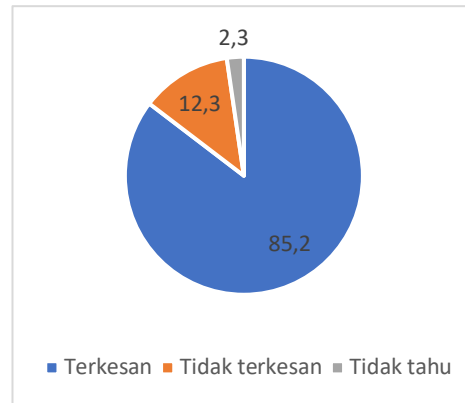
penggunaan aplikasi ini juga dinilai sebagai sebuah alternatif media pembelajaran yang inovatif dan tidak monoton serta dapat meningkatkan keaktifan mahasiswa yang dapat dipantau langsung secara simultan dalam aplikasi (Aminuddin, 2020). Dalam menggunakan aplikasi ini, mahasiswa tidak berkeutuk lagi dengan kertas dan bolpen. Mahasiswa bisa menggunakan gawai/handphone berbasis android untuk menjalankan aplikasi ini. Pada mahasiswa yang sedang menempuh MKU pembelajaran pendidikan jasmani yang identik dengan aktivitas fisik di lapangan, penggunaan kertas dan bolpen dalam pengerjaan tugas sering kali menjadi kendala, terutama ketika mahasiswa berada dalam kondisi lelah setelah praktik olahraga. Dengan adanya aplikasi Quizizz berbasis Android, mahasiswa dapat mengerjakan tugas kapan saja dan di mana saja melalui gawai masing-masing, tanpa terbebani oleh penggunaan media tulis konvensional, sehingga proses pembelajaran tetap berjalan efektif meskipun di tengah padatnya jadwal aktivitas fisik dan olahraga.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif, dengan demikian data yang diperoleh merupakan data kuantitatif. Dalam penelitian ini digunakan instrumen penelitian berupa angket yang dikembangkan oleh peneliti sebanyak 9 butir pertanyaan yang menggunakan skala penilaian 1-3 tentang penggunaan aplikasi Quizizz dalam pelaksanaan asesmen formatif dan sumatif dan sudah divalidasi oleh tiga orang ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran dan sudah dinyatakan layak. Sembilan butir pertanyaan akan menggambarkan (1) kesan positif, (2) pengalaman baru, (3) motivasi, (4) kesungguhan dalam mengerjakan tugas, (5) perasaan senang, (6) ketidakterpaksaan, (7) usaha keras dalam penyelesaian tugas, (8) kemampuan menggunakan aplikasi, dan (9) merasa terbantu dengan adanya aplikasi Quizizz. Teknik pengumpulan data penelitian menggunakan angket dalam bentuk soft file, yaitu *Google Form*, yang dikirim ke grup mahasiswa melalui whatsapp group masing-masing kelas. Pengambilan data dilakukan pada bulan Oktober – November 2023. Subjek penelitian adalah mahasiswa program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, dan Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP PGRI Sumenep angkatan 2019-2021 yang menempu MKU Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan sudah menggunakan aplikasi Quizizz saat pelaksanaan UTS maupun UAS sebanyak 277 mahasiswa. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis data deskriptif dalam bentuk persentase dari hasil isian angket yang telah diisi oleh mahasiswa.

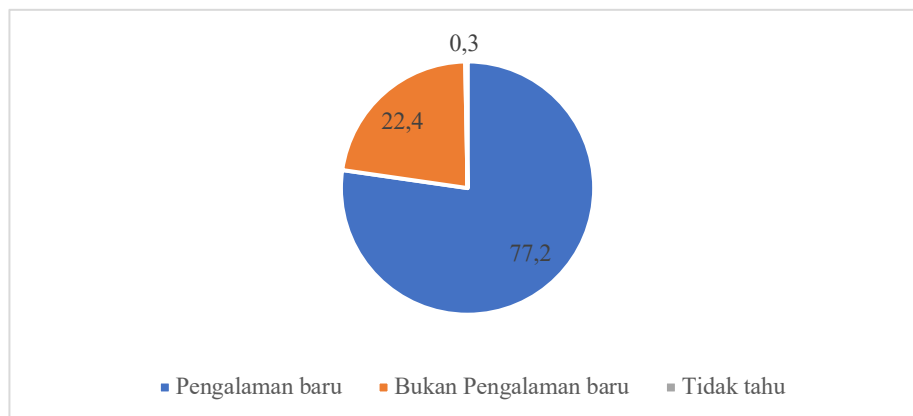
HASIL

Berdasarkan penelitian yang dilakukan melalui pengumpulan data menggunakan Google Form, diperoleh hasil untuk pertanyaan pertama, seperti yang ditunjukkan pada **Gambar 1**, yaitu 85,2% mahasiswa yaang menempuh MKU Pembelajaran Pendidikan Jasamani merasa terkesan menggunakan aplikasi Quizizz ini, 12,3% merasa tidak terkesan dan 2,3% menyatakan tidak tahu.



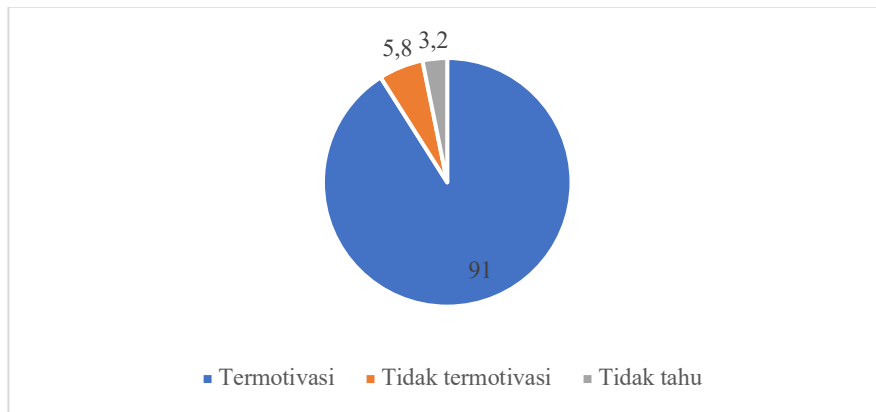
Gambar 1. Kesan mahasiswa terhadap aplikasi quizizz

Untuk pertanyaan kedua, seperti yang ditunjukkan pada **Gambar 2** didapatkan hasil 77,2% mahasiswa yang menempu MKU Pembelajaran Pendidikan Jasmani menyatakan bahwasanya ini merupakan pengalaman baru penggunaan aplikasi quizizz dalam pembelajaran, 22,4% mahasiswa menyatakan ini bukan merupakan hal yang baru.



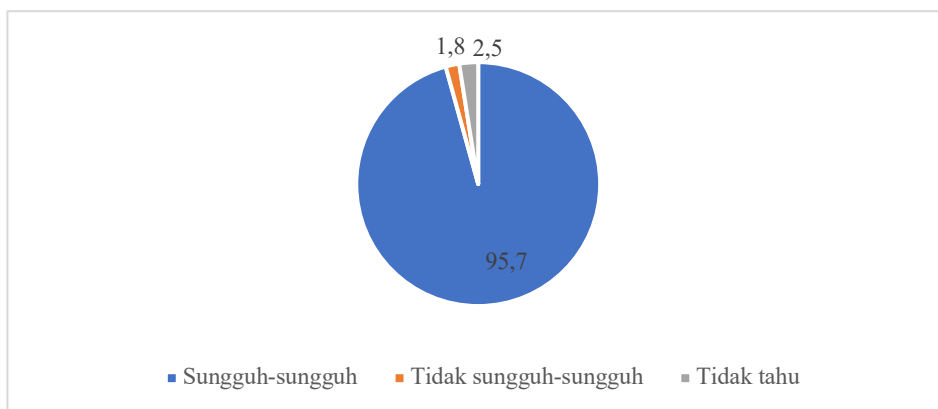
Gambar 2. Pengalaman mahasiswa terhadap aplikasi quizizz

Gambar 3 menunjukkan hasil 91% mahasiswa yang menempuh MKU Pembelajaran Pendidikan Jasamani termotivasi untuk menyelesaikan tugas menggunakan aplikasi quizizz , 5,8% menyatakan tidak termotivasi dan 3,2% menyatakan tidak tahu.



Gambar 3. Motivasi penggunaan quizizz mahasiswa dalam menyelesaikan tugas

Gambar 4 menunjukkan hasil 95,7% mahasiswa yang menempuh MKU Pembelajaran Pendidikan Jasmani mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh, 1,8% menyatakan tidak bersungguh-sungguh, dan 2,5% menyatakan tidak tahu.



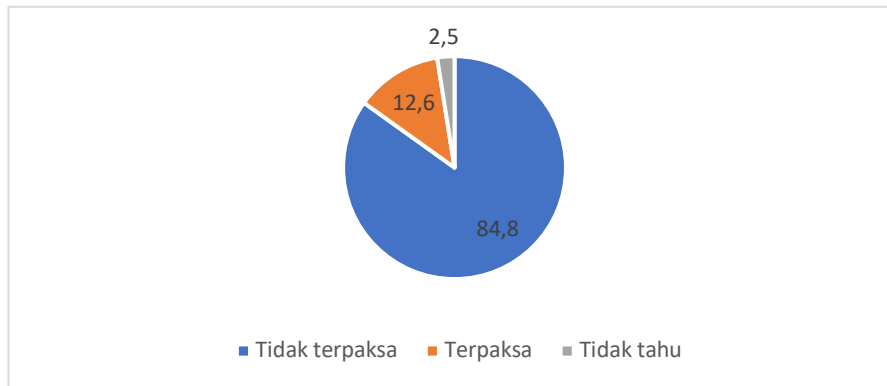
Gambar 4. Kesungguhan mahasiswa mengerjakan tugas menggunakan quizizz

Gambar 5 menunjukkan hasil 96% mahasiswa yang menempuh MKU Pembelajaran Pendidikan Jasmani menyatakan senang menggunakan aplikasi quizizz, 2,2% menyatakan tidak senang dan 1,8% menyatakan tidak tahu.



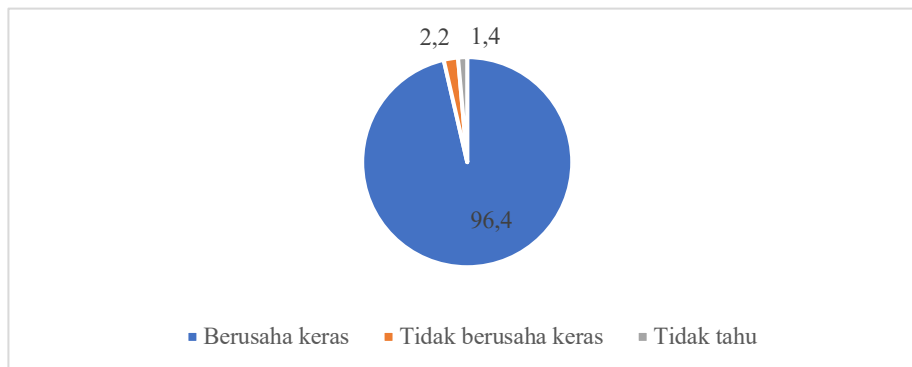
Gambar 5. Rasa senang mahasiswa dalam menggunakan aplikasi quizizz

Gambar 6 menunjukkan hasil 84,8% mahasiswa yang menempuh MKU Pembelajaran Pendidikan Jasmani tidak merasa terpaksa menggunakan aplikasi quizizz , 12,6% menyatakan merasa terpaksa, dn 2,5% menyatkan tidak tahu.



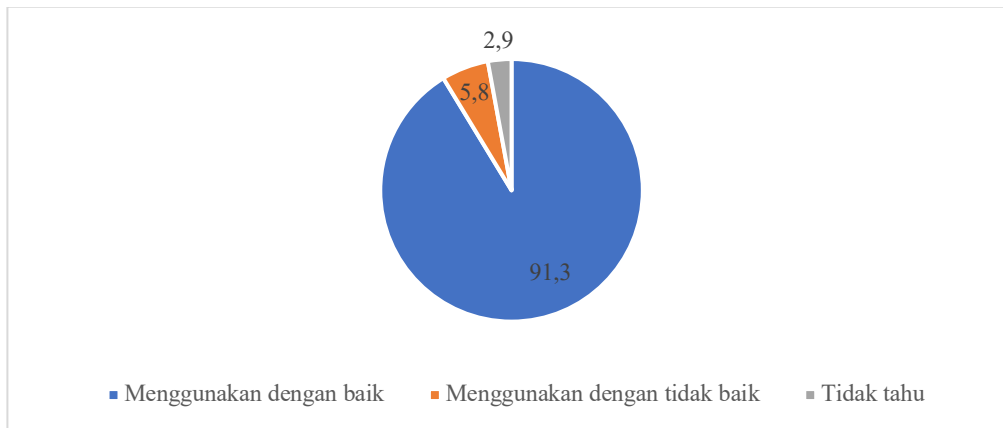
Gambar 6. Rasa terpaksa mahasiswa dalam penggunaan aplikasi quizizz

Untuk pertanyaan ketujuh, didapatkan hasil 96,4% mahasiswa yang menempuh MKU Pembelajaran Pendidikan Jasmani menyatakan bahwasanya mereka berusaha keras untuk menyelesaikan tugas dan mendapatkan nilai yang baik, 2,2% menyatakan tidak berusaha keras dan ingin mendapatkan nilai yang baik, dan 1,4% menyatakan tidak tahu seperti yang ditunjukkan pada **gambar 7**.



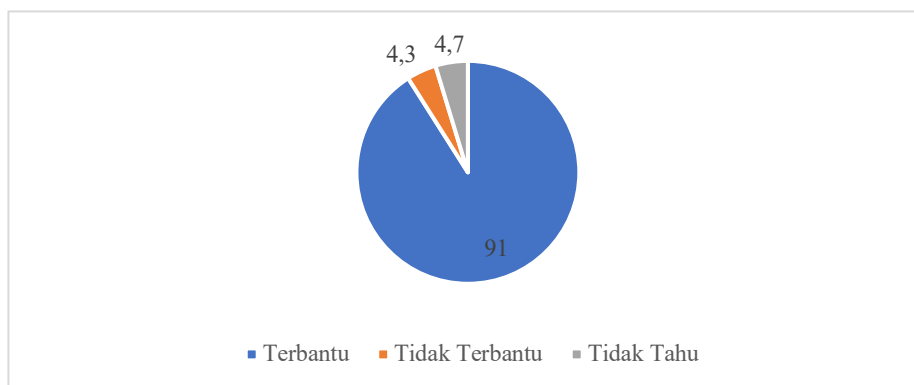
Gambar 7. Tingkat usaha mahasiswa dalam menyelesaikan tugas menggunakan quizizz

Sebanyak 91,3% mahasiswa yang menempuh MKU Pembelajaran Pendidikan Jasmani menyatakan dapat menggunakan aplikasi quizizz dengan baik, 5,8% menyatakan tidak dapat menggunakan aplikasi dengan baik, dan 2,9% menyatakan tidak tahu seperti ditunjukkan pada **gambar 8**.



Gambar 8. Tingkat penggunaan aplikasi quizizz oleh mahasiswa

Untuk pertanyaan kesembilan, didapatkan hasil 91% mahasiswa yang menempuh MKU Pembelajaran Pendidikan Jasmani merasa terbantu dengan adanya aplikasi quizizz ini, 4,3% menyatakan merasa tidak terbantu, dan 4,7% merasa tidak tahu seperti yang ditunjukkan pada gambar 9.



Gambar 9. Perasaan mahasiswa dengan adanya aplikasi quizizz dalam penyelesaian tugas

Secara umum, sebagian besar mahasiswa yang menempuh MKU Pembelajaran Pendidikan Jasmani memberikan respons positif terhadap penggunaan aplikasi Quizizz, dengan persentase tertinggi pada kesungguhan mengerjakan tugas (95,7%), rasa senang (96%), dan usaha keras dalam menyelesaikan tugas (96,4%). Mahasiswa juga menunjukkan motivasi yang tinggi (91%), merasa terbantu (91%), dan mampu menggunakan aplikasi dengan baik (91,3%), meskipun masih terdapat sebagian kecil mahasiswa yang merasa terpaksa (12,6%) dan tidak terkesan (12,3%). Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi Quizizz efektif digunakan sebagai media asesmen formatif dan sumatif yang dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi mahasiswa dalam proses pembelajaran.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwasanya penggunaan aplikasi Quizizz ini mendapatkan respons yang baik dari mahasiswa yang sedang mengambil MKU Pembelajaran Pendidikan Jasmani. Mahasiswa yang mengambil MKU Pembelajaran Pendidikan jasmani merasa terkesan karena mendapatkan pengalaman baru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi, pengerjaan UTS dan UAS yang selama ini dikerjakan di kertas sudah bisa dikerjakan secara online menggunakan handphone. Pengalaman baru yang membuat mahasiswa terkesan, tentunya akan berdampak dalam pembelajaran. Pembelajaran akan terasa menyenangkan, mahasiswa dapat memahami materi, mahasiswa bersungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas atau ujian, sehingga hasil belajar meningkat dan tujuan pembelajaran bisa tercapai. Dalam aplikasi Quizizz terdapat fitur seperti mode klasik, mode gamifikasi, dan mode homework, sehingga terdapat interaksi dan partisipasi dari mahasiswa dan menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan. Hasil ini sejalan dengan Hernanz et al. (2024) yang menemukan bahwa intervensi quizizz yang terstruktur menghasilkan peningkatan tingkat kepuasan dan efikasi diri di lingkungan universitas. Juga sesuai dengan yang dikemukakan oleh Hariyastuti (2020) penggunaan quizizz dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar. Amri & Shobri (2020) juga menyatakan penggunaan aplikasi quizizz untuk mengerjakan quiz memberikan dampak positif dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan aplikasi yang mudah digunakan, penggunaannya membuat perkuliahan lebih menyenangkan, mahasiswa lebih aktif dan interaktif, meningkatkan penguasaan materi, dan meningkatkan motivasi mahasiswa. Sehingga dosen harus memilih media yang tepat untuk pembelajaran yang dilaksanakan secara daring agar pelaksanaan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan (Rahman et al., 2021).

Penggunaan quizizz sebagai aplikasi gamifikasi dalam pembelajaran bisa saja berpengaruh baik pada motivasi intrinsik dan perasaan pelibatan mahasiswa dalam proses belajar mengajar. Hal ini sejalan dengan Zhang & Crawford (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan Quizizz sebagai penilaian formatif gamifikasi meningkatkan internalisasi motivasi dan keterlibatan dibandingkan dengan kontrol tradisional. Penggunaan aplikasi quizizz dalam pembelajaran baik dalam asesmen pada saat UTS maupun UAS dapat meningkatkan kemampuan belajar dan berpikir kritis. Dalam aplikasi ini terdapat umpan balik yang cepat, sehingga mahasiswa dapat merefleksikan hasil belajarnya. Menurut Khoshgoftar & Barkhordari-Sharifabad (2023) kemampuan refleksi berhubungan secara signifikan dengan kemampuan menerapkan berpikir kritis. Sehingga menurut Zainuddin et al. (2020)

penggunaan aplikasi quizizz sangat efektif dalam mengevaluasi hasil belajar. Menurut Nasution & Nasution (2021) penggunaan quizizz juga memiliki kontribusi positif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Hal ini sejalan dengan pendapat Chotimah & Cahyani (2021) bahwasanya penggunaan quizizz di kelas sangat baik dan memberikan dampak positif kepada mahasiswa seperti peningkatan kemampuan belajar.

Penggunaan aplikasi ini juga dapat meningkatkan konsentrasi mahasiswa saat mengerjakan tugas atau ujian karena fiturnya yang bagus, diantaranya tampilan tes yang menarik (full colour), ada feedback setelah menjawab pertanyaan, diiringi musik. Hal ini sesuai dengan pendapat Purba (2019) yang menyatakan bahwasanya evaluasi pembelajaran dengan menggunakan quizizz dapat meningkatkan konsentrasi belajar mahasiswa. Selain itu juga, yang tidak kalah pentingnya dalam penggunaan aplikasi ini yaitu peningkatan motivasi mahasiswa baik dalam pembelajaran, menjawab soal, motivasi untuk menyelesaikan tugas, dan mendapatkan nilai yang baik. Setiawan & Yunus (2020) menyatakan pengintegrasian quizizz dalam pembelajaran mampu memberikan dampak terhadap peningkatan motivasi mahasiswa dalam pembelajaran. Temuan hasil penelitian lain juga mengungkapkan bahwasanya penerapan game quizizz dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa (Lestari, 2023), sehingga penggunaan aplikasi quizizz dalam pembelajaran memang memiliki dampak yang sangat signifikan bagi perkembangan belajar mahasiswa. Selain itu penggunaan quizizz juga dapat meningkatkan komitmen siswa untuk menyelesaikan tugas mereka Zhao (2019).

Penelitian ini dilakukan di satu universitas yang mencakup tiga program studi berbeda terhadap mahasiswa yang sedang menempuh MKU Pembelajaran Pendidikan Jasmani, sehingga hasilnya mungkin tidak berlaku untuk cakupan yang lebih luas. Penggunaan desain penelitian deskriptif dalam penelitian ini membatasi kemampuan untuk membangun hubungan kausal. Selain itu, faktor-faktor seperti kompetensi digital mahasiswa, kualitas pertanyaan yang diajukan, dan perbedaan metode pengajaran yang digunakan dosen mungkin memengaruhi hasil. Disarankan agar penelitian selanjutnya menggunakan *randomized controlled trials* atau pendekatan kuasi-eksperimental untuk membangun bukti kausal yang lebih kuat. Studi jangka panjang juga diperlukan untuk mengevaluasi efek berkelanjutan quizizz. Lebih lanjut, menyelidiki faktor-faktor moderasi seperti jenis mata kuliah, strategi gamifikasi, dan karakteristik demografi mahasiswa dapat meningkatkan temuan.

KESIMPULAN

Implementasi penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran di STKIP PGRI Sumenep mendapatkan respons yang sangat baik dari mahasiswa yang mengambil MKU Pembelajaran Pendidikan Jasmani. Deskripsi yang diperoleh menunjukkan hasil yang baik dalam tingkat kesenangan, kesungguhan dalam mengerjakan tugas, dan motivasi dalam pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada Ketua STKIP PGRI Sumenep, Ketua Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Ketua Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar serta mahasiswa angkatan 2019-2021 yang mengambil MKU Pembelajaran Pendidikan Jasmani.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanina, N., & Zafi, A. A. (2021). The Effectiveness of Quizizz Platform as a Media for the Evaluation of Akidah Akhlak Learning in Kudus Regency. *Abjadia : International Journal of Education*, 6(1), 45–55. <https://doi.org/10.18860/abj.v6i1.12473>
- Aminuddin, C. (2020). Pemanfaatan Fitur Lesson Quizizz sebagai Alternatif Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Dan Kejuruan*, 13(2), 151. <https://doi.org/10.20961/jiptek.v13i2.45611>
- Amri, M., & Shobri, Y. A. (2020). Persepsi Mahasiswa terhadap penggunaan Quizizz dalam pembelajaran akuntansi konsolidasi Bank Syariah di IAIN Ponorogo. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 13(1), 128–138. <https://doi.org/10.24036/tip.v13i1>
- Chotimah, I. C., & Cahyani, D. A. (2021). My Challenging on Quizizz: EFL Learners' Perceptions on Quizizz in Literal Reading. *JEELL (Journal of English Education, Linguistics and Literature) English Department of STKIP PGRI Jombang*, 8(1), 39. <https://doi.org/10.32682/jeell.v8i1.1966>
- Hariyastuti, A. (2020). Improving Learning Outcomes by Using Quizizz Educational Game Assisted Learning Video Media. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 3(3), 195. <https://doi.org/10.20961/shes.v3i3.45832>
- Hernanz, V., Latorre-Cosculluela, C., Suárez, C., & Lanchares-Sancho, E. (2024). Revitalising learning in three university contexts: Unleashing the power of the Quizizz app to increase self-efficacy, intrinsic motivation, satisfaction and performance. *Education and Information Technologies*, 29(17), 23917–23935. <https://doi.org/10.1007/s10639-024-12779-9>
- Izzati, B. M., Adzra, S. S., & Saputra, M. (2024). Online Learning Acceptance in Higher Education during Covid-19 Pandemic: An Indonesian Case Study. *International Journal of Technology*, 15(1), 207. <https://doi.org/10.14716/ijtech.v15i1.5078>

- Izzulhaq, A. R., Pratiwi, Y. K., & Khotimah, K. (2023). Penerapan Blended Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 8(2), 138–143. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v8i2.2346>
- Khoshgoftar, Z., & Barkhordari-Sharifabad, M. (2023). Medical students' reflective capacity and its role in their critical thinking disposition. *BMC Medical Education*, 23(1), 198. <https://doi.org/10.1186/s12909-023-04163-x>
- Koh, J. H. L., & Daniel, B. K. (2022). Shifting online during COVID-19: A systematic review of teaching and learning strategies and their outcomes. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 19(1), 56. <https://doi.org/10.1186/s41239-022-00361-7>
- Lestari, E. S. (2023). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas IX-I Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pokok Kesebangunan dan Kekongruenan Melalui Penerapan Game Quizizz. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 18(1), 76–82. <https://doi.org/10.33084/pedagogik.v18i1.4887>
- Lintjewas, S. (2022). Perbandingan antara Hasil Evaluasi Quizizz dan Non Quizizz pada Siswa Kelas III di SDS Kingdom Academy. *Sultra Educational Journal*, 2(3), 197–202. <https://doi.org/10.54297/seduj.v2i3.415>
- Lu, C., & Cutumisu, M. (2022). Online engagement and performance on formative assessments mediate the relationship between attendance and course performance. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 19(1), 2. <https://doi.org/10.1186/s41239-021-00307-5>
- Lusiani, L. (2020). Penggunaan Aplikasi Online Quizizz dalam Menganalisis Hasil Tes Kognitif Siswa pada Materi Energi. *Science, and Physics Education Journal (SPEJ)*, 4(1), 15–23. <https://doi.org/10.31539/spej.v4i1.1637>
- Nasution, W. H. R., & Nasution, A. S. (2021). Quizizz: Science learning media in elementary school in developing critical thinking skills. *Journal of Science Education Research Journal*, 2021(1), 26–30. www.journal.uny.ac.id/jser
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29. <https://doi.org/10.33541/jdp.v12i1.1028>
- Rahman, T., Prasetyo, D. A., & Mashuri, H. (2021). The Impact Of Online Learning During The Covid-19 Pandemic on Physical Education Teachers. *Halaman Olahraga Nusantara (Jurnal Ilmu Keolahragaan)*, 4(2), 294. <https://doi.org/10.31851/hon.v4i2.5638>
- Setiawan, D. F., & Yunus, M. (2020). Pengintegrasian Quizizz di Kelas Akuntansi Serta Dampaknya terhadap Orientasi Target Nilai Tugas dan Efikasi Diri. *Equilibria Pendidikan : Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 5(1), 26–33. <https://doi.org/10.26877/ep.v5i1.5920>
- Zainuddin, Z., Shujahat, M., Haruna, H., & Chu, S. K. W. (2020). The role of gamified e-quizzes on student learning and engagement: An interactive gamification solution for a formative assessment system. *Computers & Education*, 145, 103729. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103729>

- Zhang, Z., & Crawford, J. (2024). EFL learners' motivation in a gamified formative assessment: The case of Quizizz. *Education and Information Technologies*, 29(5), 6217–6239. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-12034-7>
- Zhao, F. (2019). Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37>