

## Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Game Menggunakan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran PAI

Fitri Aulia Rahma<sup>1</sup>, Najma Alyaa Kamilah<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Sunan Giri Surabaya

Email: [fitriania.unsuri@gmail.com](mailto:fitriania.unsuri@gmail.com)<sup>1</sup>, [najmaalyaa.unsuri@gmail.com](mailto:najmaalyaa.unsuri@gmail.com)<sup>2</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model *game based learning* melalui aplikasi *quizizz* terhadap hasil belajar mahasiswa. Dalam prosesnya, mahasiswa mengikuti kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan *quizizz* sebagai media untuk latihan soal, diskusi, dan penguatan materi. *Quizizz* sebagai *platform* pendidikan berbasis permainan, menggunakan sistem poin, papan peringkat, dan aspek kompetitif yang mendorong semangat belajar untuk terlibat secara aktif dan merasakan tantangan. Metode penelitian yang digunakan menggunakan metode kuantitatif dengan jenis metode survei dan responden dalam penelitian ini berjumlah 36 anak. Metode pengumpulan data diambil melalui angket hasil belajar mahasiswa. Analisis data menggunakan uji asumsi klasik, yaitu uji normalitas, uji linieritas, uji heteroskedastisitas dan uji autokorelasi. Uji hipotesis ini menggunakan uji regresi sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *game-based learning* melalui *quizizz* memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa. Temuan ini menyimpulkan bahwa *model game-based learning* berbasis *quizizz* dapat menjadi model pembelajaran yang efektif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, dan mendorong mahasiswa untuk mencapai hasil belajar yang memuaskan.

**Kata Kunci:** *Game Based Learning, Quizizz, Hasil Belajar, Pembelajaran, Model, Mahasiswa.*

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan telah membawa perubahan besar dengan cara mahasiswa belajar dan dosen mengajar. Pada era saat ini, mahasiswa cenderung lebih tertarik pada metode pembelajaran yang interaktif, dinamis, dan mampu melibatkan mereka secara langsung. Model pembelajaran yang bersifat satu arah sering kali kurang efektif karena tidak mampu mempertahankan perhatian mahasiswa dalam jangka waktu lama. Oleh karena itu, seorang pendidik perlu mengembangkan pendekatan pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar mahasiswa secara nyata. Salah satu inovasi yang berkembang saat ini adalah *Game-Based Learning* (GBL), yaitu model pembelajaran yang memanfaatkan unsur permainan untuk menambah daya tarik proses belajar. Pendekatan game ini dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa karena aktivitas permainan memberikan sensasi tantangan dan pengalaman belajar yang lebih memuaskan dibandingkan metode konvensional (Yasmin *et al.*, 2025).

Salah satu aplikasi yang paling banyak digunakan dalam *Game-Based Learning* (GBL) adalah *quizizz*, sebuah platform digital yang menggabungkan kuis, game, dan fitur kompetisi. *Quizizz* menawarkan berbagai fitur seperti leaderboard, poin, dan feedback instan yang dapat menjadikan mahasiswa untuk terus berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Fitur-fitur ini mampu meningkatkan antusiasme mahasiswa karena mereka dapat mengetahui hasil pengerjaan secara langsung dan merasa tertantang untuk mendapatkan skor tertinggi (Ilmi, 2023). Hal ini sesuai dengan implementasi *quizizz* dalam

perkuliahan yang meningkatkan partisipasi mahasiswa, membuat kelas lebih hidup, dan menciptakan suasana pembelajaran yang kompetitif namun tetap menyenangkan (Ashari & Makmur, 2023). Dengan demikian, *quizizz* bukan hanya membantu dosen dalam proses evaluasi saja, tetapi juga berperan sebagai pemicu semangat belajar mahasiswa.

Penggunaan *quizizz* juga berpengaruh signifikan pada peningkatan hasil belajar mahasiswa. Fitur game yang dimiliki *quizizz* ini membuat mahasiswa cenderung lebih fokus dan tertarik saat mengerjakan soal, sehingga pemahaman mereka terhadap materi lebih meningkat. Mahasiswa yang menggunakan *quizizz* menunjukkan peningkatan signifikan pada skor kognitif, terutama dalam aspek mengingat, memahami, dan mengaplikasikan konsep (Ilmi, 2023). Penggunaan *quizizz* dalam kegiatan evaluasi dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik karena aktivitas kuis berbasis game mampu menstimulasi daya pikir, konsentrasi, dan kemampuan memecahkan masalah secara cepat (Hidayati & Aslam, 2021). Pada tingkat perguruan tinggi, kondisi ini sangat relevan karena mahasiswa perlu mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan memahami konsep secara mendalam.

Penggunaan model pembelajaran ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi berbasis game dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih positif, meningkatkan interaksi sosial antar mahasiswa, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Mahasiswa juga merasa lebih percaya diri, dan mudah memahami materi ketika aktivitas pembelajaran disajikan dalam bentuk permainan digital (Pravitasari *et al.*, 2023). Hal ini mempertegas bahwa GBL melalui *quizizz* dapat menjadi strategi pembelajaran yang sangat potensial untuk meningkatkan hasil belajar, baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Dengan tingginya kebutuhan mahasiswa akan metode pembelajaran yang modern, fleksibel, dan menyenangkan, penelitian mengenai efektivitas *quizizz* ini menjadi sangat relevan bagi para penggunanya.

Berdasarkan berbagai pembahasan di atas yang telah menunjukkan dampak positif *quizizz* terhadap hasil belajar, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis secara mendalam bagaimana penerapan *game-based learning* melalui aplikasi *quizizz* dapat memengaruhi hasil belajar mahasiswa, sehingga dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi pembelajaran digital yang lebih efektif di perguruan tinggi.

## **METODE**

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis metode survei. Menurut (Susanto *et al.*, 2024) Penelitian kuantitatif adalah suatu bentuk penelitian yang menggunakan pengumpulan data numerik dan teknik analitik untuk menguji hipotesis, menarik kesimpulan, dan memahami hubungan antar variabel yang diteliti. Metode penelitian survei adalah salah satu cara penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan data dari sekelompok individu yang mewakili suatu populasi tertentu. Cara ini kerap dipakai untuk menilai pandangan, sikap, tindakan, atau ciri-ciri spesifik dalam suatu populasi. Pengumpulan data umumnya dilakukan dengan alat seperti kuesioner, wawancara, atau survei daring (Waruwu *et al.*, 2025). Penelitian ini dilakukan di Universitas sunan Giri Surabaya dengan populasi penelitian kelas beasiswa semester 3 yang berjumlah satu kelas dengan total 36 siswa. Sampel yang digunakan yaitu keseluruhan dari populasi kelas beasiswa semester 3. Pengambilan sampel menggunakan pendekatan kuantitatif

dengan jenis pendekatan metode survei berupa angket yang akan diberikan kepada mahasiswa beasiswa semester 3.

Analisis data pada penelitian ini menggunakan uji asumsi klasik. Uji asumsi klasik adalah evaluasi yang dilakukan untuk menentukan apakah dalam model regresi linier terdapat isu-isu terkait asumsi klasik (Mardiatmoko, 2020). Selain itu uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan regresi linier sederhana. Prosedur pengujian hipotesis statistik adalah langkah-langkah yang digunakan untuk menilai apakah sebuah hipotesis mengenai parameter populasi diterima atau tidak (Waluyo *et al.*, 2024). uji ini dilakukan untuk menentukan besarnya pengaruh penggunaan *quizizz* terhadap hasil belajar mahasiswa secara kuantitatif. Dengan demikian, uji asumsi klasik dan uji hipotesis linier sederhana menjadi langkah yang penting untuk memperoleh kesimpulan yang valid dalam mengevaluasi efektifitas penggunaan *quizizz* dalam proses pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap ini, penelitian memasuki proses analisis data yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan instrumen serta menguji hubungan antara variabel penggunaan *quizizz* dan hasil belajar mahasiswa. Serangkaian uji ini dilakukan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh benar-benar memenuhi syarat untuk dianalisis lebih lanjut. Uji validitas dan reliabilitas digunakan untuk menilai kualitas instrumen angket, sedangkan uji asumsi klasik yang meliputi uji normalitas, linearitas, autokorelasi, dan heteroskedastisitas diterapkan untuk menilai apakah data memiliki pola yang stabil dan bebas dari penyimpangan. Setelah seluruh persyaratan analisis terpenuhi, uji regresi sederhana dilakukan untuk melihat seberapa besar pengaruh penggunaan *quizizz* terhadap hasil belajar mahasiswa. Rangkaian proses ini kemudian dituangkan dalam tabel-tabel berikut sebagai dasar interpretasi pada pembahasan kali ini.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas GBL aplikasi Quizizz

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X1.1	54.31	151.418	.895	.987
X1.2	54.28	149.121	.951	.986
X1.3	54.44	150.311	.923	.986
X1.4	54.33	151.771	.897	.987
X1.5	54.25	149.679	.912	.987
X1.6	54.36	150.637	.937	.986
X1.7	54.44	149.683	.951	.986
X1.8	54.42	149.679	.930	.986
X1.9	54.19	151.704	.909	.987
X1.10	54.50	151.514	.914	.987
X1.11	54.33	151.314	.918	.987
X1.12	54.36	154.466	.935	.987
X1.13	54.25	151.679	.944	.986
X1.14	54.42	151.736	.930	.986
X1.15	54.22	156.521	.730	.989

Tabel 1. Berdasarkan output SPSS pada tabel Item-Total Statistics, seluruh item pada variabel GBL (X1.1 sampai X1.15) menunjukkan nilai Corrected Item-Total Correlation yang berada jauh di atas batas minimal 0,300 sebagai syarat validitas item. Nilai korelasi keseluruhan item berada pada rentang tinggi, mulai dari 0,895 hingga 0,951, kecuali item X1.15 yang memiliki korelasi 0,730 namun tetap melampaui batas minimal validitas. Nilai-nilai tersebut menunjukkan bahwa setiap butir pertanyaan memiliki hubungan yang kuat, bahkan sangat kuat, terhadap total skor instrumen secara keseluruhan. Selain itu, nilai Cronbach's Alpha if Item Deleted yang tetap sangat tinggi pada setiap item (sekitar 0,986 hingga 0,989) menegaskan bahwa instrumen memiliki konsistensi internal yang sangat baik. Dengan demikian, seluruh item pada variabel GBL dapat dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai alat ukur dalam penelitian.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Hasil Belajar

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Y2.1	21.22	6.749	.478	.950
Y2.2	21.25	6.479	.929	.880
Y2.3	21.31	6.104	.931	.875
Y2.4	21.19	6.733	.776	.898
Y2.5	21.36	6.409	.704	.908
Y2.6	21.31	6.390	.911	.881

Berdasarkan hasil output SPSS yang ditampilkan dalam tabel Item-Total Statistics, seluruh item pada variabel hasil belajar (Y2.1 sampai Y2.6) menunjukkan nilai Corrected Item-Total Correlation di atas 0,300 yang merupakan batas minimal suatu item dinyatakan valid. Item Y2.1 memiliki nilai korelasi sebesar 0,478, sedangkan item Y2.2 dan Y2.3 memiliki korelasi yang sangat tinggi, yaitu masing-masing 0,929 dan 0,931. Item Y2.4 juga menunjukkan korelasi kuat sebesar 0,776, diikuti item Y2.5 dengan korelasi 0,790, serta item Y2.6 yang memiliki korelasi 0,911. Nilai-nilai ini menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan memiliki hubungan yang kuat dengan total skor instrumen dan mampu mengukur variabel hasil belajar secara konsisten. Dengan demikian, semua item pada instrumen hasil belajar dapat dikategorikan sebagai valid dan layak digunakan untuk mengukur variable dalam penelitian.

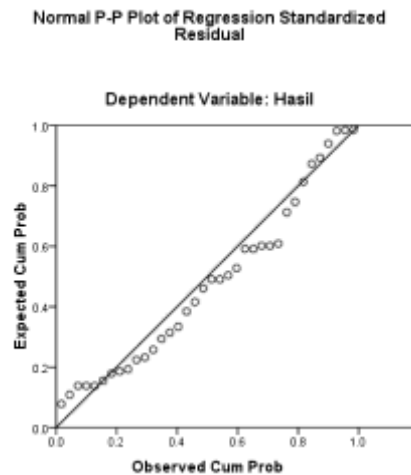
Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	C A	N of Items
GBL	.937	21
HB	.915	6

Berdasarkan hasil uji reliabilitas yang ditampilkan pada Tabel 3, dapat dilihat bahwa kedua variabel penelitian, yaitu GBL dan hasil belajar (HB), memiliki nilai Cronbach's Alpha yang sangat tinggi. Variabel GBL memperoleh nilai reliabilitas sebesar 0,937 dengan jumlah 21 item, sedangkan variabel hasil belajar (HB) memiliki nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,915 dengan 6 item. Karena kedua nilai tersebut berada jauh di atas batas minimal reliabilitas 0,700, maka dapat disimpulkan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini sangat reliabel. Artinya, seluruh item pada kedua variabel mampu memberikan hasil yang konsisten dan stabil, serta tidak terdapat item yang menurunkan kualitas

instrumen secara keseluruhan. Dengan demikian, baik dari aspek validitas maupun reliabilitas, instrumen angket hasil belajar mahasiswa telah memenuhi syarat untuk digunakan dalam penelitian dan dapat dilanjutkan pada tahap analisis statistik berikutnya.

Gambar 1. Hasil Uji Normalitas



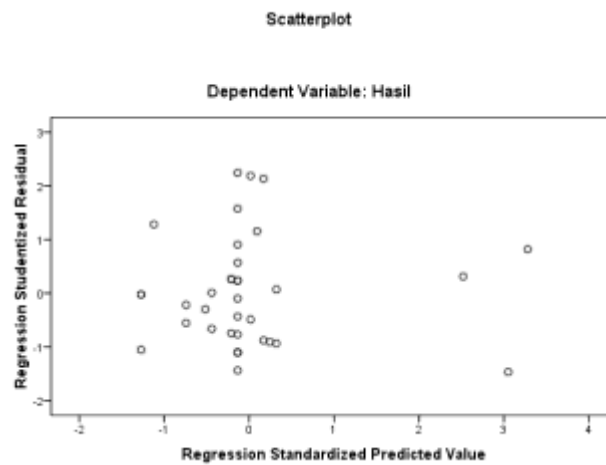
Berdasarkan hasil uji normalitas yang ditampilkan pada Gambar 1 melalui grafik Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual, terlihat bahwa titik-titik data mengikuti pola yang mendekati garis diagonal. Pola ini menunjukkan bahwa sebaran residual berada dalam kondisi yang relatif normal, karena semakin dekat titik-titik tersebut dengan garis diagonal, semakin baik asumsi normalitas terpenuhi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data pada variabel hasil dalam penelitian ini memenuhi asumsi normalitas dan layak digunakan untuk analisis statistik selanjutnya.

Tabel 4. Hasil Uji Linearitas

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Hasil *	Between Groups	(Combined)	125.081	14	8.934	.824	.639
Quizizz		Linearity	40.729	1	40.729	3.755	.066
		Deviation from Linearity	84.352	13	6.489	.598	.829
	Within Groups		227.808	21	10.848		
	Total		352.889	35			

Berdasarkan hasil uji linearitas pada Tabel 4, terlihat bahwa nilai signifikansi pada bagian Deviation from Linearity adalah 0,829, yang jauh lebih besar dari 0,05. Ini menunjukkan bahwa tidak ada penyimpangan yang berarti dari hubungan linear antara penggunaan Quizizz dan hasil belajar. Artinya, pola hubungan keduanya tetap berjalan dengan baik dan konsisten. Dengan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa variabel Quizizz dan hasil belajar memiliki hubungan yang linear sehingga data layak digunakan untuk analisis yang memerlukan asumsi linearitas.

Gambar 2. Hasil Uji Heteroskedastisitas



Berdasarkan hasil uji heteroskedastisitas pada Gambar 2 yang ditampilkan melalui grafik scatterplot, terlihat bahwa titik-titik residual tersebar secara acak di atas dan di bawah garis nol tanpa membentuk pola tertentu. Penyebaran yang tidak beraturan ini menunjukkan bahwa tidak terjadi gejala heteroskedastisitas dalam data. Dengan kata lain, varians residual bersifat konstan, sehingga model regresi dapat dianggap memenuhi asumsi heteroskedastisitas. Hal ini berarti data layak digunakan untuk analisis regresi karena tidak ada masalah pada penyebaran kesalahan (error) di dalam model.

Tabel 5. Hasil Uji Autokorelasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.340 <sup>a</sup>	.115	.089	3.030	2.303

a. Predictors: (Constant), Quizizz

b. Dependent Variable: Hasil

Berdasarkan hasil output SPSS pada Tabel 5, nilai Durbin-Watson yang diperoleh adalah 2,303. Nilai ini berada dalam kisaran yang mendekati angka 2, yang menunjukkan bahwa tidak terjadi autokorelasi dalam model regresi. Dengan kata lain, tidak ada pola berulang atau keterkaitan antar residual yang dapat mengganggu hasil analisis. Kondisi ini menandakan bahwa model regresi yang digunakan sudah memenuhi asumsi bebas autokorelasi, sehingga hasil analisis dapat dianggap lebih akurat dan dapat dipercaya.

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	28.210	2.318		12.168	.000
	Quizizz	-.082	.039	-.340	-2.106	.043

a. Dependent Variable: Hasil

Berdasarkan hasil uji hipotesis pada Tabel 6, nilai signifikansi variabel Quizizz sebesar 0,043 yang berada di bawah batas 0,05. Ini berarti penggunaan Quizizz berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar. Temuan ini menunjukkan bahwa Quizizz memberikan kontribusi nyata dalam proses pembelajaran dan mampu memengaruhi hasil belajar siswa. Dengan demikian, hipotesis yang menyatakan bahwa Quizizz berpengaruh terhadap hasil belajar dapat diterima, sehingga penggunaan Quizizz dapat dipandang sebagai salah satu alat yang efektif dalam mendukung pembelajaran.

Hasil dari rangkaian uji instrumen (validitas dan reliabilitas) dan uji asumsi klasik regresi (linearitas, autokorelasi, heteroskedastisitas), serta analisis regresi sederhana, dapat disimpulkan bahwa model penelitian yang mengukur pengaruh penggunaan *quizizz* terhadap hasil belajar mahasiswa valid, reliabel, dan memenuhi syarat statistik. Semua item instrumen terbukti valid dan konsisten, data memenuhi asumsi klasik, dan regresi menunjukkan pengaruh signifikan antara *quizizz* dan hasil belajar. Kemudian, hasil penelitian ini konsisten dengan literatur terkini. Seperti, penelitian pada mahasiswa menunjukkan bahwa penggunaan *quizizz* secara signifikan meningkatkan hasil belajar dengan peningkatan rata-rata post-test dibanding pre-test (Maharani *et al.*, 2023). Studi di tingkat perguruan tinggi juga melaporkan bahwa *quizizz* efektif sebagai media evaluasi atau pembelajaran interaktif, mempermudah pemahaman materi dan hasil belajar (Ashari & Makmur, 2023). Dengan demikian, penggunaan *quizizz* sebagai media pembelajaran berbasis game-learning terbukti tidak hanya valid secara instrumen dan statistik saja, tetapi juga efektif secara empiris dalam meningkatkan hasil belajar serta mendukung hipotesis bahwa integrasi *quizizz* di kelas mampu memajukan hasil akademik mahasiswa.

Penelitian ini meneliti pengaruh penggunaan model *game-based learning* melalui *quizizz* terhadap hasil belajar mahasiswa. Berdasarkan angket, sebagian besar mahasiswa memilih respons “Setuju” dan “Sangat Setuju” untuk indikator seperti ketertarikan, antusiasme, dan keaktifan. Hal ini menunjukkan bahwa *quizizz* berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan kompetitif sehingga penggunaan *quizizz* secara signifikan juga meningkatkan hasil belajar mahasiswa (Nurmalia *et al.*, 2021). Selain itu, aspek dorongan internal mahasiswa juga tinggi. Mahasiswa merasa lebih aktif karena mereka bisa bersaing lewat poin dan *leaderboard*, serta mendapat umpan balik secara langsung. Hal ini sesuai dengan model pembelajaran berbasis permainan berupa *quizizz* yang berpengaruh positif terhadap hasil belajar mahasiswa (Maliani *et al.*, 2025). Dengan demikian model pembelajaran *game-based learning* menggunakan aplikasi *quizizz* memiliki tingkat keberhasilan yang tinggi dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang dapat menghasilkan lingkungan pembelajaran yang menarik dan juga memiliki peran penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Indikator hasil belajar Menurut (Krisnayanti & Wijaya, 2022), mencakup tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Pada ranah kognitif, mahasiswa menunjukkan kemampuan memahami dan menguasai materi, ditunjukkan melalui keterampilannya dalam mengingat, menginterpretasi, dan menganalisis konten pembelajaran. Mereka juga mampu menerapkan konsep dalam menyelesaikan soal serta menganalisis data yang diberikan dalam tugas maupun pertanyaan. Pada ranah afektif, mahasiswa menampilkan sikap terbuka dan menghargai proses pembelajaran, menunjukkan perhatian dan minat yang stabil, serta

menikmati aktivitas akademik yang dijalani. Sikap positif dan semangat belajar yang mereka miliki menunjukkan bahwa pembelajaran berjalan dalam suasana yang menyenangkan dan mendukung perkembangan emosional mahasiswa. Sementara itu, ranah psikomotorik mencerminkan kemampuan mahasiswa dalam menyelesaikan tugas secara benar dan teratur, bekerja dengan tingkat ketelitian yang baik, serta menjaga konsistensi dalam mengikuti prosedur aktivitas belajar. Mereka mampu mengerjakan latihan sesuai instruksi, menunjukkan keterampilan teknis yang relevan, dan mempertahankan ketepatan selama proses pengerjaan tugas-tugas berbasis aktivitas psikomotor.

Berdasarkan pembahasan diatas, menunjukkan bahwa Indikator Hasil Belajar Mahasiswa menunjukkan peningkatan pemahaman materi dan keterampilan. Mereka merasa lebih mampu menjawab soal kuis dengan baik dan reflektif karena adanya feedback instan di *quizizz*. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa *quizizz* sangat membantu meningkatkan hasil kognitif mahasiswa (Fadillah & Marsofiyati, 2024). Pada ranah sikap, mahasiswa juga menunjukkan respon positif, lebih percaya diri dan bersedia memperbaiki jawaban setelah melihat umpan balik. Hal ini menunjukkan bahwa *quizizz* dapat meningkatkan partisipasi aktif dan sikap positif dalam kelas perkuliahan (Ashari & Makmur, 2023). Kemajuan sikap positif yang dapat meningkatkan kepercayaan diri mencerminkan peningkatan keterlibatan aktif di dalam sebuah kelas yang bukan hanya meningkatkan performa akademis siswa saja, namun juga menguatkan sikap positif siswa.

Pola angket juga menunjukkan bahwa hasil belajar mahasiswa cenderung berkorelasi positif dengan penggunaan *quizizz*. Mahasiswa yang memberikan skor tinggi umumnya juga melaporkan hasil belajar yang baik. Konsep ini konsisten dengan teori *game-based learning* bahwa elemen game (kompetisi, skor, feedback) tidak hanya memberikan semangat mereka saja, tetapi juga mendukung pemahaman materi mahasiswa. Menurut (Pranoto, 2020), menunjukkan bahwa penggunaan *quizizz* meningkatkan keaktifan kelas dan partisipasi siswa secara signifikan, yang kemudian berkontribusi pada hasil belajar yang lebih baik. Hal ini menunjukkan bahwa teori *game-based learning* bukan hanya memberikan semangat saja, namun juga membantu pemahaman siswa terhadap bahan ajar yang diberikan sehingga berpengaruh signifikan dalam meningkatkan partisipasi siswa dan keaktifan kelas yang kemudian berkontribusi pada hasil belajar yang lebih baik.

Pada hasil dan gambaran hubungan variabel penggunaan *quizizz* sebagai media game berbasis pembelajaran, terbukti memberikan dampak positif terhadap hasil belajar mahasiswa. Hasil belajarnya tinggi karena mahasiswa merasa kuis bukan hanya sebagai tugas saja, melainkan sebuah tantangan yang menyenangkan untuk dilakukan. Elemen game seperti poin, leaderboard, dan feedback langsung juga sangat efektif dalam membangun dorongan internal serta partisipasi aktif mereka. Menurut (Nurmalia *et al.*, 2021) yang menyebutkan bahwa *quizizz* mampu meningkatkan hasil belajar mahasiswa secara signifikan dalam kegiatan pembelajaran interaktif. Sementara itu, model pembelajaran berbasis permainan juga terbukti meningkatkan prestasi belajar siswa dengan melihat dari dampak pada hasil belajar yang relevan dengan hasil penelitian ini (Maliani *et al.*, 2025). Kenaikan ini memberikan efek positif terhadap hasil pembelajaran, hal ini dapat memperlihatkan bahwa model pembelajaran tersebut berhasil meningkatkan hasil belajar, sehingga metode pembelajaran tersebut dapat dijadikan sebagai strategi yang relevan dan efektif.

Pada ranah hasil belajar, *quizizz* sendiri memberikan pengalaman reflektif karena mahasiswa dapat melihat jawaban yang salah dan memperbaikinya secara langsung. Hal ini dapat membantu mereka dalam proses internalisasi konsep belajar. Menurut (Ilmi, 2023), menyatakan bahwa penggunaan *quizizz* secara signifikan meningkatkan kemampuan kognitif mahasiswa. Selain itu, aspek interaktif dan kompetitif dari *quizizz* juga memfasilitasi pembentukan sikap belajar yang positif. Oleh karena itu, aspek ini menekankan bahwa penggunaan *quizizz* membuat perkuliahan lebih hidup, partisipatif, dan adaptif (Ashari & Makmur, 2023). Secara keseluruhan, temuan ini menegaskan bahwa *quizizz* bukan hanya sekadar alat kuis digital saja, tetapi strategi pedagogis yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa melalui *game-based learning*. Penerapan aplikasi ini dapat direkomendasikan dalam pembelajaran perguruan tinggi sebagai cara modern untuk menciptakan interaksi aktif, kompetitif, dan reflektif dalam kelas.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Game-Based Learning* melalui aplikasi *quizizz* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa. Instrumen penelitian yang digunakan telah memenuhi kriteria valid dan reliabel, sehingga layak digunakan untuk mengukur variabel penelitian. Hal ini terlihat dari tabel uji validitas yang menunjukkan bahwa semua item angket memiliki nilai korelasi di atas batas minimal, serta tabel uji reliabilitas yang menghasilkan nilai Cronbach's Alpha dalam kategori tinggi. Selain itu, tabel hasil uji asumsi klasik meliputi uji normalitas, linearitas, autokorelasi, dan heteroskedastisitas menunjukkan bahwa data telah memenuhi semua syarat kelayakan model. Pola pada grafik hasil uji normalitas menunjukkan bahwa sebaran residual berada dalam kondisi yang relatif normal, hasil uji linearitas lebih besar dari 0,05 yang menunjukkan bahwa tidak ada penyimpangan dari hubungan linier tersebut, nilai Durbin-Watson mendekati angka 2 pada tabel autokorelasi yang menunjukkan bahwa kondisi model regresi yang digunakan sudah memenuhi asumsi bebas autokorelasi dan dapat dianggap lebih akurat dan dapat dipercaya. Hasil scatterplot pada tabel uji heteroskedastisitas menunjukkan penyebaran titik yang acak. Temuan-temuan ini memastikan bahwa data yang digunakan stabil, tidak bias, dan memenuhi persyaratan untuk dianalisis menggunakan regresi sederhana.

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa *quizizz* berkontribusi nyata terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa. Nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05 menunjukkan bahwa semakin baik pemanfaatan *quizizz* dalam proses pembelajaran, maka semakin tinggi pula hasil belajar yang dicapai mahasiswa. Pada tabel uji hipotesis, nilai koefisien regresi (B) menggambarkan arah dan besarnya pengaruh variabel *quizizz* terhadap hasil belajar, sedangkan nilai t hitung yang lebih besar dari t tabel menguatkan bahwa pengaruh tersebut signifikan. Penggunaan *quizizz* yang bersifat interaktif, kompetitif, dan menyenangkan menjadikan mahasiswa lebih fokus, bersemangat, dan aktif dalam memahami materi yang diberikan. Dengan demikian, pembelajaran berbasis *game* seperti *quizizz* dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan berdampak positif terhadap capaian belajar mahasiswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ashari, H., & Makmur, E. (2023). Evaluasi Pembelajaran Melalui Implementasi Game Edukasi Quizizz Pada Perkuliahan. *Jurnal MediaTIK: Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer*, 6(3), 174–179. <https://doi.org/10.59562/mediatik.v6i3.3085>
- Fadillah, A. D., & Marsofiyati. (2024). Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Humaniora Dan Sosial Sains*, 1(3), 325–328.
- Hidayati, I. D., & Aslam. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 251–257. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37038>
- Ilmi, Y. F. (2023). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Kuis. *Jurnal Pendidikan Akutansi Dan Keuangan*, 6(1), 15–23. <https://doi.org/10.47080/progress.v6i1.2507>
- Krisnayanti, I. G. A. A. H., & Wijaya, S. (2022). Pengaruh Kinerja Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD Mata Pelajaran Science Sekolah XYZ. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 8(2), 1776–1785. <http://dx.doi.org/10.36312/jime.v8i2.3127>
- Maharani, F., Erlisnawati, & Alpusari, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.33578/kpd.v2i1.133>
- Maliani, Y., Suastika, I. N., & Dantes, N. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Permainan Berbantuan Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Evakuasi Pendidikan Indonesia*, 15(1), 50–61. <https://doi.org/10.23887/jpepi.v15i1.4808>
- Mardiatmoko, G. (2020). Pentingnya Uji Asumsi Klasik Pada Analisis Regresi Linier Berganda (Studi Kasus Penyusunan Persamaan Allometrik Kenari Muda [Canarium Indicum]). *Barekeng: Jurnal Ilmu Matematika Dan Terapan*, 14(3), 333–342. <https://doi.org/10.30598/barekengvol14iss3pp333-342>
- Nurmalia, L., Lutfi, Rosmi, F., & Emorad, A. I. (2021). Peningkatan Motivasi Belajar Mahasiswa Melalui Aplikasi Edukasi Quizizz Pada Mata Kuliah Perkembangan Pendidikan SD UMJ. *Jurnal Ilmiah PGSD*, 5(2), 133–140. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.133-140>
- 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 Dan Antropologi*, 4(1), 25–38. <https://doi.org/10.20961/habitus.v4i1.45758>
- Pravitasari, D., Kholidin, N., Dewi, S. E. K., Septikasari, R., Dewi, T. R., & Pertiwi, R. P. (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Digital bagi Mahasiswa. *Jurnal Indonesia Mengabdi*, 5(1), 12–17. <https://doi.org/10.30599/jimi.v5i1.2216>
- Susanto, P. C., Arini, D. U., Yuntina, L., Sohaditama, J. P., & Nuraeni. (2024). Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka). *Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.38035/jim.v3i1>
- Waluyo, E., Septian, A., Jerilian, E., Hidayat, I., Prahadi, M. A., Prasetyo, T., & Sabilah, A.

- I. (2024). Analisis Data Sample Menggunakan Uji Hipotesis Penelitian Perbandingan Menggunakan Uji Anova Dan Uji T. *JEBI: Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 2(6), 775–785.
- Waruwu, M., Pu`at, S. N., Utami, P. R., Yanti, E., & Rusydiana, M. (2025). Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep , Jenis , Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 917–932.
- Yasmin, L., Mulyadi, M. A., Anggriani, P., Pasaribu, K. F., Azmi, C., & Girsang, D. R. (2025). Gamifikasi Dalam Teori: Efektivitas Quizziz Pada Pembelajaran Evaluasi Hasil Belajar. *Jurnal Penelitian Dan Kajian Ilmiah*, 19(1), 669–676.  
<https://doi.org/10.31869/mi.v19i1.6839>