

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI *QUIZIZZ* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BERPRESTASI MAHASISWA PADA PEMBELAJARAN DARING

Eka Ary Wibawa¹, Arif Rahman Hakim², Rahmat Darmawan³, Anita Anggraini⁴

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Universitas Negeri Yogyakarta^{1,2,3}

Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas Pamulang⁴

Email: eka_arywibawa@uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam meningkatkan motivasi berprestasi mahasiswa pada pembelajaran daring. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2021/2022 di Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, UNY. Sampel penelitian ini adalah kelas eksperimen yang terdiri atas 32 mahasiswa dan kelas kontrol terdiri atas 32 mahasiswa. Instrumen pengumpulan data dilakukan dengan kuesioner tertutup yang dikembangkan mengacu skala *Likert* dengan lima alternatif jawaban. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan *independent sample t-test*. Temuan penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan efektivitas signifikan penggunaan aplikasi *Quizizz* untuk meningkatkan motivasi berprestasi pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Implikasinya yaitu apabila dosen ingin membangun motivasi berprestasi mahasiswanya dapat menggunakan aplikasi *Quizizz* dalam penilaian pembelajaran.

Kata Kunci : Pembelajaran Daring, Motivasi Berprestasi Mahasiswa, Aplikasi *Quizizz*

Abstract

The purpose of this research is to determine the effectiveness of using the Quizizz application in increasing student achievement motivation in online learning. This is quasi-experimental research with a quantitative approach. The research was conducted in the even semester of the 2021/2022 academic year at the Accounting Education Study Program, Faculty of Economics, UNY. The research sample consisted of an experimental class consisting of 32 students and a control class consisting of 32 students. The instrument of data collection was done with a closed questionnaire which was developed referring to the Likert scale with five alternative answers. The independent sample t-test was used to analyze the data. The findings demonstrated that the Quizizz application's effectiveness in boosting student achievement motivation significantly. The implication is that if the lecturer intends to increase student achievement motivation, they can use the Quizizz application in learning assessment.

Key Words : Online Learning, Student Achievement Motivation, *Quizizz* Application

PENDAHULUAN

Pembelajaran daring merupakan metode pendidikan jarak jauh yang menggunakan platform untuk memfasilitasi pembelajaran tanpa interaksi tatap muka secara langsung. [1]. *Covid-19* turut berperan atas perubahan pembelajaran di perguruan tinggi, yaitu perubahan pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran daring [2]. Penerapan sistem pembelajaran daring yang terus meningkat membuat mahasiswa dapat mengakses berbagai alat dan sumber belajar yang ada di internet, tidak hanya

sekedar memiliki akses ke buku cetak. Dosen dan mahasiswa dapat mengakses dokumen-dokumen elektronik dari berbagai sumber untuk memperkaya studi mereka. Selain itu, pembelajaran daring dapat membuat mahasiswa berpartisipasi aktif karena menyediakan lingkungan belajar yang interaktif [3]. Namun, pada implementasinya, pembelajaran daring memiliki kekurangan, yaitu kurangnya pemahaman mahasiswa terhadap materi, sulitnya dosen memantau perkembangan mahasiswa, kurangnya interaksi dalam

kegiatan pembelajaran di kelas, banyaknya kuota internet yang dihabiskan, dan tidak semua mahasiswa mempunyai fasilitas yang dapat menunjang proses dalam pembelajaran daring [4]. Pembelajaran daring juga berdampak pada motivasi berprestasi mahasiswa [5].

Motivasi berprestasi mahasiswa merupakan keinginan dan dorongan untuk mencapai standar atau ukuran keunggulan yang terdapat dalam diri mahasiswa [6]. Permasalahan yang muncul dalam dunia pendidikan adalah rendahnya motivasi berprestasi mahasiswa yang ditunjukkan melalui indikator-indikator yang mudah ditemukan. Penelitian sebelumnya menemukan rendahnya motivasi berprestasi mahasiswa yang ditandai dengan maraknya kegiatan plagiasi di kalangan mahasiswa yang mencerminkan kurangnya usaha mahasiswa dalam mengerjakan tugas-tugas kuliah [7]. Selain itu, banyak mahasiswa yang melakukan prokrastinasi dengan menunda-nunda bahkan berhenti dalam mengerjakan tugas, baik tugas harian maupun tugas akhir atau skripsi. Rendahnya motivasi berprestasi mahasiswa juga ditemukan dari hasil observasi di lapangan seperti adanya mahasiswa yang cenderung bosan dengan suasana perkuliahan, terlambat mengikuti kegiatan perkuliahan, tidak memperhatikan penjelasan dosen, bahkan terdapat mahasiswa tidak mengerjakan dan mengumpulkan tugas-tugas kuliah yang diberikan oleh dosen.

Motivasi berprestasi mahasiswa sangat penting sebagai suatu dorongan yang dapat memotivasi individu untuk mencapai kedewasaan/kematangan diri dan capaian belajar yang maksimal terutama dalam pembelajaran daring [8]. Pada saat pembelajaran daring diterapkan, dimungkinkan mahasiswa menjadi kurang aktif dalam mengungkapkan pikiran, gagasan, ide-ide, dan tujuannya sehingga

dapat menimbulkan kejenuhan dalam belajar. Mahasiswa yang mengalami kebosanan dalam belajar akan mengalami dampak negatif dalam kemajuan capaian belajarnya. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa prestasi akademik mahasiswa dikonstruksikan oleh motivasi berprestasi [9]. Selaras dengan hasil penelitian yang juga mengungkapkan bahwa prestasi belajar mahasiswa dipengaruhi langsung dan tidak langsung secara signifikan dan positif oleh motivasi berprestasi [10]. Oleh karena itu, diperlukan suatu daya dorong berupa motivasi berprestasi untuk menggerakkan dan mendorong mahasiswa agar bersemangat dalam belajar, sehingga dapat tujuan pembelajaran dan memiliki prestasi dalam belajar.

Salah satu upaya untuk mendorong motivasi berprestasi mahasiswa dalam pembelajaran daring yaitu dapat dilakukan dengan menggunakan alat pendidikan yang kreatif. Selain mendorong motivasi berprestasi, mahasiswa juga dapat terbantu dalam memahami materi dengan alat pendidikan yang kreatif tersebut. Hal ini didukung oleh penelitian yang menemukan bahwa perangkat pendidikan kreatif dapat membantu mahasiswa memahami konsep pembelajaran [12]. Hal ini juga diperkuat oleh temuan survei, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran dengan basis digital interaktif mampu meningkatkan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran [13]. Penelitian lain menemukan bahwa motivasi dan capaian belajar siswa dapat ditingkatkan melalui penggunaan media *online* [14]. Selaras dengan penelitian yang menunjukkan mahasiswa menyukai dan mendukung penggunaan multimedia interaktif dengan basis permainan sebagai media yang digunakan untuk pembelajaran karena lebih mudah dipahami [11]. Mahasiswa tidak hanya membaca dan mengerjakan soal dengan teks, tetapi juga

terdapat gambar, audio, video, dan animasi yang membuat belajar lebih menarik.

Dalam pembelajaran daring, dosen dapat menggunakan berbagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi berprestasi mahasiswa, di antaranya dengan media pembelajaran berbasis permainan. Salah satu alternatif media pembelajaran tersebut adalah aplikasi *Quizizz*. Media pembelajaran tersebut dapat berfungsi sebagai sarana penyampaian materi kuliah dan alat untuk menilai pemahaman mahasiswa. Aplikasi *Quizizz* sendiri merupakan aplikasi dengan basis web berupa permainan yang sifatnya naratif dan fleksibel [12]. Aplikasi *Quizizz* merupakan media pembelajaran untuk sarana edukasi dengan basis permainan terutama digunakan sebagai penilaian pembelajaran [13]. Di dalam aplikasi *Quizizz* tidak hanya memunculkan teks saja, namun dapat memuat konten-konten berupa gambar, audio, video, dan animasi. Tipe pertanyaan yang diajukan juga dapat bervariasi, yaitu tipe pilihan ganda, susun ulang, mencocokkan, *fill-in blanks*, *draw type*, esai, jawaban video, jawaban audio, dan survei.

Temuan penelitian menyebutkan bahwa aplikasi *Quizizz* sangat bermanfaat dan efektif untuk kegiatan belajar mengajar karena perhatian siswa menggunakan *handphone* terfokuskan untuk pembelajaran, keaktifan mengajukan pertanyaan mengenai materi, kemandirian siswa dalam memahami soal, keaktifan siswa dalam mengevaluasi materi, keaktifan siswa dalam mencatat materi, ketelitian siswa terhadap butir-butir soal, keandalan siswa dalam manajemen waktu, serta ketenangan dalam mengerjakan pertanyaan-pertanyaan kuis [16]. Telah terbukti bahwa media pembelajaran dengan basis permainan edukasi menggunakan aplikasi *Quizizz* dapat mengoptimalkan capaian belajar siswa

[13]. Selaras dengan temuan pada hasil penelitian sebelumnya yaitu media pembelajaran inovatif terbukti efektif untuk membangun prestasi dan motivasi siswa [14]. Penerapan aplikasi *Quizizz* dapat membantu mahasiswa dalam meninjau ulang materi, meningkatkan pengalaman mahasiswa dalam belajar, serta mendorong minat belajar mahasiswa [15]. Penelitian lain menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *-e-quiz gamified* yang inovatif seperti *Socrative*, *Quizizz*, dan *iSpring Learn LMS* dapat menjadi alat yang menjanjikan dan inovatif bagi pendidik untuk melibatkan siswa mereka dalam keterampilan belajar yang kreatif dan menarik [16].

Berdasarkan urian di atas, belum ada penelitian yang berkenaan dengan efektivitas penggunaan aplikasi *Quizizz* untuk meningkatkan motivasi berprestasi mahasiswa dalam pembelajaran daring. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam meningkatkan motivasi berprestasi mahasiswa pendidikan akuntansi dalam pembelajaran daring mengingat pentingnya motivasi berprestasi mahasiswa dan keunggulan yang ditawarkan pada aplikasi *Quizizz*. Hipotesis yang diajukan yaitu terdapat perbedaan efektivitas penggunaan aplikasi *Quizizz* untuk meningkatkan motivasi berprestasi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Secara teroris penelitian ini bermanfaat untuk menguatkan konsep peningkatan motivasi berprestasi pada pembelajaran daring. Manfaat praktis penelitian ini yaitu memberikan rujukan bagi pendidik untuk meningkatkan motivasi berprestasi melalui penerapan aplikasi *Quizizz*.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui respons kelas eksperimen

terhadap *treatment* tertentu, dalam hal ini penggunaan aplikasi *Quizizz*. Penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2021/2022 di Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, UNY. Sampel penelitian berupa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang diberi *treatment* penggunaan aplikasi *Quizizz* sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang tidak diberi *treatment* penggunaan aplikasi *Quizizz*. Kuesioner tertutup (*close-ended questionnaire*) dengan lima alternatif

jawaban berdasarkan skala *Likert* digunakan sebagai instrumen pengumpulan data. Setelah data berhasil dikumpulkan, data dianalisis menggunakan uji *independent sample t-test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Agar dapat berlanjut ke pengujian hipotesis, diperlukan uji prasyarat analisis berupa uji normalitas dan homogenitas terlebih dahulu. Tabel 1 menyajikan ringkasan hasil uji normalitas data yang diperoleh dengan uji *Kolmogorov-Smirnov*.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Motivasi Berprestasi Mahasiswa

<i>Class</i>	<i>Test Statistics</i>	<i>Sig.</i>
<i>Experiment</i>	0,146	0,129
<i>Control</i>	0,096	0,200

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa skor motivasi berprestasi kelas eksperimen memiliki nilai *Test Statistic* sebesar 0,146 dengan nilai *Sig.* $0,129 > 0,05$. Berikutnya, hasil uji normalitas skor motivasi berprestasi kelas kontrol memiliki nilai *Test Statistics* 0,096 dengan nilai *Sig.* $0,200 > 0,05$. Tafsirnya, skor motivasi

kedua kelas tersebut berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Setelah melakukan uji normalitas, maka selanjutnya dilakukan uji homogenitas varians. Pengujian tersebut dilakukan dengan menggunakan Uji *Levene's test for equality of variances*. Tabel 2 menyajikan ringkasan uji homogenitas varians.

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas Motivasi Berprestasi Mahasiswa

Variabel	<i>F</i>	<i>Sig.</i>	<i>α</i>	Keterangan
Motivasi Beprestasi	0,233	0,638	0,05	Homogen

Tabel 2 memperlihatkan *output* uji homogenitas varians dengan skor motivasi berprestasi kedua kelas. Berdasarkan pengujian tersebut, hasil menunjukkan nilai F_{hitung} sebesar 0,233 dengan nilai *Sig.* $0,638 > 0,05$. Dengan demikian, uji *independent sample t-test* dapat dilakukan karena varians kedua kelas tersebut bersifat homogen. Kelas eksperimen dan kelas kontrol dijadikan sebagai subjek dalam penelitian ini. Jumlah mahasiswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing sebanyak 32 mahasiswa aktif di Prodi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, UNY. Kelas eksperimen diberi *treatment* penggunaan aplikasi *Quizizz* sedangkan kelas kontrol

tidak diberi *treatment* penggunaan aplikasi *Quizizz*. Efektivitas penggunaan aplikasi *Quizizz* untuk meningkatkan motivasi berprestasi mahasiswa dihitung dengan menggunakan uji-*t*. Perhitungan statistik uji-*t* tersebut dilakukan dengan bantuan *software SPSS*. Hasil analisis yang menjadi dasar keputusan yaitu apabila nilai *Sig.* (*2-tailed*) kurang dari 0,05 maka dapat dikatakan penggunaan aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi berprestasi mahasiswa. Sebaliknya, apabila nilai *Sig.* (*2-tailed*) lebih dari 0,05, maka disimpulkan penggunaan aplikasi *Quizizz* tidak dapat meningkatkan motivasi berprestasi mahasiswa.

Tabel 3. Hasil Statistik Deskriptif Motivasi Berprestasi Mahasiswa

<i>Class</i>	<i>N</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>
Experiment	32	60,5625	7,94309	1,40415
Control	32	56,3750	4,52056	0,79913

Berdasarkan Tabel 3 didapati sebanyak 32 mahasiswa pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Kelas kontrol memiliki skor rerata 56,3, sedangkan kelas eksperimen memiliki skor rerata 60,5. Berdasarkan perhitungan statistik deskriptif motivasi berprestasi mahasiswa menunjukkan bahwa skor rerata kelas eksperimen mengungguli skor rerata kelas kontrol.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan rerata motivasi berprestasi mahasiswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Selanjutnya, perlu dibuktikan signifikansi perbedaan motivasi berprestasi mahasiswa menggunakan uji hipotesis *independent sampe t-test*. Tabel 4 menyajikan hasil pengujian ini.

Tabel 4. Hasil Uji-t Motivasi Berprestasi Mahasiswa

	<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>	<i>Mean Dif.</i>	<i>Std. Error Dif.</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>	
						<i>Lower</i>	<i>Upper</i>
<i>Equal variances assumed</i>	2,59	62	0,012	4,188	1,616	0,9579	7,417
<i>Equal variances not assumed</i>	2,59	49,175	0,013	4,188	1,616	0,9411	7,434

Nilai *t* pada *Equal variances assumed* sebesar 2,592 dengan nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,012 < 0,05 ditunjukkan melalui Tabel 4. Artinya, terdapat perbedaan efektivitas signifikan penggunaan aplikasi *Quizizz* untuk meningkatkan motivasi berprestasi mahasiswa pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Faktor yang memengaruhi perbedaan motivasi berprestasi mahasiswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol adalah adanya *treatment* penggunaan aplikasi *Quizizz*. Tafsirnya, aplikasi *Quizizz* cukup efektif dalam meningkatkan motivasi berprestasi mahasiswa pada pembelajaran daring. Pernyataan ini dibuktikan melalui hasil analisis angket kelas eksperimen yang dikenai *treatment* penggunaan aplikasi *Quizizz* dan hasil kelas kontrol yang tidak dikenai *treatment* penggunaan aplikasi *Quizizz*.

Pembelajaran daring yang dilaksanakan secara terus menerus menyebabkan

mahasiswa memiliki rasa jenuh dan malas, sehingga mereka kehilangan motivasi berprestasi untuk belajar lebih giat. Tidak terpantaunya mahasiswa secara langsung pada saat pembelajaran daring membuat mahasiswa mengabaikan materi perkuliahan karena yang terpenting baginya adalah presensi kehadiran di kelas. Hal tersebut menuntut dosen untuk berinovasi dalam pembelajaran, di antaranya dengan memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran yang berbentuk permainan seperti aplikasi *Quizizz* dapat merangsang mahasiswa untuk turut andil dan aktif selama kegiatan pembelajaran daring berlangsung. Dalam aplikasi *Quizizz* tidak hanya dapat memasukkan teks saja, tetapi juga dapat memasukkan gambar, audio, video, bahkan animasi sehingga kemasan penyampaian pembelajaran menjadi lebih menarik, nyaman, menyenangkan, dan memberi selingan humor di dalam pembelajaran. Variasi pertanyaan yang diajukan juga

dapat bervariasi, yaitu tipe pilihan ganda, susun ulang, mencocokkan, *fill-in blanks*, *draw type*, esai, jawaban video, jawaban audio, dan survei turut membuat mahasiswa tidak bosan saat mengerjakan kuis. Model kuis yang ditawarkan pada aplikasi *Quizizz* juga beragam, antara lain kuis secara tim, klasik (individu), dan ujian. Hal tersebut dapat digunakan oleh dosen sebagai kombinasi permainan untuk meningkatkan motivasi berprestasi mahasiswa. Aplikasi *Quizizz* juga dapat mengalihkan mahasiswa yang tadinya menggunakan *smartphone* dan laptopnya untuk kegiatan di luar konteks pembelajaran, menjadi digunakan untuk kegiatan pembelajaran di kelas. Selain itu, pada saat kuis berlangsung terdapat papan peringkat, sehingga memacu mahasiswa belajar lebih giat agar mendapat peringkat teratas. Adanya nama mahasiswa di papan peringkat juga menuntut mahasiswa untuk terlibat dalam pembelajaran di kelas karena kehadirannya dapat terpantau saat mengerjakan kuis. Hal tersebut selaras dengan hasil penelitian yang menyebut media pembelajaran dengan basis digital interaktif memiliki kemampuan untuk meningkatkan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran [17]. Media yang memiliki interaksi di dalamnya dapat mengatasi kebosanan pada siswa. Penelitian sebelumnya turut memperkuat dengan menyatakan peningkatan motivasi dan capaian belajar mahasiswa dapat dilakukan dengan penggunaan media internet [18]. Penelitian lain yang turut memperkuat pernyataan tersebut yaitu temuan yang memperlihatkan bahwa mahasiswa menyukai dan mendukung penggunaan multimedia interaktif dengan basis permainan sebagai media yang digunakan untuk pembelajaran karena lebih mudah dipahami [11]. Mahasiswa tidak hanya membaca dan mengerjakan soal dengan teks, tetapi juga terdapat gambar, audio, video, dan animasi yang membuat belajar lebih menarik.

Jika dikaji lebih dalam lagi melalui beberapa hasil penelitian relevan terdahulu, penelitian sebelumnya turut menyatakan pemanfaatan aplikasi *Quizizz* sangat bermanfaat dan efektif untuk kegiatan belajar mengajar karena perhatian siswa menggunakan *handphone* terfokuskan untuk pembelajaran, keaktifan mengajukan pertanyaan mengenai materi, kemandirian siswa dalam memahami soal, keaktifan siswa dalam mengevaluasi materi, keaktifan siswa dalam mencatat materi, ketelitian siswa terhadap butir-butir soal, keandalan siswa dalam manajemen waktu, serta ketenangan dalam mengerjakan pertanyaan-pertanyaan kuis [16]. Diperkuat juga dengan penelitian yang membuktikan bahwa media pembelajaran dengan basis permainan edukasi menggunakan aplikasi *Quizizz* efektif dalam meningkatkan capaian belajar siswa [13]. Hasil penelitian lain menambahkan bahwa media edukasi yang inovatif terbukti efektif untuk meningkatkan prestasi dan motivasi siswa [14]. Hasil penelitian terdahulu menginformasikan bahwa penerapan aplikasi *Quizizz* dapat membantu mahasiswa dalam meninjau ulang materi, meningkatkan pengalaman mahasiswa dalam belajar, serta mendorong minat belajar mahasiswa [15]. Dari hasil penelitian terdahulu yang relevan tersebut ditambah hasil penelitian ini, di samping dapat meningkatkan capaian belajar, prestasi belajar, motivasi belajar, dan memberikan kemudahan dalam belajar, aplikasi *Quizizz* juga dapat meningkatkan motivasi berprestasi mahasiswa di mana hal tersebut sangat penting dalam pembelajaran daring sebagai kecakapan yang dapat memacu individu untuk meraih kedewasaan/kematangan diri dan capaian belajar yang maksimal seperti yang disampaikan dalam penelitian [8]. Dengan demikian apabila dosen ingin meningkatkan motivasi berprestasi mahasiswa dapat menggunakan aplikasi *Quizizz* dalam penilaian pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, simpulan dari penelitian ini yaitu terdapat perbedaan efektivitas signifikan penggunaan aplikasi *Quizizz* untuk meningkatkan motivasi berprestasi pada kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Skor motivasi berprestasi kelas eksperimen mengungguli skor motivasi berprestasi kelas kontrol. Artinya, aplikasi *Quizizz* terbukti efektif dapat meningkatkan motivasi berprestasi mahasiswa pendidikan akuntansi pada pembelajaran daring. Implikasinya yaitu bila dosen ingin meningkatkan motivasi berprestasi mahasiswanya dapat menggunakan aplikasi *Quizizz* dalam penilaian pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] O. I. Handarini dan S. S. Wulandari, "Pembelajaran Daring sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19," *J. Pendidik. Adm. Perkantoran*, vol. 8, no. 3, pp. 496–503, Jul. 2020, doi: 10.26740/JPAP.V8N3.P496-503.
- [2] F. Aziz, "The Impact of Covid-19 on Learning in College," *Bioma*, vol. 2, no. 1, pp. 14–20, 2020.
- [3] I. Yuhanna, A. Alexander, and A. Kachik, "Advantages and Disadvantages of Online Learning," *J. Educ. Verkenn.*, vol. 1, no. 2, pp. 13–19, 2020.
- [4] Nurdin, "Kendala Pandemi Covid-19 terhadap Proses Pembelajaran Online di Min 4 Bungo," *J. Inov. Pendidik. dan Teknol. Inf.*, vol. 2, no. 1, pp. 25–33, Feb. 2021, doi: 10.52060/PTI.V2I01.482.
- [5] Zulfikar and E. Magistarina, "Tingkat Motivasi Berprestasi Mahasiswa Psikologi Angkatan 2017 di Universitas Negeri Padang Selama Pembelajaran Daring Covid-19," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 5, no. 3, pp. 7436–7445, 2021, doi: doi.org/10.31004/jptam.v5i3.2128.
- [6] R. Dwijuliani, T. Rijanto, Munoto, L. Nurlaela, I. Basuki, and Maspiyah, "Increasing Student Achievement Motivation During Online Learning Activities," *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1810, no. 1, pp. 1–6, 2021, doi: 10.1088/1742-6596/1810/1/012072.
- [7] I. V. Wahyuningtyas, "Hubungan Orientasi Tujuan dengan Motivasi Berprestasi pada Mahasiswa," *Educ. Psychol. J.*, vol. 2, no. 1, pp. 22–29, 2019.
- [8] F. V. Amseke, M. A. Daik, dan D. A. L. Liu, "Dukungan Sosial Orang Tua, Konsep Diri dan Motivasi Berprestasi Mahasiswa di Masa Pandemi Covid 19," *J. Muara Ilmu Sos. Humaniora, dan Seni*, vol. 5, no. 1, pp. 241–250, 2021, doi: 10.24912/jmishumsen.v5i1.9957.2021.
- [9] S. Kaur, "Academic Achievement in Relation to Achievement Motivation of High School Students," *Int. J. Sci. Res.*, vol. 2, no. 12, pp. 409–411, 2013, doi: 10.25215/0204.006.
- [10] J. Pendidikan, E. Undiksha, N. Matsani, dan M. A. Rafsanjani, "Peran Kemandirian Belajar dalam Memediasi Pengaruh Motivasi Berprestasi terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Selama Pembelajaran Daring," *J. Pendidik. Ekon. Undiksha*, vol. 13, no. 1, pp. 9–21, Jun. 2021, doi: 10.23887/JJPE.V13I1.33910.
- [11] D. Y. Saputri, R. R. Rukayah, and M. I. Indriayu, "Integrating Game-based Interactive Media as Instructional Media: Students' Response," *J. Educ. Learn.*, vol. 12, no. 4, pp. 638–643, Nov. 2018, doi: 10.11591/edulearn.v12i4.8290.
- [12] U. H. Salsabila, I. S. Habiba, I. L. Amanah, N. A. Istiqomah, dan S. Difany, "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran

- di tengah Pandemi pada Siswa SMA,” *J. Ilm. Ilmu Terap. Univ. Jambi/JIITUJ*, vol. 4, no. 2, pp. 163–173, 2020, doi: 10.22437/jiituj.v4i2.11605.
- [13] C. A. Citra dan B. Rosy, “Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya,” *J. Pendidik. Adm. Perkantoran*, vol. 8, no. 2, pp. 261–272, Jun. 2020, doi: 10.26740/JPAP.V8N2.P261-272.
- [14] S. P. Sary, S. Tarigan, and M. Situmorang, “Development of Innovative Learning Material with Multimedia to Increase Student Achievement and Motivation in Teaching Acid Base Titration,” in *Proceedings of the 3rd Annual International Seminar on Transformative Education and Educational Leadership (AISTEEL 2018)*, 2018, pp. 422–425, doi: 10.2991/aisteel-18.2018.91.
- [15] F. Zhao, “Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom,” *Int. J. High. Educ.*, vol. 8, no. 1, pp. 37–43, Jan. 2019, doi: 10.5430/ijhe.v8n1p37.
- [16] Z. Zainuddin, M. Shujahat, H. Haruna, and S. K. W. Chu, “The Role of Gamified E-quizzes on Student Learning and Engagement: an Interactive Gamification Solution for a Formative Assessment System,” *Comput. Educ.*, vol. 145, no. 103729, pp. 1–33, Feb. 2020, doi: 10.1016/j.compedu.2019.103729.
- [17] A. I. Wang, “The Wear Out Effect of a Game-based Student Response System,” *Comput. Educ.*, vol. 82, pp. 217–227, Mar. 2015, doi: 10.1016/j.compedu.2014.11.004.
- [18] M. Tubagus, “Pengembangan Media Internet untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa Sya’riah STAIN Manado,” *J. Ilm. Iqra’*, vol. 7, no. 2, pp. 57–77, Feb. 2018, doi: 10.30984/jii.v7i2.609.