



JURNAL BASICEDU

Volume 8 Nomor 1 Tahun 2024 Halaman 568-575

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Persepsi Mahasiswa PGSD terhadap Implementasi Quizizz sebagai Media Kuis Interaktif Berbasis *Artificial Intelligence*

Deby Fauzi Asidiqi[✉], Dede Kurnia Adiputra²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Setia Budi Rangkasbitung, Indonesia^{1,2}

E-mail: df.asidiqi@gmail.com¹, dedemadridista57@gmail.com²

Abstrak

Digitalisasi dalam pembelajaran abad 21 semakin tidak bisa terpisahkan, salah satunya adalah hadirnya kecerdasan buatan atau sering disebut dengan *artificial intelligence* dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan menganalisis terkait persepsi mahasiswa dalam penggunaan *platform* Quizizz sebagai media kuis interaktif. Jenis penelitian menggunakan metode campuran paralel konvergen (*mixed method*) dengan *Purposive Sampling* sebagai teknik sampling yang digunakan. Teknik pengumpulan data menggunakan angket kuisioner dan wawancara. Model *Miles and Huberman* digunakan sebagai teknik analisis data yang terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa mahasiswa dalam mata kuliah model pembelajaran SD berpersepsi Quizizz memiliki unsur kemutakhiran yang sesuai dengan era *society 5.0*. Penggunaan Quizizz dalam kuis interaktif memberikan kepuasan terhadap mahasiswa dengan adanya transparansi nilai hasil kuis tersebut. Mahasiswa berpendapat Quizizz mudah dan fleksibel dalam penggunaannya karena kuis dapat dikerjakan dimanapun dan kapanpun dengan menggunakan gadget. Gamifikasi yang terdapat dalam Quizizz menjadikan motivasi belajar mahasiswa menjadi meningkat, terutama dalam mengerjakan soal kuis menjadi tidak membosankan. Implikasi penelitian ini perlu adanya pelatihan bagi dosen guna mengembangkan kompetensi digital seperti membuat kuis interaktif berbasis *artificial intelligence*.

Kata Kunci: Persepsi Mahasiswa, Quizizz, Kuis Interaktif

Abstract

Digitalization in 21st century learning is increasingly inseparable, one of which is the presence of artificial intelligence in learning. This research aims to analyze student perceptions regarding the use of the Quizizz platform as an interactive quiz. This type of research uses a convergent parallel mixture method and the sampling technique used is Purposive Sampling. Data collection techniques used questionnaires and interviews. The data analysis technique uses the Miles and Huberman model which consists of data collection, data reduction, data presentation and conclusions. Based on data analysis, it can be concluded that students in elementary school learning model courses perceive that Quizizz has elements of modernity that are in line with the era of society 5.0. Using Quizizz in interactive quizzes gives satisfaction to students with transparency in knowing the value of the quiz results. Students think Quizizz is easy and flexible to use because quizzes can be done anywhere and anytime using a gadget. The gamification contained in Quizizz increases student learning motivation, especially when taking quiz questions becomes less boring. The implication of this research is that there is a need for workshops for lecturers to improve digital competence, especially in creating interactive quizzes based on artificial intelligence.

Keywords: Student Perception, Quizizz, Interactive Quiz

Copyright (c) 2024 Deby Fauzi Asidiqi, Dede Kurnia Adiputra

✉ Corresponding author :

Email : df.asidiqi@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.7167>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 8 No 1 Februari 2024

p-ISSN 2580-3757 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Perkembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Sains pada abad 21 ini terjadi dengan cepat, dengan semakin banyaknya teknologi canggih dan muktakhir yang dapat mendukung proses pembelajaran, hal ini mendorong terciptanya pembelajaran berbasis digital dengan pemanfaatan kecerdasan buatan atau dalam bahasa populernya disebut *artificial intelligence* (AI). Kecerdasan buatan merupakan teknologi yang dapat digunakan manusia sebagai sistem komputer. Hal tersebut dikuatkan dengan pernyataan Chen et al., (2020) yang mengemukakan bahwa kecerdasan buatan atau *artificial intelligence* merupakan super program komputer dengan kemampuan pemrosesan yang luar biasa, termasuk perilaku adaptif seperti penyertaan sensor, kognisi, dan kemampuan fungsional seperti manusia yang mana dapat meningkatkan interaksi antara super program komputer ini dengan manusia. *Artificial Intelligence* adalah istilah lain dari *industry 4.0* dan *society 5.0* yang merupakan sebuah program komputer, pembelajaran mesin, perangkat keras dan lunak (Zahara et al., 2023). Senada dengan yang dikemukakan oleh Teknowijoyo (2022) bahwa *industry 4.0* menitikberatkan pada produksi, sementara yang menitikberatkan dalam menempatkan manusia sebagai pusat inovasi dengan memanfaatkan hasil serta dampak teknologi disebut *society 5.0*.

Pembelajaran pada era *industry 4.0* dan *society 5.0* dewasa ini ditandai dengan semakin masifnya penggunaan media pembelajaran digital berbasis *artificial intelligence* dalam pembelajaran termasuk pembelajaran di ranah perguruan tinggi, hal ini bertujuan agar terciptanya pembelajaran inovatif, kreatif, efektif dan efisien dalam upaya meningkatkan prestasi belajar mahasiswa. Dalam mencapai tujuan pembelajaran, media pembelajaran sangat dibutuhkan akan tercapainya tujuan tersebut (Simbolon et al., 2022). Maka dari itu, baik dosen maupun para akademis yang lain perlu mengembangkan media sebagai penerapan inovasi teknologi tersebut kedalam pembelajaran. Prestasi belajar mahasiswa dipengaruhi oleh beberapa faktor yang salah satunya adalah dengan pesatnya Perkembangan teknologi (Panggabean & Harahap, 2020). Dalam beberapa tahun terakhir ini, banyak dosen telah mengimplementasikan berbagai jenis media pembelajaran berbasis *artificial intelligence* dengan berbagai alasan. Penggunaan media pembelajaran berbasis *artificial intelligence* dapat berkontribusi pada motivasi belajar mahasiswa, umpan balik instan dan tentunya menghemat waktu (Zhao, 2019). Dosen dituntut untuk memberikan pengajaran yang efektif dalam pemanfaatan teknologi agar pembelajaran tidak dirasakan monoton oleh mahasiswa (Manda et al., 2023). Salah satu platform digital yang dapat dijadikan media oleh dosen agar pembelajaran menjadi lebih menarik adalah Quizizz. Platform Quizizz merupakan aplikasi pembelajaran berplatform gamifikasi, yang membuat edukasi di kelas menjadi interaktif serta mengasyikan (Sukmawaty & Setiarini, 2023). Pembelajaran dengan menggunakan Quizizz dapat dilaksanakan dalam mode langsung tatap muka di ruangan kelas maupun dapat diberikan sebagai *asynchronous* atau tugas untuk diberikan kepada mahasiswa (Asria et al., 2021). Senada dengan yang dikemukakan oleh Sinta et al., (2019) bahwa Quizizz merupakan platform online yang membantu penggunanya memperoleh pengetahuan dan mengetahui kemajuan dalam pembelajaran mereka. Evaluasi pembelajaran seperti *pretest*, *posttest*, latihan soal maupun kuis interaktif dapat dilakukan dengan Quizizz sebagai alat evaluasi belajarnya (Elnovreny, 2021).

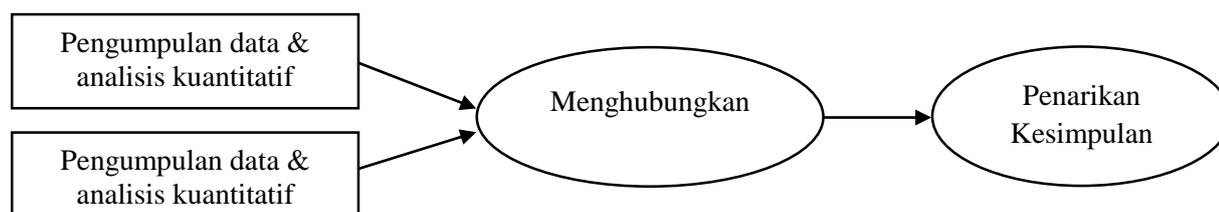
Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Sari et al., (2018) mengemukakan bahwa dengan memberikan kuis interaktif diharapkan mahasiswa lebih bersemangat dan lebih aktif dalam mengikuti perkuliahan. Pemberian kuis interaktif dengan menggunakan Quizizz ini diharapkan mampu mendorong mahasiswa dalam mempersiapkan diri untuk belajar kemudian diharapkan dapat memberikan balikan atau *feedback* pembelajaran kepada mahasiswa. Kemudian penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Amri & Shobri (2020) bahwa mahasiswa beranggapan Quizizz adalah aplikasi kuis yang mudah digunakan, kemudian dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa terkait materi yang dijadikan kuis dan dapat meningkatkan motivasi belajar serta nilai berkompetisi sehat dalam mendapatkan peringkat tertinggi didalam kelas. Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Darmawan et al. (2020) mengemukakan dalam hasil penelitiannya

bahwa menggunakan Quizizz sebagai kuis *online* sangat memberikan dampak yang berarti bagi mahasiswa dan dosen, dikarenakan Quizizz dapat menampilkan secara cepat nilai dari hasil kuis tersebut yang mana hal ini memberikan respon positif terhadap mahasiswa karena mereka dapat mengetahui secara langsung jawaban benar atau jawaban salah setelah mengerjakan kuis. Peringkat berdasarkan nilai hasil kuis menjadikan itu sebagai motivasi belajar bagi mahasiswa agar mereka lebih mempersiapkan Kembali pembelajaran sebelum kuis dilaksanakan. Senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Lokman et al. (2022) bahwa Quizizz dengan unsur gamifikasi didalamnya mampu menghasilkan berbagai kesan dan manfaat positif bagi mahasiswa dan dosen selama proses pembelajaran, pengalaman pembelajaran yang mengasyikan dapat meningkatkan pemahaman belajar mahasiswa, kemudian quizizz dipandang dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar mahasiswa.

Penelitian ini memiliki kontribusi kebaruan yakni menggali lebih dalam terkait persepsi mahasiswa mengenai penggunaan Quizizz sebagai media kuis interaktif yang dapat meningkatkan pemahaman belajar, motivasi belajar, serta rasa daya tarik untuk bisa lebih memahami dan memaknai penggunaan kecerdasan buatan atau biasa disebut dengan *Artificial Intelligence* dalam bidang Pendidikan, yang mana nantinya mahasiswa dapat menggunakan kecerdasan buatan tersebut dengan bijak dan tepat untuk diimplementasikan dalam pembelajaran. Kebaruan selanjutnya yakni penelitian ini sebagai sumber masukan dan referensi bagi dosen untuk lebih meningkatkan kreativitas dan inovasi dalam memberikan pembelajaran kepada mahasiswa, dengan Quizizz yang terdapat unsur gamifikasinya ini diharapkan pembelajaran lebih menyenangkan dan menjadikan suatu pengalaman baru bagi mahasiswa dengan tetap memperhatikan esensi dari tujuan pembelajaran itu sendiri. Penelitian ini penting dilakukan guna menghadirkan inovasi bagi dosen dalam mengajar kemudian menghasilkan suatu pemahaman terkait kompetensi digital yang diperlukan dalam pembelajaran abad 21 ini yakni salah satunya memanfaatkan *artificial intelligence* dalam pembelajaran guna memberikan pengalaman baru kepada mahasiswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode campuran paralel konvergen, rancangan campuran (*mixed method*) merupakan bentuk dari metode paralel konvergen, dalam memberikan analisis masalah penelitian yang komprehensif peneliti mengkombinasikan data kuantitatif dengan data kualitatif. Rancangan penelitian ini tergambar pada gambar 1.



Gambar 1. Metode Campuran Paralel Konvergen

Penelitian ini dilakukan di Universitas Setia Budi Rangkasbitung selama semester ganjil 2023/2024. *Purposive sampling* digunakan dalam teknik pengambilan sampel yakni pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan prioritas dalam kemampuan memberikan informasi faktual dalam mencapai tujuan penelitian ini serta jumlah sampel ditentukan berdasarkan tujuan penelitian. Mahasiswa prodi Pendidikan guru sekolah dasar semester V (lima) tahun akademik 2023/2024 sebanyak 36 orang digunakan sebagai sampel dalam penelitian ini. Angket kuisioner dan wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data. Untuk pengumpulan data kuantitatif menggunakan angket kuisioner berbasis *google form* yang disebar kepada 36 mahasiswa dengan menggunakan skala *likert* lima kategori jawaban yaitu sangat setuju, setuju, cukup setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Wawancara secara mendetail terhadap 5 orang mahasiswa dilakukan

dalam mengumpulkan data kualitatif. Model *Miles dan Huberman* digunakan sebagai teknik analisis data, terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan .

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil penelitian ini diperoleh menggunakan metode angket kuisioner dan wawancara. Angket kuisioner yang dibagikan kepada subjek berisi 18 item pernyataan dari enam indikator yang menjadi penilaian persepsi terhadap implementasi Quizizz sebagai media kuis interaktif berbasis *Artificial Intelligence*. Pada penelitian ini, hasil angket kuisioner diperoleh dari sejumlah mahasiswa aktif program studi Pendidikan guru sekolah dasar Universitas Setia Budi Rangkasbitung semester V (lima) tahun akademik 2023/2024 sebanyak 36 mahasiswa yang sebelumnya menggunakan Quizizz sebagai media kuis interaktif pada mata kuliah model pembelajaran di SD. Skala *likert* digunakan sebagai skala pengukuran dengan 5 kategori jawaban yaitu bernilai 5 untuk sangat setuju (SS), bernilai 4 untuk setuju (S), bernilai 3 untuk cukup setuju (CS), bernilai 2 untuk tidak setuju (TS) dan bernilai 1 untuk sangat tidak setuju (STS). Platform *google form* digunakan dalam penyebaran angket kuisioner dengan hasil angket terjabarkan dalam tabel 1.

Tabel 1. Persepsi Mahasiswa Terhadap Implementasi Quizizz

| No | Indikator | Pertanyaan | Persentase (%) |
|----|--------------|--|----------------|
| 1 | Kemutakhiran | a. Quizizz mengikuti era <i>industry</i> 4.0 serta <i>society</i> 5.0 dan saya kompeten menggunakan teknologi dalam pembelajaran seperti Quizizz | 93,3% |
| | | b. Quizizz menarik dan dapat melatih diri mengembangkan kompetensi digital | 94,4% |
| | | c. Quizizz merupakan salah satu <i>artificial intelligence</i> dalam Pendidikan | 90% |
| 2 | Kepuasan | a. Pengimplementasian kuis interaktif dengan Quizizz sesuai dengan mata kuliah | 89% |
| | | b. Dengan skor/nilai yang bisa diketahui hasilnya secara langsung, saya merasa lebih transparan dalam pembelajaran. | 88% |
| | | c. Dengan mampu berkompetisi serta mampu mengetahui nilai sendiri, saya merasa puas dalam pengerjaan kuis. | 90,5% |
| 3 | Kemudahan | a. Penggunaan Quizizz mudah dan fleksibel digunakan serta menyenangkan ketika pengerjaan kuis berlangsung | 90,5% |
| | | b. Quizizz mempermudah saya dalam mengerjakan kuis karena dapat diakses menggunakan Gadget/ <i>Handphone</i> kapanpun dan dimanapun. | 93,3% |
| | | c. Cara penggunaan Quizizz sebagai kuis interaktif mudah dipahami | 88,3% |
| 4 | Ketertarikan | a. Dengan adanya unsur gamifikasi dalam Quizizz, membuat kuis menjadi lebih menarik | 90,5% |
| | | b. Saya menyukai kuis interaktif dengan menggunakan Quizizz karena mungkin menjawab urutan soal yang berbeda dengan teman lainnya dengan adanya sistem acak. | 87,8% |
| | | c. Saya berharap penggunaan Quizizz dapat diimplementasikan dalam pembelajaran lainnya | 87,8% |
| 5 | Motivasi | a. Quizizz mampu memotivasi belajar, sebab ketika pengerjaan merasa tertantang untuk berkompetisi dengan teman lainnya | 90,5% |
| | | b. Saya termotivasi untuk belajar kembali guna memperoleh skor | 89% |

| No | Indikator | Pertanyaan | Persentase (%) |
|----|-----------|--|----------------|
| | | tertinggi | |
| | | c. Saya setuju bahwa pengimplementasian Quizizz dapat menambah metode dan strategi belajar menjadi lebih efisien | 89,4% |
| 6 | Hambatan | a. Kuota data internet merupakan hambatan dalam penggunaan Quizizz | 86,6% |
| | | b. Saya merasa panik ketika melaksanakan kuis interaktif menggunakan Quizizz akibatnya dalam menjawab soal kadang terburu-buru | 76,1% |
| | | c. Dengan dibatasi oleh waktu dalam menjawab soal, saya kadang merasa tidak fokus dalam menjawab soal. | 71,1% |

Berdasarkan hasil kuisioner dan hasil wawancara secara mendalam dengan 5 mahasiswa prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar setelah mereka mendapatkan pengalaman penggunaan Quizizz dalam mengerjakan kuis interaktif, maka didapat rata-rata persentase setiap indikator pada tabel 2.

Tabel 2. Rata-rata Indikator Persepsi Mahasiswa

| No | Indikator | Rata-Rata | Kriteria |
|----|--------------|-----------|---------------|
| 1 | Kemutakhiran | 90% | Sangat Tinggi |
| 2 | Kepuasan | 89% | Sangat Tinggi |
| 3 | Kemudahan | 91% | Sangat Tinggi |
| 4 | Ketertarikan | 89% | Sangat Tinggi |
| 5 | Motivasi | 89% | Sangat Tinggi |
| 6 | Hambatan | 78% | Tinggi |

Hasil rata-rata menunjukan bahwa indikator kemudahan dan kemutakhiran memperoleh nilai tertinggi yakni 91% dan 90% masuk dalam kriteria sangat tinggi, ini menunjukan bahwa penggunaan Quizizz sebagai kuis interaktif dianggap oleh mahasiswa dapat memberikan kemudahan dalam pengerjaan kuis karena Quizizz mempunyai nilai fleksibilitas dalam pengerjaannya.

Dari segi kemuktahiran mahasiswa berpendapat bahwa platform Quizizz memiliki nilai kemuktahiran sebesar 90%, tingkat kemuktahiran ini karena secara tampilan memiliki fitur-fitur teknologi kekinian, bahkan Quizizz memiliki fitur kecerdasan buatan atau biasa disebut dengan *artificial intelligence*. Mahasiswa berpendapat bahwa Quizizz merupakan salah satu contoh *industry 4.0* dan *society 5.0* dalam aspek Pendidikan, hal tersebut diutarakan dengan alasan bahwa dalam penggunaan Quizizz harus mempunyai kompetensi digital terlebih dahulu. Kemudian Quizizz dinilai lebih fleksibel karena Quizizz merupakan sebuah platform digital. Quizizz bisa diakses dimanapun dan kapanpun dan perangkat yang diperlukan bisa menggunakan gadget atau *handphone* yang dinilai lebih efektif dan efisien dalam penggunaannya (Anggraeni & Sari, 2022).

Mahasiswa juga merasakan kepuasan ketika pengimplementasian Quizizz dalam kuis interaktif, hal ini dibuktikan dari hasil angket kuisioner sebesar 89% yang dalam kriteria “sangat tinggi” kepuasan mahasiswa terhadap pengimplementasian Quizizz. Mahasiswa menilai bahwa Quizizz dapat memberikan transparansi penilaian ketika kegiatan kuis berlangsung karena ketika selesai mengerjakan kuis maka nilai dari kuis tersebut bisa langsung diketahui oleh mahasiswa, hal tersebut kemudian menjadikan acuan mahasiswa untuk bersaing secara sehat dengan mahasiswa lainnya dalam berkompetisi mendapatkan peringkat tertinggi di kelas. Hal ini senada dengan yang dikemukakan oleh Sarassanti et al. (2023) bahwa Quizizz dapat memberikan daya saing antar mahasiswa dalam pengerjaan kuis interaktif.

Kemudahan dalam penggunaan Quizizz dirasakan oleh mahasiswa dengan persentase sebesar 91%. Mahasiswa mendapatkan rasa senang dan mengasyikan ketika mengerjakan kuis dengan pengimplementasian Quizizz, hal tersebut karena disela pengerjaan kuis terdapat game yang dapat dimainkan oleh pengguna.

Selain gamifikasi, penggunaan Quizizz dapat menggunakan *handphone*, hal tersebut dinilai lebih praktis daripada pengerjaan kuis secara konvensional karena dalam mengerjakan kuis bisa dikerjakan dimanapun dan kapanpun selama perangkat dan jaringan internet mendukung. Dalam pengerjaan kuis menggunakan Quizizz mudah untuk dilakukan karena selain terdapat petunjuk penggunaan, dosen pun memberikan panduan terlebih dahulu kepada mahasiswa sebelum kegiatan kuis dimulai.

Pengimplementasian Quizizz menimbulkan ketertarikan dan dorongan motivasi pada mahasiswa dengan masing-masing persentase sebesar 89%. Hal yang mendasar ketertarikan mahasiswa adalah terdapatnya gamifikasi didalam pengerjaan kuis menggunakan Quizizz, hal tersebut menjadikan kuis terasa lebih menyenangkan. Penelitian yang dilakukan oleh Citra & Rosy (2020) menyatakan bahwa salah satu pemantik motivasi belajar dalam penggunaan Quizizz adalah terdapat gamifikasi didalamnya. Kemudian mahasiswa berpendapat bahwa dalam pengerjaan kuis soal yang diberikan dapat diacak sehingga memungkinkan untuk tidak adanya saling mencontek dengan mahasiswa lainnya, hal ini menjadi motivasi tersendiri untuk belajar dengan sungguh-sungguh guna dapat menjawab soal yang diberikan sehingga nilai yang didapat lebih memuaskan. Mahasiswa juga berpendapat bahwa Quizizz merupakan inovasi dalam media pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran termasuk kuis didalamnya hampir selalu dinantikan oleh mahasiswa.

Dalam pengimplementasian Quizizz terdapat hambatan yang dihadapi oleh mahasiswa, sebesar 78% hambatan tersebut terkait dengan jaringan internet dan spesifikasi gadget. Mahasiswa berpendapat bahwa dalam penggunaan Quizizz sering dihadapkan dengan hambatan konektivitas internet yang kadang lambat atau bahkan mahasiswa tidak mempunyai kuota internet ketika akan menggunakan Quizizz. Hal ini senada dengan yang dikemukakan oleh Mulyati & Evendi (2020) bahwa salah satu kelemahan dari penggunaan Quizizz adalah pengguna harus dihadapkan dengan kemungkinan tidak stabilnya jaringan internet. Selain masalah internet, mahasiswa kemudian dihadapkan dengan spesifikasi gadget yang kurang memadai, akibatnya ketika pengerjaan kuis berlangsung kadang terkendala dengan kelambatan gadget dalam merespon Quizizz. Namun hal tersebut mampu diatasi oleh dosen dengan menyediakan *free Wi-Fi* dan penyediaan komputer untuk mahasiswa dalam mengatasi hambatan-hambatan tersebut.

Perbandingan yang terdapat dalam penelitian ini dengan penelitian relevan terdahulu yakni dalam penelitian ini memfokuskan terhadap persepsi mahasiswa khususnya mahasiswa program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar tentang penggunaan Quizizz sebagai salah satu alat evaluasi pembelajaran yakni kuis interaktif, yang mana hasilnya mahasiswa beranggapan bahwa Quizizz memiliki nilai kemudahan dan kemuktahiran dibandingkan dengan kuis pada umumnya secara konvensional. Kemudian dalam penelitian ini memberikan suatu informasi yang dapat diberikan kepada dosen terkait pentingnya menggunakan *artificial intelligence* sebagai inovasi dalam pembelajaran yang salah satunya bisa dengan menggunakan Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran, kemudian memberikan gambaran terkait pentingnya dosen dan mahasiswa menguasai kompetensi digital dalam pembelajaran abad 21 sekarang ini.

Dampak yang diberikan dari hasil penelitian ini terhadap Perkembangan keilmuan yakni dalam pembelajaran abad 21 sekarang ini digitalisasi mempunyai peranan yang sangat penting. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa dengan pembelajaran yang dipadukan dengan suatu platform digital berbasis *artificial intelligence* memberikan suatu inovasi baru, kemudian memberikan suatu pengalaman baru bagi dosen maupun mahasiswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hal yang harus diperhatikan adalah terkait menguasai kompetensi digital dan memahami peran dari *artificial intelligence* itu sendiri, apabila digunakan dengan bijak maka akan memberikan dampak positif terhadap pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwa mahasiswa berpersepsi penggunaan Quizizz sebagai kuis interaktif pada mata kuliah model pembelajaran SD sangat berbasis *artificial intelligence* dan sesuai dengan Perkembangan era *society* 5.0 dikarenakan fitur-fitur dan karakteristik yang terdapat dalam Quizizz tersebut. Kemudian mahasiswa merasakan kepuasan dalam penggunaan Quizizz dengan adanya transparansi dalam mengetahui nilai hasil kuis yang diperoleh. Quizizz menjadikan mahasiswa lebih termotivasi dalam pembelajaran, selain kuis menjadi lebih modern dengan dukungan teknologi, quizizz pun menjadikan kuis lebih fleksibel karena pengerjaan kuis memungkinkan dapat dilaksanakan dimanapun dan kapanpun dengan bantuan gadget masing-masing mahasiswa. Dalam pelaksanaan pembelajaran, mahasiswa

menjadi lebih tertantang dalam arti berkompetisi secara sehat didalam kelas untuk memperoleh peringkat tertinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- 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.
- Anggraeni, N. K. P., & Sari, R. K. (2022). Pandangan Mahasiswa Terhadap Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris. *Research and Development Journal of Education*, 8(2), 762. <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i2.14066>
- Asria, L., Putrie, D. R., Tidar, U., & Tengah, J. (2021). Persepsi Mahasiswa Pendidikan Matematika Terhadap Penggunaan Platform Quizizz sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Berbasis Online. *MATH LOCUS: Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Matematika*, 2(1), 34–43. <https://doi.org/10.31002/mathlocus.v2i1.1466>
- Chen, L., Chen, P., & Lin, Z. (2020). Artificial Intelligence in Education: A Review. *IEEE Access*, 8, 75264–75278. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2020.2988510>
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design : Qualitative, Quantitative, and Mixed Method Approaches*. SAGE Publications.
- Darmawan, M. S., Daeni, F., & Listiaji, P. (2020). THE USE OF QUIZIZZ AS AN ONLINE ASSESSMENT APPLICATION FOR. *Unnes Science Education Journal*, 9(3), 144–150.
- Elnovreny, J. (2021). Training in the Use of the Quizizz Application for Impressive and Modern Online Learning for the Z Generation. *International Journal of Engagement and Empowerment*, 1(2), 86–91. <https://ije2.esc-id.org/index.php/home/article/view/20>
- Kumar, R. (2011). *Research Methodology: a step by step guide for beginners* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Lokman, A. A., Fadzil, M. F. M., Zulkafli, N. S., & Fitri, B. M. (2022). Penggunaan Quizizz Dalam Pembelajaran Mata Pelajaran Agama (CTU) di UiTM Sewaktu Pandemi Covid-19. *E-Journal of Islamic Thought and Understanding*, 1, 82–93.
- Manda, D., Arifin, I., & Darmayanti, D. P. (2023). Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Kuis Interaktif pada Mata Kuliah Pengantar Pendidikan di Jurusan Pendidikan Antropologi Universitas Negeri Makassar. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 5(2), 653–658.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis*. SAGE Publications.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI MEDIA GAME QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SMP 2 BOJONEGARA. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 03(01), 64–73.
- Panggabean, S., & Harahap, T. H. (2020). STUDI PENERAPAN MEDIA KUIS INTERAKTIF QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR MAHASISWA PRODI PENDIDIKAN MATEMATIKA. *MES: Journal of Mathematics Education and Science*, 6(1), 78–83.
- Sarassanti, Y., Hasmy, A., Padang, U. T., & Inferensia, S. (2023). *STATISTIKA INFERENSIA*. 3(1), 19–22.
- Sari, D. P., Wahyu, R., Putra, Y., & Syazali, M. (2018). *Pengaruh metode kuis interaktif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis mata kuliah trigonometri*. 63–72.
- Simbolon, N., Silitonga, M., Simanjuntak, E., & Purnomo, T. (2022). *Development of Audio-Visual Learning Media IT-Based on Thematic Learning Primary School*. <https://doi.org/10.4108/eai.21-12-2021.2317281>
- Sinta, I., Rahayu, D., & Purnawarman, P. (2019). *The Use of Quizizz in Improving Students ' Grammar Understanding through Self-Assessment*. 254(Conaplin 2018), 102–106.
- Sukmawaty, W. E. P., & Setiarini, Y. F. (2023). Persepsi Mahasiswa Vokasi Aks-Akk Terhadap Penggunaan Aplikasi Quizizz pada Mata Kuliah Pengetahuan Tata Busana. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 75–82. <https://doi.org/10.54259/diajar.v2i1.1386>
- Teknowijoyo, F. (2022). Relevansi Industri 4.0 dan Society 5.0 Terhadap Pendidikan Di Indonesia. *Educatio: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 16(2), 173–184. <https://doi.org/10.29408/edc.v16i2.4492>

575 *Persepsi Mahasiswa PGSD terhadap Implementasi Quizizz sebagai Media Kuis Interaktif Berbasis Artificial Intelligence – Deby Fauzi Asidiqi, Dede Kurnia Adiputra*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.7167>

Zahara, S. L., Azkia, Z. U., & Chusni, M. M. (2023). Implementasi Teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Penelitian Sains Dan Pendidikan*, 3(1), 15–20. <https://e-journal.iain-palangkaraya.ac.id/index.php/mipa/%0AImplementasi>

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>