



Persepsi Mahasiswa Vokasi Aks-Akk Terhadap Penggunaan Aplikasi Quizizz pada Mata Kuliah Pengetahuan Tata Busana

Wahyu Eka Priana Sukmawaty¹, Yosephine Flory Setiari²

^{1,2}Program Studi Desain Busana, Akademi Kesejahteraan Sosial AKK Yogyakarta

Email: ¹wahyusukmawaty@gmail.com, ²florisetiari@gmail.com

Informasi Artikel

Submitted: 27-12-2022

Accepted: 02-01-2023

Published: 30-01-2023

Keywords:

Student Perception

Quizizz Application

Fashion Knowledge Course

Abstract

This study aims to determine students' perceptions of using the quizizz application in the Fashion Knowledge course. The research method used is a convergent parallel mixture. The sampling technique uses purposive sampling, which is based on the primary consideration of who can provide the best information to achieve the objectives of this study, and the number of samples can be determined based on the study's objectives. The sample used was 32 students of the fashion design study program in semester 1 of FY 2021/2022. Data collection techniques in this study used interviews and documentation. For quantitative data collection using go. The form was distributed to 32 students. Meanwhile, to collect qualitative data through in-depth interviews with five students. Data analysis techniques use the Miles and Huberman model, which consists of data collection, data reduction, data display, and conclusion. The result of this study is that in using the quizizz application in this Fashion Knowledge course, there is an element of an update following the development of industry 4.1. The use of quizizz also provides satisfaction to students because of the transparency in finding out the final score obtained from the evaluation. The ease of using quizizz is felt by students because they can do fashion knowledge course questions anywhere, even if they only use cell phones. Students are more motivated in fashion knowledge lessons after using the quizizz application, especially practicing practice questions to continue practicing and reading to get a high score.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi quizizz pada mata kuliah Pengetahuan Tata Busana. Adapun metode penelitian yang digunakan yaitu campuran pararel konvergen. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* yaitu berdasarkan pertimbangan utama siapa yang dapat memberikan informasi terbaik untuk mencapai tujuan dari penelitian ini dan jumlah sampel dapat ditentukan berdasarkan tujuan dari penelitian. Adapun sampel yang digunakan yakni mahasiswa prodi desain busana semester 1 TA 2021/2022 sebanyak 32 orang. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan wawancara dan dokumentasi. Untuk pengumpulan data kuantitatif menggunakan *go.form* yang disebar kepada 32 mahasiswa. Sedangkan untuk mengumpulkan data kualitatif melalui wawancara mendalam terhadap 5 orang mahasiswa. Teknik analisis data menggunakan model Miles and Huberman yang terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan. Hasil dari penelitian ini yakni dalam penggunaan aplikasi quizizz pada mata kuliah Pengetahuan Tata Busana ini, terdapat unsur kemutakhiran yang sesuai dengan perkembangan industry 4.1. Dengan penggunaan quizizz juga memberikan kepuasan terhadap mahasiswa karena transparansi untuk mengetahui nilai akhir yang diperoleh dari evaluasi. Kemudahan dalam menggunakan quizizz dirasakan mahasiswa karena dapat mengerjakan soal mata kuliah pengetahuan tata busana dimana saja walaupun

hanya menggunakan handphone. Mahasiswa lebih termotivasi dalam pelajaran pengetahuan tata busana setelah menggunakan aplikasi quizizz. Terutama dalam mengerjakan soal-soal latihan untuk terus berlatih dan membaca agar memperoleh nilai yang tinggi.

Kata Kunci: Persepsi Mahasiswa, Aplikasi Quizizz, Mata Kuliah Pengetahuan Tata Busana

1. PENDAHULUAN

Pandemi covid-19 membawa perubahan besar pada peradaban hidup manusia, dimulai dari sector religious, kesehatan, ekonomi, social, budaya, pemerintahan, pendidikan, dan pertahanan. Pandemic covid-19 selain menyerang fisik manusia juga menyerang mental. Hal ini menjadi jembatan terjadinya seleksi alam terhadap peradapan manusia. Kebiasaan manusia sebelum pandemic harus bisa beradaptasi lagi terhadap perubahan selama pandemic terjadi. Dimana manusia harus lebih banyak tinggal dirumah dan mengurangi interaksi langsung satu sama lainnya. Hal tersebut tentunya sangat mempengaruhi pada bidang pendidikan. Selama ini pendidikan disekolah-sekolah hingga perguruan tinggi di Indonesia dilakukan secara tatap muka, akan tetapi selama pandemic terjadi, pembelajaran harus tetap berjalan secara daring/jarak jauh. Melihat akan tantangan tersebut, beberapa pihak pendidikan yang terkait telah melakukan beberapa inovasi, mulai dari regulasi, SDM, media pembelajaran, materi pembelajaran, evaluasi pembel ajaran, sarana dan prasarana yang digunakan. Upaya-upaya tersebut diharapkan dapat tetap menjaga dan meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Salah satu upaya yang giat dilakukan yakni pada inovasi media pembelajaran.

Di Perguruan Tinggi, jelas saja tenaga dosen maupun mahasiswa harus melaksanakan adaptasi penerapan pembelajaran online. Sekitar 80% perguruan tinggi di Indonesia mengadakan pembelajaran daring dalam mengantisipasi penyebaran Covid-19. Seluruh proses pembelajaran pada sektor pendidikan harus beralih, yaitu dari tatap muka (*face to face*) menjadi jarak jauh (dalam jaringan). Segala proses belajar mengajar dapat dilakukan dengan memanfaatkan media online [1]. Seperti yang diutarakan juga oleh [2] pada penelitian yang telah dilakukannya bahwa seiring dengan perkembangan Teknologi dan Informasi, untuk mengikuti tantangan pembelajaran berbasis digital yang mendorong terciptanya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif, efektif, dan efisien untuk itu dibutuhkan sebuah media pembelajaran berbasis digital untuk dapat dimanfaatkan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital tersebut diharapkan akan membawa perubahan proses dan metode belajar siswa [3]. Oleh karena itu, dibutuhkan para akademis yang juga siap untuk mengadaptasi teknologi informasi di dalam melaksanakan proses pembelajaran [4]. Dalam beberapa tahun terakhir, banyak dosen telah menggunakan berbagai Web-Apps karena berbagai alasan. Aplikasi ini dapat berkontribusi pada motivasi, interaksi dengan teman sekelas siswa, umpan balik instan dan menghemat waktu [5]. Tentu saja dari beberapa platform digital tersebut ada kelebihan dan kekurangannya. Salah satu media pembelajaran yang juga muncul dan berkembang pada masa pandemic covid-19 yakni quizizz.

Quizizz adalah aplikasi pembelajaran berplatform permainan, yang mendatangkan keaktifan multipemain ke ruang kelas serta membuat edukasi di kelas menjadi interaktif serta mengasyikkan. Dengan memanfaatkan Quizizz, mahasiswa mampu mengerjakan latihan di kelas pada peranti elektronik mereka. Tidak serupa aplikasi pembelajaran yang ada, Quizizz mempunyai individual games serupa avatar, tema, meme, serta nada, yang menghibur dalam sistem penataran[6]. [7]; [8] juga berpendapat quizizz adalah situs online yang membantu siswa memperoleh pengetahuan dan kemajuan dalam pembelajaran mereka. Quizizz bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran seperti mengadakan pretest, posttest, dan latihan soal, penguatan materi untuk mengukur pemahaman siswa, remedial, pekerjaan rumah dan lain sebagainya.

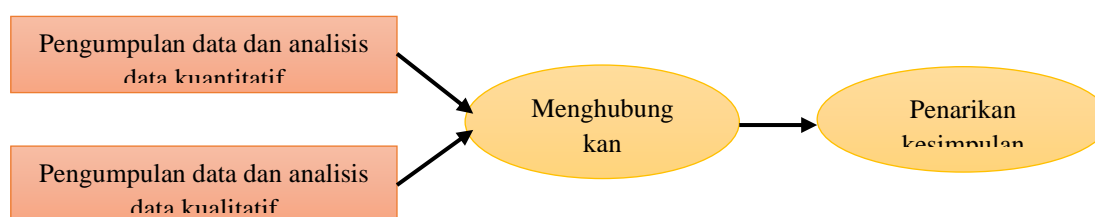
Sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh[9]; [10] dan [11]menyatakan bahwa penggunaan Quizizz sebagai latihan soal berpengaruh positif terhadap hasil belajar karena penggunaan Quizizz menstimulus siswa untuk lebih memahami soal lebih baik daripada soal berbasis buku teks. Oleh karena itu, peneliti termotivasi untuk mengetahui bagaimana persepsi mahasiswa vokasi terhadap penggunaan aplikasi quizizz pada mata kuliah pengetahuan tata busana.

Mata kuliah pengetahuan tata busana merupakan mata kuliah dasar yang memberikan pengetahuan kepada mahasiswa terkait dengan (a) konsep dasar busana , hakekat dan fungsi busana; (b) istilah-istilah dalam fashion dan penerapannya; (c) etika dan estetika dalam berbusana; (d) busana untuk berbagai kesempatan;(e) macam-macam bentuk tubuh wanita; (f) pelengkap busana (macam-macam jenis sepatu); (g) wastra nusantara; dan (h) brand fashion. Dari beberapa kajian pada mata kuliah pengetahuan tata busana di atas tentunya akan menjadi dasar latihan soal yang akan diterapkan pada aplikasi quizizz.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian yaitu metode campuran paralel konvergen. Menurut [12] metode ini merupakan bentuk rancangan campuran, dimana peneliti mengumpulkan atau menggabungkan data kuantitatif dan kualitatif agar dapat memberikan analisis masalah penelitian secara komprehensif. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling yaitu berdasarkan pertimbangan utama siapa yang dapat memberikan informasi terbaik untuk mencapai tujuan dari penelitian ini dan jumlah sampel dapat ditentukan berdasarkan tujuan dari penelitian [13]. Adapun sampel yang digunakan yakni mahasiswa prodi desain busana semester 1 TA 2021/2022 sebanyak 32 orang.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan wawancara dan dokumentasi. Untuk pengumpulan data kuantitatif menggunakan *go.form* yang disebar kepada 32 mahasiswa. Sedangkan untuk mengumpulkan data kualitatif melalui wawancara mendalam terhadap 5 orang mahasiswa. Teknik analisis data menggunakan model Miles and Huberman yang terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan [14]. Untuk rancangan penelitian ditampilkan pada gambar dibawah ini:



Gambar 1. Rancangan Metode Campuran Pararel Konvergen [12]

Pedoman wawancara disusun guna memperoleh data secara kualitatif, dijabarkan pada table dibawah ini:

Tabel 1. Pedoman Wawancara Persepsi Mahasiswa

No	Topik Pertanyaan	Pertanyaan
1	Proses pembelajaran	Selama pandemic covid-19, bagaimanakah menurut anda proses pembelajaran berlangsung?
2	Kendala pembelajaran online	Adakah kendala yang yang dihadapi selama proses pembelajaran online?
3	Metode pembelajaran	Menurut anda, apakah metode yang digunakan dosen selama pembelajaran online dapat mendukung peningkatan hasil belajar?
4	Media pembelajaran	Apakah penggunaan platform quizizz dapat membantu saudara dalam pembelajaran?
5	Saran dan Harapan	Apa saran dan harapan saudara terhadap penggunaan platform quizizz dalam pembelajaran?

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pada saat pengambilan data dilakukan secara bersamaan untuk memperoleh data kuantitatif dan kualitatif. Hasil dari penelitian ini akan dijabarkan dibawah ini dimulai dengan data kuantitatif yang diperoleh dari *go.form* yang disebar kepada mahasiswa prodi desain busana semester 1 TA 2021/2022 sebanyak 32 mahasiswa. Instrumen angket terdiri dari 6 indikator pertanyaan dan jumlah pertanyaan ada 20 soal. Skala pengukuran menggunakan skala likert dengan 5 pilihan jawaban, yaitu: sangat setuju (SS), setuju (S), netral (N), tidak setuju (TS), sangat tidak setuju (STS). Setelah data terkumpul kemudian diberikan skor sesuai kriteria dan dilanjutkan analisis secara deskriptif. Skor setiap jawaban yang diberikan yaitu sangat setuju poin 5, setuju poin 4, netral poin 3, tidak setuju poin 2, dan sangat tidak setuju poin 1 [15]. Adapun untuk untuk hasil dari angket yang disebar menggunakan *platform go.form* terjabarkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. Persepsi Mahasiswa terhadap Penggunaan Aplikasi Quizizz pada Mata Kuliah Pengetahuan Tata Busana

No	Indikator	Pertanyaan	%
----	-----------	------------	---

1	Kemutahiran	<ul style="list-style-type: none"> Penggunaan Aplikasi Quizizz mengikuti era industri 4.0 dan saya terbuka menggunakan teknologi baru seperti aplikasi Quizizz. 92% Aplikasi Quizizz menarik serta membuat melatih diri lebih menyenangkan 90% Penerapan ujian berplatform Quizizz sanggup menolong melestarikan lingkungan akibat tidak memakai sarana kertas 90%
2	Kepuasan	<ul style="list-style-type: none"> Penerapan evaluasi hasil belajar dengan aplikasi quizizz sungguh sesuai diimplementasikan pada mata kuliah pengetahuan tata busana 85% Saya merasa lebih transparan dalam penghitungan sebab poin bisa langsung diketahui hasilnya. 80% Saya puas mengikuti kuis , sebab mampu bersaing serta menemukan nilai sesuai keahlian saya 80%
3	Kemudahan	<ul style="list-style-type: none"> Aplikasi Quizizz amat mudah nyaman serta menyenangkan ketika ujian 90% Aplikasi Quizizz mempermudah saya dalam mengerjakan ujian karna bisa diakses memanfaatkan Hp kapanpun serta dimanapun. 95% Saya mudah memahami wacana dan soal-soal serta penjelasan yang terdapat pada aplikasi Quizizz 90%
4	Ketertarikan	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk kuis memanfaatkan aplikasi Quizizz menarik seperti permainan alhasil kuis jadi menyenangkan lantaran tampak irama, lukisan animasi (meme) sehingga tidak panic. 95% Saya sungguh suka dengan kuis memanfaatkan aplikasi Quizizz sebab pertanyaan serta opsi secara otomatis sebagai random akibatnya sukar untuk berbagi jawaban 97% Saya berharap testing memanfaatkan aplikasi Quizizz mampu diimplementasikan pada pembelajaran berikutnya 90%
5	Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> Aplikasi Quizizz mampu memotivasi saya buat berlatih akibat tertantang berlomba-lomba dengan teman 97% Saya termotivasi buat melatih diri lebih cakap serta rutin supaya memperoleh scor paling tinggi 92% Saya membenarkan kalau pemakaian aplikasi Quizizz akan menambah metode belajar saya jadi efisien 90%
6	Hambatan	<ul style="list-style-type: none"> Hambatan dalam aplikasi Quizizz ialah memerlukan paket data karna tersambung dengan internet 80% Saya sangat tegang ketika ujian memanfaatkan Quizizz akibatnya saya tersendat 75% Saya tidak sanggup focus dalam membaca masalah sebab dibatasi durasi untuk menyeleksi jawaban alhasil mengganggu konsentrasi 75% Saya menjalani kendala saat jaringan saya lambat alhasil sering-kali mengganggu saya dalam berpikir 75%

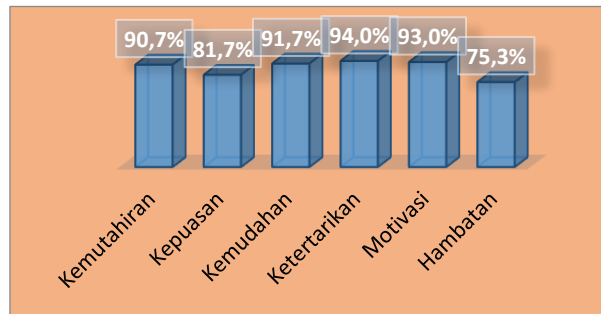
Dari hasil data kuantitatif diatas diperoleh analisis rata-rata indikator pada tabel 3. Dibawah ini:

Tabel 3. Rata-Rata Indikator Persepsi Mahasiswa

No	Indikator	%
1	Kemutahiran	90,7%
2	Kepuasan	81,7%
3	Kemudahan	91,7%
4	Ketertarikan	94%

5	Motivasi	93%
6	Hambatan	75,25
Rata-Rata		87,89%

Apabila diwujudkan pada diagram batang akan terlihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 2. Diagram Rata-Rata Indikator Persepsi Mahasiswa

Data hasil wawancara diperoleh dengan melakukan wawancara mendalam terhadap 5 orang mahasiswa prodi desain busana. Inisial nama masing-masing mahasiswa tersebut AK, JT, RIK, MS, dan IKS. Wawancara pertama dilakukan terhadap mahasiswa AK. Mahasiswa AK berkata: “selama pandemic covid-19 proses pembelajaran berlangsung daring untuk mata kuliah teori dan untuk mata kuliah praktek dilakukan secara luring. Kendala yang dirasakan selama pembelajaran online yaitu boros kuota, karena tidak memiliki wifi juga kadang membosankan karena hanya mendengarkan dosen berbicara saja. Ada beberapa dosen yang ketika mengajar menggunakan metode yang baik dan menarik seperti pada mata kuliah pengetahuan tata busana karena menggunakan platform quizizz. Aplikasinya menarik, ringkas, dan cepat untuk mengetahui hasil dari quis yang dikerjakan. Juga meme yang terdapat didalamnya lucu-lucu. Harapan saya semoga semua dosen bisa menggunakan aplikasi quizizz untuk tugas-tugas teori”.

Wawancara selanjutnya dilakukan terhadap mahasiswa JT. Mahasiswa JT berkata: “kemarin itu lebih banyak pembelajaran secara daring untuk mata kuliah teori, mata kuliah pengetahuan tata busana juga. Kendala yang saya rasakan, kadang sinyal susah, jadi putus nyambung terus. Boros kuota juga. Kadang saya mengantuk kalau ada kelas pagi secara daring. Kalau untuk mata kuliah pengetahuan tata busana, metodenya sudah baik dan bervariasi apalagi kalau menggunakan quizizz. Saya awalnya masih bingung menggunakannya tetapi lama-lama menarik dan saya suka ada musiknya. Tidak berasa kalau sedang mengerjakan latihan soal. Serasa bermain game biasa saja. Semoga soal-soal yang dibuat untuk mata kuliah pengetahuan tata busana lebih ada surprise lagi dan dosen-dosen yang lainnya juga lebih memanfaatkan aplikasi quizizz”.

Wawancara selanjutnya terhadap mahasiswa RIK. Ketika wawancara, mahasiswa RIK berkata: “kami kemarin pembelajarannya secara online dan offline untuk yang praktek dan itu diakhir semester saja untuk yang offline karena praktek. Kalau daring, saya tidak ada kendala karna memiliki wifi dirumah. Saya juga suka kalau pembelajaran daring karna bisa mengikuti dimana saja dan kapan saja. Kadang dosen mengirimkan rekaman perkuliahan. Apalagi pada mata kuliah pengetahuan tata busana ada surprise, ternyata dosen menggunakan game pembelajaran. Sangat menarik dan bisa dikerjakan dimana saja. Ada musiknya, memenya lucu-lucu, dan saya bisa langsgn tahu nilai saya. Saya berharap semoga semua dosen menggunakan aplikasi quizizz dalam pembelajaran sehingga lebih menarik.

Wawancara selanjutnya terhadap mahasiswa MS. Ketika wawancara berlangsung MS berkata: “waktu covid-19 terjadi, kami pembelajaran online dan offline untuk mata kuliah praktek. Saya kesulitan sinyal, karna saya didaerah . jadi kalau ada mata kuliah online saya ketempat saudara yang adanya wifinya. Kalau menggunakan kuota, boros bu. Tapi kalau pas mengerjakan tugas di quizizz saya suka. Berasa main game karena ada musiknya, tampilannya juga bagus. Apalagi kalau ada bonus nilai dan bom untuk bantuan menjawab. Sering-sering saja bu menggunakan quizizz terutama untuk mata kuliah yang ibu ampu”.

Wawancara terakhir dilakukan terhadap mahasiswa IKS. Ketika wawancara mahasiswa IKS berkata: “waktu covid-19 saya berfikir pembelajaran akan membosankan karena online terus. Tetapi ternyata pada mata kuliah pengetahuan tata busana mengasyikkan. Dosen menggunakan game pembelajaran quizizz. Penggunaannya juga mudah yang penting sinyal internet stabil. Tampilan gamenya juga menarik karena ada meme, music, dan bom nilainya. Soal dan jawaban juga diacak. Jadi temannku tidak bisa mencontek jawaban. Tapi memang sih boros kuota. Pernah sekali saya tidak bisa masuk ke aplikasi quizizz, tapi

ternyata bisa teratasi dibantu dosen. Saya berharap setiap dosen bisa menggunakan quizizz atau aplikasi lainnya supaya pembelajaran lebih menarik.

Pembahasan

Dari hasil data kuantitatif dan hasil wawancara dengan 5 mahasiswa diatas dapat disimpulkan untuk penggunaan aplikasi quizizz memiliki 90,7% tingkat kemutakhiran karena secara tampilan memiliki banyak fitur-fitur menarik seperti meme, music, *timer* pengerjaan soal, adanya bom penambah nilai, dan nilai akhir juga langsung dapat diketahui. Tampilan aplikasi quizizz juga *full colour* sehingga menambah kesan berteknologi.. Penggunaan aplikasi quizizz juga sangat menghemat kertas sehingga secara tidak langsung mendukung program *go green* lingkungan. Hal ini juga didukung dari hasil penelitian yang dilakukan [16] menyatakan Tampilan quizizz sangat menarik. Hal ini dapat dilihat dari fitur tampilan warna full colour, tentunya hal ini menjadi daya tarik tersendiri sehingga mampu membuat semua kalangan menyukai. Quizizz juga didukung dengan perhitungan waktu sehingga ssiwa tertantang untuk mengerjakannya dengan tepat waktu.

Mahasiswa juga merasakan kepuasan ketika menggunakan quizizz dibuktikan dari hasil *go.form* sebanyak 81,7% yang mana mahasiswa merasa transparan untuk mengetahui nilai akhir yang diperoleh dari evaluasi. Mahasiswa juga merasa tidak khawatir jawabannya akan ditiru oleh temannya karena setiap soal dan jawaban diacak sehingga kecil kemungkinan mahasiswa untuk bekerja sama. Pada penelitian yang dilakukan [17] menyatakan siswa merasa senang menggunakan aplikasi quizizz dalam mengerjakan soal-soal latihan.

Kemudahan dalam menggunakan quizizz dirasakan mahasiswa sebanyak 91,7%. Mahasiswa dapat mengerjakan soal mata kuliah pengetahuan tata busana dimana saja walaupun hanya menggunakan handphone. Mahasiswa juga dapat dengan mudah memahami bacaan soal-soal dan materi yang diberikan melalui quizizz. Hal tersebut didukung dengan penelitian sebelumnya oleh [18] bahwa siswa dapat lebih mudah mengingat materi pelajaran yang diberikan melalui aplikasi quizizz. Hal ini akan tentu saja lebih meningkatkan kosentrasi dan motivasi belajar siswa. Dalam penelitian ini dibuktikan dengan hasil 93% mahasiswa lebih termotivasi dalam pelajaran pengetahuan tata busana setelah menggunakan aplikasi quizizz. Terutama dalam mengerjakan soal-soal latihan untuk terus berlatih dan membaca agar memperoleh nilai yang tinggi. Terkait motivasi siswa yang meningkat juga dibuktikan pada penelitian [19] Hasil belajar terjadi peningkatan karena Penilaian dengan menggunakan quizizz sangat menarik dan menyenangkan sehingga siswa termotivasi akan materi pembelajaran.

Sebagian besar kendala yang dihadapi oleh mahasiswa ketika menggunakan aplikasi quizizz yakni terkendala sinyal yang terkadang tiba-tiba down dan kuota yang habis sebanyak 75,3%. Akan tetapi kendali tersebut dapat segera diatasi. Pernyataan tersebut didukung penelitian [20] yang menyatakan tantangan dan hambatan yang perlu dihadapin saat menggunakan quizizz karena aplikasi ini menggunakan jaringan, maka permasalahan yang dihadapi diantaranya membutuhkan paket data atau wifi, kurangnya fokus karena adanya waktu dalam menjawab, koneksi yang buruk terutama di kawasan timur Indonesia khususnya Merauke yang tinggal di pedalaman.

4. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan diperoleh kesimpulan yakni penggunaan aplikasi quizizz pada mata kuliah Pengetahuan Tata busana sangat mengikuti perkembangan industry 4.0 karena beberapa dukungan fitur-fitur yang menarik didalam aplikasi tersebut. Dengan penggunaan quizizz juga memberikan kepuasan terhadap mahasiswa karena transparansi untuk mengetahui nilai akhir yang diperoleh dari evaluasi. Mahasiswa juga merasa tidak khawatir jawabannya akan ditiru oleh temannya karena setiap soal dan jawaban diacak sehingga kecil kemungkinan mahasiswa untuk bekerja sama. Kemudahan dalam menggunakan quizizz dirasakan mahasiswa karena dapat mengerjakan soal mata kuliah pengetahuan tata busana dimana saja walaupun hanya menggunakan handphone. Mahasiswa juga dapat dengan mudah memahami bacaan soal-soal dan materi yang diberikan melalui quizizz. Mahasiswa lebih termotivasi dalam pelajaran pengetahuan tata busana setelah menggunakan aplikasi quizizz. Terutama dalam mengerjakan soal-soal latihan untuk terus berlatih dan membaca agar memperoleh nilai yang tinggi.

REFERENCES

- [1] N. W. Swarniti, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Proses Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Mahasiswa," *Semin. Nas. Teknol. Pembelajaran*, pp. 133–144, 2021.

- [2] I. Irwan, Z. F. Luthfi, and A. Waldi, "Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Pedagog. J. Pendidik.*, vol. 8, no. 1, pp. 95–104, 2019, doi: 10.21070/pedagogia.v8i1.1866.
- [3] W. Ramadhani and J. Andre, "Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Branching Program Berbasis Komputer," *J. Teknol. Inf. dan Pendidik.*, vol. 12, no. 1, pp. 6–13, 2019.
- [4] B. Centauri, "Efektivitas Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Kuis Interaktif Di SDN-7 Bukit Tunggal," *J. Semin. Nas. Pendidik. Mipa Dan Teknol. (SNPMT II)*, vol. 1, no. 1, pp. 124–133, 2019, [Online]. Available: <https://journal.ikipgriptk.ac.id/index.php/snpmt2/article/view/1360>
- [5] F. Zhao, "Using quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom," *Int. J. High. Educ.*, vol. 8, no. 1, pp. 37–43, 2019, doi: 10.5430/ijhe.v8n1p37.
- [6] S. Mulyati and H. Evendi, "Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP," *GAUSS J. Pendidik. Mat.*, vol. 3, no. 1, pp. 64–73, 2020, doi: 10.30656/gauss.v3i1.2127.
- [7] I. S. D. Rahayu and P. Purnawarman, "The Use of Quizizz in Improving Students' Grammar Understanding through Self-Assessment," *Adv. Soc. Sci. Educ. Humanit. Res.*, vol. 254, no. Conaplin 2018, pp. 102–106, 2019, doi: 10.2991/conaplin-18.2019.235.
- [8] C. A. Citra and 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, 2020, doi: 10.26740/jpap.v8n2.p261-272.
- [9] Kurniawan, M. C. D. and Huda, and M. Misbachul, "Pengaruh penggunaan quizizz sebagai latihan soal terhadap hasil belajar siswa kelas V SD," *J. Pena Karakter*, vol. 3, no. 1, pp. 37–41, 2020.
- [10] H. Solikah, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019 / 2020," *Bapala J. Mhs. UNESA*, vol. 7, no. 3, pp. 1–8, 2020, [Online]. Available: <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/34508>
- [11] G. Cristiyanda and I. Sylvia, "Pengaruh Penggunaan Webquiz Quizizz Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa di SMA N 16 Padang," *J. Sikola J. Kaji. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 2, no. 3, pp. 174–183, 2021, doi: 10.24036/sikola.v2i3.110.
- [12] J. W. Creswell, *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Method Approaches*. United States of America: SAGE Publications, 2014.
- [13] R. Kumar, *Research Methodology: a step by step guide for beginners*, Third edit. London, Thousand Oaks, New Delhi: SAGE Publications, 2011.
- [14] M. B. Miles and A. M. Huberman, "Qualitative Data Analysis." SAGE Publications, Inc, California, p. 354, 1994.
- [15] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD*, Second Edi. Bandung: Penerbit Alfabeta, 2019.
- [16] W. Wahyudi, I. S. Rufiana, and D. A. Nurhidayah, "Quizizz: Alternatif Penilaian di Masa Pandemi Covid-19," *J. Ilm. Soulmath J. Edukasi Pendidik. Mat.*, vol. 8, no. 2, pp. 95–108, 2020, doi: 10.25139/smj.v8i2.3062.
- [17] D. N. Yulistiarawati, S. Umayaroh, and Y. Linguistika, "Analisis Minat Belajar Siswa dalam Penggunaan Aplikasi Belajar Quizizz pada Pembelajaran Tematik Kelas III Sekolah Dasar," *J. Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidik.*, vol. 1, no. 7, pp. 573–584, 2021, doi: 10.17977/um065v1i72021p573-584.
- [18] S. Y. mei, S. Y. Ju, and Z. Adam, "Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom," *Eur. J. Soc. Sci. Educ. Res.*, vol. 5, no. 1, pp. 194–198, 2018, doi:

10.26417/ejser.v12i1.p208-212.

- [19] Sugian Noor, “Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin,” *J. Pendidik. Hayati*, vol. 6, no. 1, pp. 1–7, 2020.
- [20] B. S. Novike, Y. P. John, G. Andari, and L. F. Siregar, “Analisis Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Quizizz Sebagai Evaluasi Hasil Belajar disertai Asessment Online,” *Musamus J. Sci. Educ.*, vol. 2021, pp. 1–014, 2021, doi: 10.35724/mjose.v4i1.3983.