

---

## Online Game-Based Digital Evaluation: Transformation from Teacher-Centered to Student-Centered Learning

Diana Mareta I F A Pitaloka

Jurusan Gizi, Poltekkes Malang, Jawa Timur, Indonesia  
Jl. Besar Ijen No.77C, Oro-oro Dowo, Kec. Klojen, Kota Malang, Jawa Timur 65119  
Korespondensi E-mail: [diana\\_mareta@poltekkes-malang.ac.id](mailto:diana_mareta@poltekkes-malang.ac.id)

Submitted: 17 Januari 2025, Revised: 24 Mei 2025, Accepted: 5 Juni 2025

### Abstract

**Background:** The transformation of learning methods from teacher-centered learning (TCL) to student-centered learning (SCL) is an innovative approach to increase active student participation in the learning process. One of the promising SCL implementation strategies is cooperative learning supported by interactive digital evaluation. **Objective:** This study aims to observe the implementation of SCL based on collaborative learning combined with digital evaluation using the Quizizz platform on nutrition students at Poltekkes Malang, and to analyze its impact on student engagement and understanding. **Method:** The study was conducted through observation of student values and attitudes, especially in terms of activeness during the learning process. Evaluation was conducted on the group discussion process and the use of Quizizz as a formative assessment medium. **Results:** The results of the observation showed that the flexibility of time in group discussions outside of lecture hours encouraged students to be more prepared in facing the material, increased interaction during lectures, and strengthened conceptual understanding. The use of Quizizz has been shown to increase student enthusiasm through a gamification approach that creates a competitive but fun learning atmosphere. This platform also helps lecturers in compiling evaluations efficiently through features such as live scoring and automatic recapitulation of evaluation results. **Conclusion:** The implementation of SCL based on digital evaluation through Quizizz is able to improve the quality of learning, both in terms of student engagement and the effectiveness of the evaluation process. This study recommends the use of similar digital platforms with appropriate technical adjustments to prevent data duplication issues and support the sustainable integration of interactive learning. **Keywords:** student-centered learning, cooperative learning, digital evaluation, Quizizz.

### Abstrak

**Latar Belakang:** Transformasi metode pembelajaran dari teacher-centered learning (TCL) ke student-centered learning (SCL) merupakan pendekatan inovatif untuk meningkatkan partisipasi aktif mahasiswa dalam proses pembelajaran. Salah satu strategi implementasi SCL yang menjanjikan adalah *cooperative learning* yang didukung dengan evaluasi digital interaktif. **Tujuan:** Penelitian ini bertujuan untuk mengamati implementasi SCL berbasis *cooperative learning* yang dipadukan dengan evaluasi digital menggunakan platform Quizizz pada mahasiswa gizi di Poltekkes Malang, serta menganalisis dampaknya terhadap keterlibatan dan pemahaman mahasiswa. **Metode:** Penelitian dilakukan melalui observasi terhadap nilai dan sikap mahasiswa, khususnya dalam hal keaktifan selama proses pembelajaran. Evaluasi dilakukan pada proses diskusi kelompok dan penggunaan Quizizz sebagai media penilaian formatif. **Hasil:** Hasil observasi menunjukkan bahwa fleksibilitas waktu dalam diskusi kelompok di luar jam kuliah mendorong mahasiswa untuk lebih siap dalam menghadapi materi, meningkatkan interaksi selama perkuliahan, dan memperkuat pemahaman konsep. Penggunaan Quizizz terbukti meningkatkan antusiasme mahasiswa melalui pendekatan gamifikasi yang menciptakan suasana belajar kompetitif namun menyenangkan. Platform ini juga membantu dosen dalam menyusun evaluasi secara efisien melalui fitur seperti live scoring dan rekap otomatis hasil evaluasi. **Kesimpulan:** Penerapan SCL berbasis evaluasi digital melalui Quizizz mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, baik dari segi keterlibatan mahasiswa maupun efektivitas proses evaluasi. Studi ini merekomendasikan penggunaan platform digital serupa dengan penyesuaian teknis yang tepat untuk mencegah masalah duplikasi data dan mendukung integrasi pembelajaran interaktif secara berkelanjutan. **Kata Kunci:** student-centered learning, cooperative learning, evaluasi digital, Quizizz.

## Pendahuluan

Di Indonesia, Pendidikan merupakan salah satu sasaran pokok pemerintah dalam rangka meningkatkan kesejahteraan rakyat. Dunia Pendidikan saat ini dihadapkan pada tantangan kemajuan zaman yang diimbangi dengan kemudahan setiap pihak untuk mengakses informasi, sehingga perlu adanya penyesuaian paradigma dan sistem Pendidikan. Perubahan Pendidikan yang pertama berkaitan dengan system Pendidikan yaitu system Pendidikan tradisional mulai beralih menjadi sistem Pendidikan empowering of people. Perubahan yang kedua berkaitan dengan orientasi Pendidikan yang harus berorientasi pada dunia kerja, sehingga penekanannya tidak hanya pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek kepribadian yang justru lebih penting (aspek afektif dan psikomotorik), sehingga pendidikan saat ini harus berorientasi pada *life skill* (Muhson et al. 2012).

Peralihan metode pengajaran dari teacher-centered learning ke student-centered learning merupakan salah satu cara yang efektif untuk memulai perubahan sistem Pendidikan yang dimaksud (Berata 2022). *Teacher Centered Learning* (TCL) merupakan pembelajaran yang berpusat pada dosen sehingga dosen memainkan peran penting dalam sebuah proses pembelajaran. Dalam model pembelajaran ini, dosen berperan sebagai penyedia informasi, menyampaikan informasi, serta sebagai evaluator dalam memantau perkembangan belajar mahasiswa. Pada umumnya, model pembelajaran yang diberikan dalam bentuk ceramah dengan siswa sebatas mendengar, memahami, dan membuat catatan (Ani et al. 2021). Sebaliknya, pada *Student Centered Learning* (SCL), dosen berperan sebagai fasilitator dalam membantu mahasiswa menemukan fakta, konsep, atau prinsip. Peralihan system pengajaran dari TCL ke SCL dapat memicu terbentuknya karakter mahasiswa yang kreatif, interaktif, inovatif dan inspiratif selama proses pembelajaran di kelas (Mujahida 2019). Proses peralihan sistem pembelajaran ini tidak dengan mudah terlaksana karena masih banyak kendala-kendala yang dihadapi, seperti: 1) Evaluasi nilai mahasiswa membutuhkan waktu yang relatif lama, 2) Kurangnya kesiapan mahasiswa dalam mengikuti diskusi kelompok (dapat disebabkan karena mahasiswa kurang banyak membaca), 3) Fasilitas yang kurang memadai, dan 4) Sebagian besar mahasiswa belum terbiasa dengan metode student-centerd (Mentari et al. 2021; Muhson et al. 2012).

Untuk mendukung perubahan system pembelajaran tersebut, maka diperlukannya suatu strategi yang menunjang dan memberikan kemudahan dalam implementasinya. Kemudahan dalam artian menyederhanakan desain pembelajaran kepada mahasiswa dan kemudahan dalam evaluasi yang dilakukan oleh dosen dengan memanfaatkan teknologi. Ada banyak bentuk model dalam pembelajaran berbasis SCL, salah satunya adalah *cooperative learning*. *Cooperative learning* merupakan proses pembelajaran dengan menggunakan kelompok belajar dimana mahasiswa pada kelompok yang sama akan saling bekerja sama dalam meningkatkan pengetahuan dalam mengikuti pembelajaran (Mentari et al. 2021). Kerjasama tersebut dapat berupa diskusi mandiri, dengan berdasarkan pada sumber literatur yang berbeda atau saling melempar isu dan pertanyaan. *Cooperative learning* memiliki beberapa keunggulan, antara lain: melatih kemampuan berfikir kritis dengan cara menemukan dan mempelajari informasi yang didapatkan dari anggota lain, melatih mahasiswa untuk berani berpendapat dan bertanggung jawab terhadap tugas individu dan kelompok, serta melatih mahasiswa menciptakan ide dan memberikan tanggapan (Harianto 2024; Mentari et al. 2021). Kemampuan berpikir kritis dapat dilatih dengan memperbanyak pengalaman membaca dari berbagai sumber, sehingga mahasiswa memiliki kemampuan berlogika ketika menghadapi sebuah permasalahan atau gap informasi. Dengan adanya diskusi berkelompok juga melatih mahasiswa untuk berani mengemukakan pendapat antar teman berdasarkan pada informasi yang mereka dapatkan ketika membaca berbagai literasi. Dengan adanya penugasan kelompok juga melatih mahasiswa untuk berbagi tugas dan bertanggung jawab terhadap tugas yang sudah diberikan.

Dari yang disebutkan sebelumnya, salah satu kendala penerapan SCL adalah masih banyaknya dosen yang masih kesulitan untuk menentukan standar evaluasi yang sesuai

dan memudahkan dalam implementasinya. Terdapat tantangan tersendiri bagi dosen dalam mendesain model pembelajaran beserta evaluasi yang dapat diikuti dan meningkatkan antusiasme mahasiswa dalam mengikuti sebuah pembelajaran. Secara umum, metode evaluasi yang digunakan dalam pembelajaran SCL adalah metode kuantitatif melalui test dan kualitatif melalui tanya jawab. Kendala yang sering kali dihadapi selama proses evaluasi adalah: kesulitan dalam menggabungkan nilai kualitatif dan nilai kuantitatif, membutuhkan waktu yang lama dalam menggabungkan nilai kualitatif dan kuantitatif, kesulitan menyiapkan bahan evaluasi yang menarik, dan kesulitan dalam mendesign metode evaluasi yang menarik sehingga dapat meningkatkan antusiasme serta pemahaman mahasiswa terhadap topik yang sudah dibahas (Fatwa and Daulay 2024).

Di era serba digital ini, teknologi menawarkan berbagai kemudahan dalam menyelesaikan suatu pekerjaan. Untuk mengatasi hal tersebut terutama untuk mempermudah proses evaluasi, dosen dapat memanfaatkan Platform Quizizz. Quizizz merupakan sebuah platform pembelajaran digital yang menyediakan berbagai fitur evaluasi pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan menarik. Sebagai media pembelajaran, Quizizz memberikan kemudahan dalam membuat kuis, Latihan dan evaluasi pembelajaran yang dapat diakses oleh mahasiswa secara real-time atau dalam mode mandiri. Quizizz dapat digunakan sebagai alat penilaian secara sumatif dan formatif. Selain memberikan kemudahan dalam proses evaluasi, pada penelitian sebelumnya, didapatkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media ajar dan evaluasi pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal itu dikarenakan Quizizz memiliki tampilan menarik serta adanya sistem Scoring berupa "coin" yang didapatkan dari ketepatan kecepatan menjawab (Fatwa and Daulay 2024).

Berbagai fitur yang ditawarkan oleh Quizizz dalam menunjang pembelajaran seperti gamifikasi, live scoring, leaderboard yang dapat mendorong partisipasi aktif mahasiswa serta menciptakan atmosfer kompetisi yang sehat. Fitur personalisasi kuis, seperti memasukkan gambar, video, atau timer, membuat dosen dapat merancang materi yang kreatif sesuai kebutuhan pembelajaran. Penggunaan Quizizz juga memotivasi mahasiswa untuk lebih terlibat, karena pendekatan berbasis game dapat mengurangi kejenuhan dalam proses belajar. Tidak hanya itu, dosen dapat memanfaatkan bank soal yang tersedia untuk mempercepat proses pembuatan evaluasi. Platform ini juga mendukung integrasi dengan perangkat lain seperti *Google Classroom*, sehingga mempermudah manajemen kelas, dan menyediakan analisis hasil evaluasi secara otomatis yang membantu dosen dalam mengevaluasi pemahaman mahasiswa. Dengan berbagai keunggulan tersebut, Quizizz menjadi salah satu media pembelajaran inovatif yang mendukung dosen dalam menciptakan proses belajar yang efektif, efisien, dan menyenangkan.

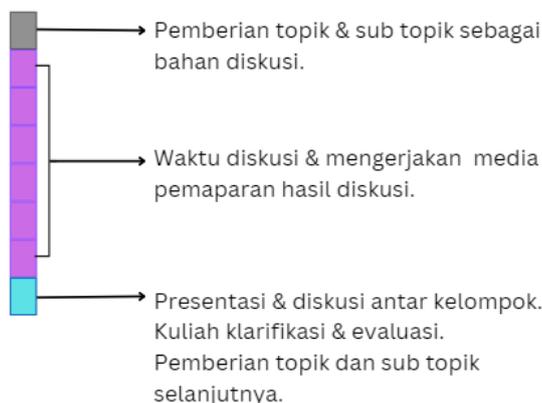
Berdasarkan hal tersebut, maka diterapkannya pembelajaran SCL dengan model cooperative learning serta evaluasi digital menggunakan platform Quizizz yang diterapkan pada mahasiswa gizi, Poltekkes Malang. Tujuan dari pembelajaran ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan Quizizz dapat mendukung pembelajaran berbasis SCL dengan model *cooperative learning*.

## **Metode Penelitian**

Metode yang dilakukan adalah kualitatif deskriptif dengan pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan dari bulan Juli-September 2024 pada mahasiswa Gizi tahun pertama untuk mata kuliah Anatomi & Fisiologi di Poltekkes Malang. Mahasiswa Gizi terdiri atas mahasiswa D3 (kelas A, B, dan C) dan mahasiswa D4 (kelas A dan B) Angkatan 1 dengan jumlah total mahasiswa 123 orang. Proses pembelajaran dilakukan dengan sistem Blended-Learning, yaitu menggabungkan pembelajaran secara tatap muka (luring) dan pembelajaran secara online melalui aplikasi "Zoom" (daring). Evaluasi pembelajaran dilakukan satu kali diakhir perkuliahan menggunakan platform Quizizz.

### Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran SCL yang digunakan adalah *cooperative learning*. Dalam satu kelas, dosen membagi mahasiswa menjadi enam kelompok kecil dengan jumlah anggota tiap kelompok 8-9 orang. Satu minggu sebelum perkuliahan, dosen akan memberikan topik beserta beberapa sub topik untuk materi minggu depan yang digunakan sebagai bahan diskusi tiap kelompok kepada mahasiswa. Diskusi dilakukan diluar jam kuliah dengan waktu yang diberikan selama satu minggu. Hasil diskusi kelompok disajikan dalam bentuk media pemaparan (*power point*) selama 30 menit pada hari ke-7 (pada saat pertemuan perkuliahan baik secara *daring* atau secara *luring*). Setelah itu dilakukan diskusi antar kelompok selama 30 menit dengan dosen berperan sebagai fasilitator. Disini dosen akan mencatat dan memberikan nilai keaktifan kepada mahasiswa yang memberikan pemaparan hasil diskusi, bertanya, dan menjawab selama proses diskusi berlangsung. Nilai keaktifan ini yang nantinya akan diakumulasikan dengan nilai evaluasi. Nilai keaktifan sebesar "1" poin untuk setiap keaktifan baik berupa pertanyaan ataupun menjawab pertanyaan dan "3" poin untuk mahasiswa yang memaparkan hasil diskusi kelompok. Selanjutnya dilakukan kuliah klarifikasi materi oleh dosen dan evaluasi pembelajaran interaktif menggunakan Quizizz selama 60 menit. Setelah proses pembelajaran berakhir, dosen akan memberikan topik beserta subtopik sebagai bahan diskusi untuk pemaparan pada pertemuan selanjutnya.



Gambar 1. Skema Pembelajaran SCL – Cooperative Learning

### Metode Evaluasi

Metode evaluasi yang digunakan adalah platform Quizizz (evaluasi digital) dan penilaian dengan sistem poin. Proses evaluasi digital dilakukan secara live scoring dan ditampilkan di depan kelas. Hal tersebut bertujuan untuk memberikan apresiasi dan membangun suasana kompetisi dalam kelas. Evaluasi dengan menggunakan Quizizz berlangsung selama 10-15 menit. Setelah evaluasi selesai, maka data akan di-export dalam bentuk file excel. Sedangkan evaluasi dengan nilai poin didapatkan melalui penilaian terhadap keaktifan mahasiswa selama proses pembelajaran dalam bentuk bertanya, menjawab, ataupun menanggapi. Nilai yang didapatkan dari kuis akan diakumulasikan dengan nilai keaktifan dan nilai hasil diskusi yang nantinya akan diolah menjadi nilai akhir masing-masing mahasiswa.

## Hasil

### Fleksibilitas waktu

Fleksibilitas waktu mahasiswa dalam berdiskusi diimplementasikan dalam bentuk keleluasan mahasiswa dalam berdiskusi diluar jam perkuliahan. Fleksibilitas waktu diskusi dinilai efektif dan efisien dilakukan karena tidak mengurangi jam pelajaran tatap muka di kelas, baik secara *daring* ataupun *luring*. Mahasiswa memiliki jangka waktu yang relative lebih lama ( $\pm 6$  hari) untuk membaca lebih banyak materi sesuai topik dan melengkapi hasil diskusi. Kelompok dengan hasil pemaparan yang paling bagus dan lengkap diberikan

kesempatan untuk memaparkan hasil diskusinya untuk selanjutnya ditanggapi oleh kelompok lain.

#### Keefektifan Sistem Diskusi dan Belajar

Waktu diskusi selama  $\pm$  6 hari di luar jam perkuliahan membuat mahasiswa lebih siap dalam mengikuti perkuliahan. Diskusi yang dilakukan sebelum memulai perkuliahan, memberikan kesempatan kepada setiap mahasiswa melakukan proses pembelajaran mandiri secara aktif. Keaktifan tersebut dapat berupa berbagi ide atau gagasan, saling mengajukan pertanyaan dan saling memberikan umpan balik pada rekan satu kelompok. Dengan penambahan poin yang diberikan, hal tersebut memicu keaktifan mahasiswa dalam berpartisipasi selama proses diskusi baik bertanya, menjawab, ataupun menanggapi. Pengalaman membaca berbagai sumber yang dilakukan selama proses diskusi akan menambah kesiapan materi topik mahasiswa sebelum mengikuti perkuliahan. Kesiapan tersebut membuat proses tanya jawab antar kelompok menjadi lebih interaktif dan memberikan kemudahan mahasiswa dalam menyelesaikan evaluasi pembelajaran yang diberikan di akhir pertemuan. Kuliah klarifikasi yang diberikan setelah proses tanya jawab antar kelompok bertujuan untuk menyamakan persepsi dan meluruskan hal-hal yang masih diperdebatkan selama proses diskusi.

#### Sistem Evaluasi yang Efektif dan Efisien

Evaluasi keaktifan mahasiswa dapat dilakukan dalam bentuk tanya jawab di tengah-tengah perkuliahan baik sebelum atau sesudah penyampaian kuliah klarifikasi. Penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi digital berbasis game online dapat memicu antusiasme mahasiswa dalam mengikuti proses evaluasi pembelajaran. Berbagai variasi bentuk soal yang diberikan memberikan. Variasi bentuk soal tersebut juga memicu kreatifitas dosen dalam memformulasikan soal dalam bentuk game interaktif tanpa mengesampingkan substansi materi pada soal tersebut. Proses evaluasi dilakukan secara langsung, bersama-sama, dan ditampilkan secara online di depan kelas (jika perkuliahan dilakukan secara *luring*) atau pada layar (jika perkuliahan dilakukan secara *daring*).



Gambar 2. Tampilan *live-scoring* dengan menggunakan platform Quizizz

Selain memberikan manfaat untuk mahasiswa, penggunaan platform Quizizz juga memberikan manfaat untuk dosen. Melalui platform Quizizz dosen dapat menggabungkan instruksi, review, dan evaluasi pembelajaran. Berikut adalah manfaat penggunaan Quizizz yang secara langsung dirasakan oleh penulis:

- 1) Memicu kreatifitas dosen.

Platform Quizizz menyediakan berbagai jenis bentuk pertanyaan yang dapat digunakan. Hal ini akan memicu dan melatih dosen untuk berkreaitifitas membuat soal evaluasi yang tidak terpaku dalam bentuk pilihan ganda atau esai saja.

2) Kemudahan dalam rekapitulasi hasil evaluasi pembelajaran.

Platform Quizizz fasilitas rekapitulasi nilai dalam bentuk File Excel dengan analisa yang cukup lengkap. Hasil analisa dipaparkan dalam empat sheet (Gambar 3).

- a. Sheet I; Menampilkan rangkuman dari hasil analisa kelas secara keseluruhan meliputi: akurasi pertanyaan, rata-rata lama waktu pengerjaan tiap soal, akumulasi jumlah jawaban benar dan salah tiap soal dan pemaparan jawaban serta nilai seluruh peserta evaluasi.
- b. Sheet II; data partisipan evaluasi yang berisi jumlah jawaban benar dan salah tiap mahasiswa, lama waktu pengerjaan tiap mahasiswa, dan tanggal pengerjaan.
- c. Sheet III; Data waktu yang berisi lama waktu pengerjaan tiap butir soal untuk tiap mahasiswa.
- d. Sheet IV; detail kuis yang berisi Tanggal dimulai dan diakhirinya kuis, tipe kuis, jumlah partisipan, total percobaan, dan akurasi kelas.

Dalam penggunaan data hasil analisa dari platform Quizizz, dosen harus memperhatikan bilamana terdapat peserta yang berpartisipasi lebih dari satu kali, karena nilai ganda akan mempengaruhi nilai rata-rata kelas yang ditampilkan dalam bentuk akurasi kelas "Class Accuracy".

## **Pembahasan**

Keleluasaan diskusi mandiri yang dilakukan mahasiswa diluar jam perkuliahan, memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk membaca sebanyak-banyaknya materi dari berbagai sumber dan mendiskusikannya dengan teman sesama kelompok. Hal ini dinilai lebih efektif dan efisien dibandingkan ketika mahasiswa melakukan diskusi awal di jam perkuliahan dengan waktu yang lebih terbatas. Semakin banyak dan bervariasi nya sumber bacaan yang mereka gunakan akan mendorong mahasiswa untuk lebih siap melakukan diskusi antar kelompok pada saat perkuliahan berlangsung. Selain itu, pengalaman membaca yang dilakukan selama proses diskusi mandiri akan membantu mahasiswa untuk lebih siap menerima materi yang diberikan pada saat kuliah klarifikasi yang disampaikan oleh dosen (Ana Qonita et al. 2024; Simeon Adrian Simatupang et al. 2024).

Diskusi mandiri yang dilakukan selama  $\pm 6$  hari sebelum perkuliahan dimulai, memberikan kesempatan kepada setiap mahasiswa untuk melakukan proses pembelajaran mandiri secara aktif. Keaktifan tersebut dapat berupa berbagi ide/ gagasan, saling mengajukan pertanyaan dan saling memberikan umpan balik pada rekan satu kelompok. Proses pembelajaran aktif yang dilakukan selama proses diskusi, membantu mahasiswa untuk melatih berfikir kritis (Ana Qonita et al. 2024). Kesiapan tersebut membuat proses tanya jawab antar kelompok menjadi lebih interaktif dan memberikan kemudahan mahasiswa dalam menyelesaikan evaluasi pembelajaran yang diberikan di akhir pertemuan.

Kuliah klarifikasi yang diberikan setelah proses tanya jawab antar kelompok bertujuan untuk menyamakan persepsi dan meluruskan hal-hal yang masih diperdebatkan selama proses diskusi. Diskusi yang dilakukan mahasiswa selama  $\pm 6$  hari di luar jam perkuliahan membuat mahasiswa lebih mudah menyerap informasi yang diberikan oleh dosen karena mahasiswa sudah memiliki pengalaman membaca sebelumnya terkait topik yang diberikan. Kuliah klarifikasi diberikan secara ekspositori, yaitu strategi pembelajaran yang dilakukan dengan cara menyampaikan informasi atau materi secara lisan dengan tujuan agar mahasiswa pemahaman yang sesuai terhadap substansi yang sudah ditentukan (Lolowang and Tumimomor 2021). Dalam hal ini pembelajaran ekspositori dilakukan dengan cara berceramah.

a)

#	Question	Question Type	Question Accuracy	Average Time per Question (hh:mm:ss)	Correct	Yet to be graded	Partially correct	Incorrect	Ungraded	Unattempted	39_Annisa Rahma Adelia (39_Annisa Rahma Adelia)	02_Icha Erlika Sari (02_Icha Erlika Sari)		
1	tentukan label dari penomoran berikut dengan te	Dnd_Image	70%	00:02:22	27	0	12	0	0	9				
2	pasangkan bagia ginjal berikut dengan keterangan	Match	69%	00:02:20	29	0	9	1	0	9	[0, 1, 2, 3]	[0, 1, 2, 3]		
3	Merupakan unit fungsional dalam ginjal yang tert	Dropdown	58%	00:03:06	14	0	24	1	0	9				
4	Pada nefron, terdapat proses dimana air dan part	Hotspot	62%	00:01:47	30	0	0	9	0	9				
5	Urutkan Tahapan mekanisme Renin-Angiotensin-	Reorder	56%	00:02:55	16	0	22	1	0	9	[0, 1, 2, 3, 4]	[0, 1, 2, 3, 4]		
6	Ketika terjadi peningkatan osmolaritas pada siste	Multiple Choice	21%	00:01:43	10	0	0	29	0	9	Menghambat	Menghambat		
7	Ginjal berperan dalam proses pembentukan sel d	Multiple Choice	77%	00:00:42	37	0	0	2	0	9	eritropoietin	eritropoietin		
					62%	00:14:57	163	0	67	43	0	63	100%	99%

QUIZZ

View Player Data View Time Data View Summary

b)

Rank	First Name	Last Name	Total Questions Attempted	Accuracy	Score	Correct	Yet to be graded	Partially correct	Incorrect	Ungraded	Unattempted	Total Time Taken
1	39_Annisa	Rahma Adelia	7	100%	4630	7	0	0	0	0	0	00:19:30
2	02_Icha	Erika Sari	7	95%	4360	6	0	1	0	0	0	00:10:31
3	32_Mazaya	Zalfa	7	95%	3700	6	0	0	1	0	0	00:13:19
4	11_putri	puji nawangsih	7	90%	4846	5	0	1	1	0	0	00:04:44
5	22_Romdhonatus	saadah	7	90%	3400	5	0	1	1	0	0	00:12:50
6	25_Mahsa	Alayya	7	90%	3360	5	0	0	2	0	0	00:14:23
7	40_Amanda	Puji Dwi Rahayu	7	90%	3590	5	0	1	1	0	0	00:20:23
8	16	is wulan	7	85%	3868	5	0	1	1	0	0	00:06:43
9	Jhana	Nesa Meryam	7	85%	3510	5	0	1	1	0	0	00:13:21
10	17_Vania	Arifah Salsabila	7	85%	2400	4	0	0	3	0	0	00:14:26
11	35	Alin Amelina	7	85%	3880	6	0	1	0	0	0	00:14:55
12	15_Avisa	Putri	7	85%	3360	5	0	1	1	0	0	00:32:54
13	07_abda	nallah	7	80%	3598	4	0	1	2	0	0	00:06:03
14	34_Pija	Irmalia Putri	7	80%	3928	5	0	1	1	0	0	00:06:37
15	06_Difa	Salsabila	7	80%	4160	4	0	2	1	0	0	00:08:02

c)

#	Question	Question Type	Question Accuracy	Average Time per Question (hh:mm:ss)	39_Annisa Rahma Adelia	02_Icha Erlika Sari	32_Mazaya Zalfa	11_putri puji nawangsih*	22_Romdhonatus saadah		
1	tentukan label dari penomoran berikut dengan te	Dnd_Image	70%	00:02:22	00:01:00	00:04:02	00:02:27	00:00:29	00:01:55		
2	pasangkan bagia ginjal berikut dengan keterangan	Match	69%	00:02:20	00:01:30	00:00:56	00:01:17	00:01:52	00:01:33		
3	Merupakan unit fungsional dalam ginjal yang tert	Dropdown	58%	00:03:06	00:01:38	00:02:19	00:02:27	00:00:20	00:03:43		
4	Pada nefron, terdapat proses dimana air dan part	Hotspot	62%	00:01:47	00:01:59	00:01:26	00:01:25	00:00:14	00:02:16		
5	Urutkan Tahapan mekanisme Renin-Angiotensin-	Reorder	56%	00:02:55	00:05:54	00:00:48	00:02:26	00:00:18	00:01:43		
6	Ketika terjadi peningkatan osmolaritas pada siste	Multiple Choice	21%	00:01:43	00:07:22	00:00:32	00:02:50	00:01:27	00:01:00		
7	Ginjal berperan dalam proses pembentukan sel c	Multiple Choice	77%	00:00:42	00:00:07	00:00:28	00:00:27	00:00:04	00:00:40		
					62%	00:14:57	00:19:30	00:10:31	00:13:19	00:04:44	00:12:50

d)

Name	Value
Game Started On	Tue 15 Oct 2024,11:31 AM
Game Type	Homework
Participants	44
Total Attempts	48
Class Accuracy	62%
Game Ends On	Wed 16 Oct 2024,03:04 PM

Gambar 3. Tampilan Data Hasil Evaluasi Menggunakan Quizizz

Evaluasi yang dilakukan tidak hanya terkait materi perkuliahan dalam bentuk nilai yang didapatkan dari nilai akhir kuis, tapi dapat berupa evaluasi keaktifan mahasiswa dari proses tanya jawab selama diskusi kelas berlangsung. Evaluasi keaktifan mahasiswa ini dapat dijadikan gambaran sejauh apa peersiapan mahasiswa mengikuti perkuliahan melalui diskusi mandiri yang sudah dilakukan sebelumnya. Disamping itu, untuk memicu antusiasme mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran, Quizizz dapat digunakan sebagai media evaluasi digital berbasis game online (Dian Ayu Afiani and Nanda Faradita 2021). Proses evaluasi dilakukan secara langsung, bersama-sama, dan ditampilkan secara online di depan kelas (jika perkuliahan dilakukan secara luring) atau pada layar (jika perkuliaha

dilakukan secara daring). Hal ini bertujuan untuk memicu antusiasme dan semangat berkompetisi antar mahasiswa karena nilai di tampilkan secara live scoring dengan ranking. Menurut pendapat Dewi, C. K (2018: 43) pembelajaran berbasis permainan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat membangun komponen visual dan verbal (Lolowang and Tumimomor 2021). Penggunaan Quizizz sebagai teknologi bantu dalam melakukan evaluasi dalam pembelajaran SCL sangat tepat. Hal itu dikarenakan Platform Quizizz menyajikan tampilan interaktif dan menarik. Platform Quizizz mengutamakan pada gaya belajar yang membentuk interaksi aktif antar mahasiswa secara kompetitif terhadap Pelajaran yang dipelajari sehingga mempengaruhi perkembangan karakter sosial-emosional anak (Anggraeni and Sari 2022; Supriadi et al. 2021).

Sistem pembelajaran blended yang diterapkan di Poltekkes Malang cukup memberikan pengaruh terhadap karakter sosial-emosional anak khususnya dalam penggunaan handphone atau laptop selama pembelajaran. Pemanfaatan platform Quizizz merupakan sebuah Solusi dalam menanggulangi hal tersebut melalui beberapa aspek, yaitu kelancaran berpikir, keluwesan dalam menalar sebuah persoalan, dan kemampuan merinci sebuah Solusi. Hal ini diperoleh dari kemampuan mahasiswa dalam menyelesaikan berbagai bentuk soal yang diberikan baik berupa tulisan atau gambar yang disajikan pada Quizizz (Mahardika, Dewi, and Legiani 2023; Ramadhani and Ardi 2022). Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi memberikan dampak peningkatan antusiasme peserta didik karena evaluasi yang disajikan dalam bentuk game, meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam memahami maksud soal melalui berbagai bentuk pertanyaan game yang diberikan, mahasiswa dapat berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran, dan mahasiswa dapat melatih ketelitian dan manajemen waktu selama mengerjakan soal (Andra et al. 2022).

Selain memberikan manfaat untuk mahasiswa, penggunaan platform Quizizz juga memberikan manfaat untuk dosen. Melalui platform Quizizz dosen dapat menggabungkan instruksi, review, dan evaluasi pembelajaran (Lolowang and Tumimomor 2021). Penerapan pembelajaran blended di Poltekkes Malang, menyebabkan setiap dosen untuk dapat menyusun evaluasi pembelajaran semenarik mungkin untuk memicu dan meningkatkan motivasi mahasiswa dalam mencapai capaian pembelajaran. Sehingga diperlukannya kemampuan dosen untuk memanfaatkan aplikasi-aplikasi digital secara tepat guna. Quizizz merupakan salah satu platform yang dapat dimanfaatkan oleh dosen untuk mengemas evaluasi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk permainan dengan aktivitas multi pemain (Ainun Jariyah et al. 2024; Putra Pratama 2022). Quizizz menyediakan fitur untuk menghubungkan semua pendidik di dunia dengan berbagai bidang keilmuan. Sehingga setiap dosen dapat mengakses berbagai bentuk game sebagai referensi agar tidak kehabisan ide dalam membuat suatu game sebagai evaluasi pembelajaran yang menarik (Nur Afifah and Hasanudin 2023; Sambara Sitorus et al. 2022). Dalam penggunaan data hasil analisa dari platform Quizizz, dosen harus memperhatikan bilamana terdapat peserta yang berpartisipasi lebih dari satu kali, karena nilai ganda akan mempengaruhi nilai rata-rata kelas yang ditampilkan dalam bentuk akurasi kelas "Class Accuracy".

## **Kesimpulan**

Student-Centered Learning (SCL) membawa berbagai manfaat dalam pembelajaran. Dengan SCL, siswa lebih aktif berpartisipasi dan terlibat dalam proses belajar, yang membantu mereka mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis. Metode ini juga mendorong siswa untuk belajar secara mandiri, meningkatkan inisiatif dalam menemukan jawaban dan pemecahan masalah. Selain itu, SCL dalam bentuk cooperative learning akan memperkuat keterampilan kolaborasi melalui kerja kelompok, serta memungkinkan setiap siswa belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajarnya masing-masing, sehingga potensi individu dapat lebih optimal.

Pemanfaatan media digital dalam melakukan pembelajaran dan evaluasi kreatif juga terbukti meningkatkan antusias mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan. Selain itu juga

mempermudah dosen dalam melakukan rekapitulasi nilai. Dosen perlu memberikan aturan penulisan username untuk mahasiswa sebagai partisipan Quizizz untuk mempermudah eliminasi data ganda (mahasiswa yang berpartisipasi lebih dari satu kali).

Kelemahan dari penelitian ini adalah tidak menyertakan evaluasi dalam bentuk pre dan post test yang dapat digunakan sebagai evaluasi peningkatan pemahaman mahasiswa terhadap topik yang sudah diberikan. Sehingga, untuk kedepannya dapat disertakan evaluasi pembelajaran dalam bentuk pre- dan post-test.

### Ucapan Terimakasih

Kami menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan dan penyelesaian penelitian ini. Ucapan terima kasih khusus kami sampaikan kepada institusi tempat kami bernaung yang telah memberikan dukungan fasilitas dan sumber daya selama proses penelitian berlangsung. Kami juga menghargai para responden yang telah bersedia meluangkan waktu dan memberikan data yang diperlukan untuk penelitian ini. Tidak lupa, kami mengucapkan terima kasih kepada rekan-rekan sejawat, pembimbing, dan pihak-pihak lain yang, baik secara langsung maupun tidak langsung, memberikan masukan, dukungan, dan motivasi yang berharga. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan praktik di bidang yang terkait.

### Daftar Pustaka

- Ainun Jariyah, Yosephina P. Wao, Maria Waldetrudis Lidi, Maimunah H. Daud, Yuliana Yenita Mete, Melania Priska, Jumilah Gago, Veronika P.S. M. Wae, Maria Fatima Mei, and Stefan Anselmus Lamén Sani. 2024. 'PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ PADA GURU-GURUSMP SWASTA ISLAM MUTHMAINNAH SEBAGAI UPAYA KOMPETENSI GURU'. *Jurnal Pengabdijan Masyarakat* 5.
- Ana Qonita, Betha Auldina, Muhammad Nuryan Firnanda, Asrof Abidin, and Rofiq Hidayat. 2024. 'Pengaruh Metode Diskusi Manajemen Diklat Terhadap Pemahaman Mahasiswa Manajemen Pendidikan Islam C4 Angkatan 2022'. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya* 2(4):61–68. doi: 10.61132/morfologi.v2i4.799.
- Andra, M., Adityawarman Wd, Meini Sondang, Lilik Hanifah, and Lusiana Dewi Kusumayati. 2022. *PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA UNTUK MELAKSANAKAN EVALUASI PEMBELAJARAN*. Vol. 7.
- Anggraeni, Ni Ketut Pertiwi, and Rita Karmila Sari. 2022. 'PANDANGAN MAHASISWA TERHADAP PEMANFAATAN QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS'. *Research and Development Journal of Education* 8(2):762. doi: 10.30998/rdje.v8i2.14066.
- Ani, Yuli, Setyo Dewi, Diah Ambarumi Munawaroh, Rina Mida Hayati, Zaenal Arifin, Stitnu Al, Hikmah Mojokerto, Mts Negeri, and Kota Batu. 2021. 'Metode Teacher Centered Learning'. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran Universitas Negeri Malang Tahun 2021*.
- Dian Ayu Afiani, Kunti, and Meirza Nanda Faradita. 2021. *PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MAHASISWA PGSD PADA MASA PANDEMI COVID-19*.
- Fatwa, Nurul, and Ernita Daulay. 2024. *The Effectiveness of Using Quizizz as a Tool in Developing Student's Reading Comprehension*. Vol. 13.
- Hariato, Bambang Bagus. 2024. 'Embracing Cooperative Learning for Critical Thinking and Enhanced Learning Outcomes'. *East Asian Journal of Multidisciplinary Research* 3(5):1709–20. doi: 10.55927/eajmr.v3i5.9325.
- Berata, I. Wayan. 2022. 'PARADIGMA PENGAJARAN DARI PEMBELAJARAN TCL (TEACHER CENTER LEARNING) MENUJU SCL (STUDENT CENTER LEARNING) | Inovasi Jurnal Guru'. *Inovasi Jurnal Guru*. Retrieved 6 January 2025 (<http://jurnalinovasi.org/index.php/IJG/article/view/303>).
- Lolowang, Jimmy, and Farly Tumimomor. 2021. *PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI ALAT EVALUASI PEMBELAJARAN DALAM HUKUM NEWTON TENTANG GERAK*. Vol. 2.
- Mahardika, Arida Putri, Ratna Sari Dewi, and Wika Hardika Legiani. 2023. 'Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Karakter Mandiri Dan Kreatif Siswa'. *Jurnal Basicedu* 7(3):1704–15. doi: 10.31004/basicedu.v7i3.5381.

- Mentari, Sriyani, Endang Sri Andayani, Sulikah Sulikah, and Primasa Minerva Nagari. 2021. 'Online-Based Simple Cooperative Learning Design (SCL-D) for Accounting'. *Dinamika Pendidikan* 16(1):12–23. doi: 10.15294/dp.v16i1.27450.
- Muhson, Ali, Daru Wahyuni, Supriyanto Supriyanto, and Endang Mulyani. 2012. 'ANALISIS RELEVANSI LULUSAN PERGURUAN TINGGI DENGAN DUNIA KERJA'. *Jurnal Economia* 8(1):42–52. doi: 10.21831/ECONOMIA.V8I1.800.
- Mujahida. 2019. 'ANALISIS PERBANDINGAN TEACHER CENTERED DAN LEARNER CENTERED'. *Journal of Pedagogy* 2(2):323–31.
- Nur Afifah, Dwi, and Cahyo Hasanudin. 2023. *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajar-Ran Keterampilan Menulis Di Perguruan Tinggi*. Vol. 2. Jurnal Bahasa. Putra Pratama, Muh. 2022. *Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Mata Kuliah Dasar-Dasar Komputer*.
- Ramadhani, Khori Putri, and Havid Ardi. 2022. 'Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dan Asesmen Pada Materi Bahasa Inggris'. 3(1):2022. doi: 10.24036/abdi-humaniora.v3i1.119559.
- Sambara Sitorus, Destri, Tri Nugroho, Budi Santoso, Pendidikan Ekonomi, and Kristen Satya Wacana. 2022. *Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19 The Utilization of Quizizz as A Game-Based Learning Media in The Pandemic of Covid-19*.
- Simeon Adrian Simatupang, Elsadai Ria Veronika Situmorang, Irma Chintia Simbolon, and Andi Taufiq Umar. 2024. 'Analisis Penerapan Metode Pembelajaran Diskusi Kelompok Terhadap Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Di SMA Negeri 21 Medan'. *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial* 2(4):201–10. doi: 10.61132/nakula.v2i4.959.
- Supriadi, Nunung, Destyanisa Tazkiyah, Isro Fakultas, Ilmu Budaya, Universitas Jenderal, and Soedirman Abstrak. 2021. 'PENERAPAN APLIKASI QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN DARING DI ERA COVID-19'. *Jurnal Cakrawala Mandarin Asosiasi Program Studi Mandarin Indonesia* 5(1).