

Pengaruh Pemanfaatan Quizizz dan Penggunaan Fasilitas Belajar terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran Universitas Negeri Jakarta

Apriliana Dian Fadillah^{1*}, Marsofiyati²

¹Fakultas Ekonomi /Pendidikan Administrasi Perkantoran/Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

² Fakultas Ekonomi /Pendidikan Administrasi Perkantoran/Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

Alamat Kampus: Jl. R.Mangun Muka Raya No.11, RT.11/RW.14, Rawamangun, Kec. Pulo Gadung, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13220

Korespondensi penulis: aprilianadianf@email.com*

Abstract. *This research examines the impact of utilizing Quizizz and learning facilities on the academic performance of students majoring in Office Administration Education at the State University of Jakarta. The study uses a quantitative approach with a descriptive method. The population consists of all students in the Faculty of Economics at the State University of Jakarta. A purposive sampling technique was used to select a sample of 40 students from the Office Administration Education Study Program, class of 2022, at the State University of Jakarta. Data was gathered through a questionnaire utilizing a 4-point Likert scale and analyzed using descriptive statistical techniques, validity tests, reliability tests, and hypothesis testing. The results of the study indicate that the use of Quizizz and learning facilities have a positive and significant effect on student learning outcomes.*

Keywords: *Quizizz, Learning Facilities, Learning Outcomes, Students.*

Abstrak. Penelitian ini mengkaji pengaruh pemanfaatan Quizizz dan fasilitas belajar terhadap hasil belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran di Universitas Negeri Jakarta. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif. Populasi penelitian adalah seluruh mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta. Teknik purposive sampling digunakan untuk memilih sampel sebanyak 40 mahasiswa dari Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran angkatan tahun 2022 Universitas Negeri Jakarta. Data dikumpulkan melalui kuesioner dengan menggunakan skala Likert 4 poin dan dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif, uji validitas, uji reliabilitas, dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan Quizizz dan fasilitas belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa.

Kata kunci: Quizizz, Fasilitas Belajar, Hasil Belajar, Mahasiswa.

1. LATAR BELAKANG

Teknologi informasi dan komunikasi telah mengalami perkembangan yang sangat pesat dan menjadi bagian tak terpisahkan dari berbagai aspek kehidupan, termasuk di dunia pendidikan (Alghifari, 2024). Perkembangan teknologi, terutama yang berkaitan dengan revolusi industri 4.0, telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan (Ervianti, 2024). Teknologi kini bukan hanya berperan sebagai alat bantu, tetapi juga mendorong peningkatan literasi digital baik bagi siswa maupun pendidik.

Penggunaan platform digital seperti Quizizz dipandang sebagai solusi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan literasi digital siswa dan mempersiapkan mereka menghadapi tuntutan dunia kerja yang semakin digital

(Ervianti, 2024). Quizizz merupakan sebuah web tool yang dirancang untuk membuat penilaian menjadi lebih interaktif, sehingga siswa lebih tertarik dan fokus dalam mengerjakan soal (Anggraeni & Sari, 2022). Quizizz menawarkan berbagai fitur menarik seperti leaderboard dan timer yang dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.

Selain pemanfaatan teknologi, fasilitas belajar juga memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Fasilitas belajar adalah semua kebutuhan yang dibutuhkan peserta didik untuk memudahkan, melancarkan, dan mendukung pembelajaran di sekolah maupun di rumah agar lebih efektif dan efisien (Habsyi, 2020). Penelitian (Utami, 2020) menunjukkan bahwa fasilitas belajar secara tidak langsung menjamin prestasi yang tinggi dan memainkan peran penting dalam proses pembelajaran mahasiswa. Ketersediaan dan kualitas sarana serta prasarana pembelajaran, termasuk teknologi seperti e-learning, berkontribusi signifikan terhadap pencapaian akademik (Utami, 2020).

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji sejauh mana pemanfaatan Quizizz dan fasilitas pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Selain itu, penelitian ini juga akan mengidentifikasi kendala dan hambatan yang dihadapi dalam pemanfaatan Quizizz dan penggunaan fasilitas pembelajaran. Dengan meneliti pengaruh kedua faktor ini, diharapkan dapat ditemukan strategi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa di era digital ini.

2. KAJIAN TEORITIS

Quizizz adalah platform pembelajaran digital yang dirancang untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa melalui kuis interaktif dan permainan (Jong & Tacoh, 2024). Platform ini memungkinkan guru untuk membuat kuis dan permainan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, yang dapat diakses siswa melalui berbagai perangkat. Quizizz menawarkan berbagai fitur yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Umpan balik instan memungkinkan siswa untuk segera belajar dari kesalahan mereka. Leaderboard menampilkan skor siswa secara real-time, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan kompetisi sehat. Quizizz mendukung beragam jenis pertanyaan, sehingga guru dapat membuat kuis yang lebih variatif. Gamifikasi digunakan untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan memotivasi siswa.

Quizizz memiliki berbagai fungsi yang dapat mendukung proses pembelajaran, baik bagi guru maupun peserta didik. Fungsi-fungsi utama Quizizz meliputi evaluasi pembelajaran, pembelajaran interaktif, feedback langsung, fleksibilitas penggunaan, dan analisis data. Guru dapat menggunakan Quizizz untuk membuat kuis guna mengevaluasi pemahaman siswa

terhadap materi yang telah diajarkan, baik dalam bentuk pre-test, post-test, atau latihan soal. Fitur-fitur interaktif pada Quizizz, seperti leaderboard dan timer, menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, sehingga meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. (Delas, 2020).

Quizizz memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa setelah mereka menyelesaikan soal, sehingga mereka dapat mengetahui jawaban yang benar atau salah dan memperbaiki pemahaman mereka. Fleksibilitas Quizizz memungkinkan penggunaannya dalam berbagai setting pembelajaran, baik secara langsung di kelas maupun daring. Guru dapat mengatur kuis untuk dikerjakan secara real-time atau sebagai tugas dengan jangka waktu tertentu. Selain itu, Quizizz menyediakan laporan dan analisis hasil kuis yang detail, sehingga guru dapat melihat performa siswa secara individu maupun keseluruhan kelas untuk merencanakan pembelajaran selanjutnya yang lebih efektif. (Delas, 2020).

Fasilitas belajar mencakup semua sumber daya dan infrastruktur yang mendukung proses pembelajaran, baik yang bersifat fisik maupun non-fisik. Fasilitas fisik meliputi ruang kelas, perpustakaan, laboratorium, dan peralatan belajar. Fasilitas non-fisik meliputi kurikulum, metode pembelajaran, dan iklim sekolah yang positif (Feriady & Sunarto, 2012). Fasilitas belajar yang memadai dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Lingkungan belajar yang nyaman dan lengkap dapat meningkatkan konsentrasi dan fokus siswa. Ketersediaan fasilitas memungkinkan guru untuk menerapkan berbagai metode pembelajaran. Siswa akan lebih termotivasi untuk belajar jika mereka memiliki akses ke fasilitas belajar yang memadai. Fasilitas belajar juga dapat menjadi tempat bagi siswa untuk berinteraksi dan berkolaborasi.

Faktor yang memengaruhi fasilitas belajar dapat dibedakan menjadi dua kategori utama, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi kebijakan sekolah itu sendiri, seperti tujuan pembelajaran, metode yang digunakan, evaluasi minat siswa, serta ketersediaan infrastruktur (Mahrita & Cahyono, 2022). Ketersediaan anggaran juga menjadi faktor internal yang krusial, mengingat fasilitas belajar seringkali membutuhkan dukungan finansial (Febri, 2021). Selain itu, jumlah siswa juga perlu diperhatikan agar rasio siswa terhadap fasilitas ideal dan memadai (Habsyi, 2020). Sementara itu, faktor eksternal yang memengaruhi fasilitas belajar meliputi dukungan dari pemerintah, seperti yang diatur dalam UU SISDIKNAS Nomor 20 Tahun 2003 tentang sarana dan prasarana pendidikan (Mahrita & Cahyono, 2022), serta kondisi geografis yang dapat memengaruhi akses terhadap fasilitas belajar (Siregar & Tarigan, 2022).

Fasilitas belajar dapat diidentifikasi melalui sejumlah indikator. Feriady & St. Sunarto (2012) menyebutkan indikator seperti penerangan di kelas, ruang kelas, buku pelajaran,

peralatan pembelajaran, serta fasilitas belajar di rumah, termasuk ruang belajar, buku pelajaran, dan peralatan belajar. Slameto (2015) menambahkan indikator lain seperti perabot belajar, alat bantu belajar, dan sumber belajar. Nurcahyo & Roniwijaya (2014) menekankan pentingnya sarana belajar, seperti perabotan, ruangan, penerangan, serta faktor pendukung lainnya seperti pembiayaan dan transportasi. Secara umum, indikator fasilitas belajar dapat dikategorikan menjadi dua jenis utama, yaitu fasilitas fisik, yang meliputi ruang belajar, perabot, penerangan, dan laboratorium, serta sumber belajar, yang meliputi alat bantu belajar, buku pelajaran, dan peralatan pembelajaran. Faktor pendukung seperti biaya pendidikan dan transportasi juga turut berperan dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar (Anni, 2014). Perubahan perilaku ini dapat berupa peningkatan pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Hasil belajar dapat diukur melalui berbagai cara, seperti tes, ujian, tugas, dan observasi. Terdapat banyak faktor yang memengaruhi hasil belajar, antara lain faktor internal seperti motivasi, minat, bakat, dan gaya belajar siswa, serta faktor eksternal seperti kualitas guru, metode pembelajaran, kurikulum, lingkungan belajar, dan fasilitas belajar.

Faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar sangat beragam. Leni dan Sholehun (2021) dalam penelitiannya menyebutkan dua faktor utama, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi minat, bakat, motivasi, dan cara belajar peserta didik. Faktor eksternal meliputi lingkungan sekolah dan lingkungan keluarga. Wirda et al. (2020) menambahkan beberapa faktor lain, seperti ukuran rombongan belajar, kepemimpinan instruksional kepala sekolah, status sosial ekonomi keluarga siswa, metakognisi siswa, tutor sebaya, program pembinaan atau mentoring, kepemilikan dan penggunaan TIK, umpan balik dalam pembelajaran, pembelajaran kolaboratif, pembelajaran individual, iklim sekolah, keterlibatan orang tua, dan kesehatan fisik serta mental siswa.

Sutrisno dan Siswanto (2016) mengemukakan bahwa hasil belajar dapat diukur melalui beberapa indikator, yaitu pengetahuan, persiapan, proses (sistematika dan cara kerja), hasil kerja, sikap kerja, dan waktu. Herawati dan Muazza (2020) menambahkan bahwa indikator hasil belajar juga mencakup ranah kognitif, ranah afektif, ranah psikomotorik, dan nilai rapor atau nilai akhir. Kesimpulannya, hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal. Indikator untuk mengukur hasil belajar ini mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai yang diperoleh peserta didik selama proses pembelajaran.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Dalam penelitian ini, variabel independen dan dependen diukur menggunakan data numerik dan dianalisis menggunakan metode statistik. Variabel independen dalam penelitian ini adalah pemanfaatan Quizizz dan fasilitas pembelajaran, sedangkan variabel dependennya adalah hasil belajar mahasiswa.

Metode deskriptif bertujuan untuk menggambarkan dan memahami fenomena sebagaimana adanya. Peneliti tidak dapat mengubah atau mengontrol variabel penelitian, yaitu pemanfaatan Quizizz, fasilitas pembelajaran, dan hasil belajar mahasiswa. Informasi yang disajikan merupakan hasil pengamatan peneliti terhadap kondisi yang terjadi saat itu.

Dengan mengamati fenomena yang terjadi secara alami, peneliti dapat menemukan jawaban atas pertanyaan penelitian mengenai hubungan atau asosiasi antar variabel, yaitu pemanfaatan Quizizz, fasilitas pembelajaran, dan hasil belajar mahasiswa. Selain itu, peneliti juga dapat memahami bagaimana variabel-variabel tersebut, yaitu pemanfaatan Quizizz, fasilitas pembelajaran, dan hasil belajar mahasiswa, saling berhubungan secara komparatif.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Analisis Deskriptif

Data deskriptif digunakan untuk menggambarkan data yang digunakan dalam penelitian. Dalam proses ini, peneliti memastikan karakteristik atau kondisi responden yang menjadi sampel. Data diperoleh melalui kuesioner yang disebarakan kepada 40 mahasiswa Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran angkatan 2022 di Universitas Negeri Jakarta. Analisis data dilakukan menggunakan program *Statistical Program and Service Solution* (SPSS).

Uji Frekuensi

Analisis hasil responden dilakukan dengan uji frekuensi untuk setiap variabel, yaitu variabel independen Pemanfaatan Quizizz (X_1) dan variabel dependen Hasil Belajar (Y). Data diperoleh dari kuesioner yang disebarakan pada 40 mahasiswa.

Table 1. Uji Frekuensi Variabel X_1 Pemanfaatan Quizizz

No	Pertanyaan	Jawaban							
		STS		TS		S		SS	
		F	%	F	%	F	%	F	%
1	Saya sering menggunakan quizizz	0	0%	0	0%	12	30%	28	70%

	dalam pembelajaran								
2	Quizizz membantu saya memahami materi yang diajarkan	0	0%	0	0%	18	45%	22	55%
3	Quizizz membuat belajar menjadi lebih menyenangkan	0	0%	0	0%	17	42,5%	23	57,5%
4	Fitur-fitur Quizizz (misalnya, gamifikasi, leaderboard) meningkatkan motivasi belajar saya.	0	0%	0	0%	15	37,5%	25	62,5%
5	Quizizz membantu saya mengingat materi pelajaran dengan lebih baik.	0	0%	0	0%	19	47,5%	21	52,5%

Hasil uji frekuensi tanggapan kuesioner responden mengenai penggunaan platform Quizizz dalam pembelajaran menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa memiliki persepsi positif terhadap penggunaan Quizizz dalam pembelajaran. Hal ini terlihat dari 70% responden yang menyatakan "Sangat Setuju" pada pernyataan "Saya sering menggunakan Quizizz dalam pembelajaran". Selain itu, mahasiswa juga sangat setuju bahwa Quizizz membantu meningkatkan motivasi belajar mereka, dibuktikan dengan 62,5% responden yang menyatakan "Sangat Setuju" pada pernyataan "Fitur-fitur Quizizz (misalnya, gamifikasi, leaderboard) meningkatkan motivasi belajar saya".

Table 2. Uji Frekuensi Variabel X2 Fasilitas belajar

No	Pertanyaan	Jawaban							
		STS		TS		S		SS	
		F	%	F	%	F	%	F	%
1	Fasilitas belajar di kampus (perpustakaan, laboratorium, ruang belajar, akses internet) sangat baik.	0	0%	0	0%	16	40%	24	60%
2	Fasilitas belajar di kampus mudah diakses.	0	0%	2	5%	19	47.5%	19	47.5%

3	Fasilitas yang memadai mempengaruhi hasil belajar saya menjadi lebih baik.	0	0	1	2.5%	12	30%	27	67.5%
4	Fasilitas yang baik membantu fokus dalam belajar	0	0%	1	2.5%	13	32.5%	26	65%
5	Fasilitas yang baik membuat semangat dan pembelajaran menjadi menyenangkan.	0	0%	1	2.5%	15	37.5%	24	60%

Mayoritas mahasiswa menyatakan setuju bahwa Quizizz membantu mereka mengatasi kesulitan dalam belajar. Hal ini terlihat dari 60% responden yang menyatakan "Setuju" pada pernyataan "Quizizz dan fasilitas belajar di kampus membantu saya mengatasi kesulitan dalam belajar". Selain itu, mahasiswa juga setuju bahwa penggunaan Quizizz membantu mereka mencapai tujuan akademik, dibuktikan dengan 60% responden yang menyatakan "Setuju" pada pernyataan "Penggunaan Quizizz dan fasilitas belajar di kampus membantu saya mencapai tujuan akademik saya".

Uji Parsial

Tabel 3. Uji Parsial

Variabel	t hitung	Kondisi	Keterangan
Pemanfaatan Quizizz (X1)	3.727	t hitung > t tabel	H ₀ ditolak dan H _a diterima

Berdasarkan hasil uji t pada tabel, nilai t hitung untuk variabel "Pemanfaatan Quizizz" adalah 3,727. Karena **t hitung > t tabel ($\alpha = 0,05$)**, maka **H₀ ditolak dan H_a diterima**. Pemanfaatan Quizizz **berpengaruh signifikan** terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. Artinya, berdasarkan data yang dianalisis, terdapat cukup bukti untuk menyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari pemanfaatan Quizizz terhadap hasil belajar mahasiswa.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif pemanfaatan Quizizz terhadap hasil belajar mahasiswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian Wijayanti et al. (2021) yang membuktikan efektivitas Quizizz dalam meningkatkan motivasi dan hasil

belajar mahasiswa. Quizizz, sebagai platform pembelajaran berbasis permainan, menawarkan berbagai fitur yang berkontribusi pada peningkatan hasil belajar.

Quizizz, sebagai platform pembelajaran berbasis permainan, telah terbukti memberikan dampak positif pada hasil belajar mahasiswa. Pemanfaatan Quizizz dalam pembelajaran daring maupun luring dapat meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan pemahaman mahasiswa terhadap materi pelajaran. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Wijayanti, Hermanto, dan Zainudin (2021) yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa.

Peningkatan motivasi belajar ini disebabkan oleh desain Quizizz yang interaktif dan user-friendly. Fitur-fitur seperti leaderboard, timer, dan umpan balik langsung membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menantang, sehingga mahasiswa lebih termotivasi untuk belajar dan berpartisipasi aktif dalam kelas.

Fitur kuis interaktif memungkinkan dosen untuk merancang kuis yang menarik dan menguji pemahaman mahasiswa secara komprehensif, baik dalam bentuk *pre-test* untuk mengukur pengetahuan awal, *post-test* untuk evaluasi pembelajaran, maupun latihan soal untuk penguatan materi. Fitur-fitur interaktif seperti *leaderboard* yang menampilkan peringkat dan *timer* yang mendorong siswa untuk berkompetisi secara sehat dan menyelesaikan soal dengan cepat, menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan dan meningkatkan antusiasme mahasiswa.

Quizizz memberikan umpan balik langsung kepada mahasiswa setelah mereka menyelesaikan soal, sehingga mereka dapat langsung mengetahui jawaban yang benar dan salah, memperbaiki kesalahan, dan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi. Pemanfaatan Quizizz secara efektif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan, yang pada akhirnya berdampak positif pada peningkatan hasil belajar mahasiswa.

Fasilitas belajar yang memadai, baik yang bersifat fisik maupun non-fisik, juga memiliki peran penting dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Ketersediaan fasilitas belajar yang lengkap dan optimal dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, sehingga mahasiswa dapat belajar dengan lebih efektif dan efisien.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan antara fasilitas belajar terhadap hasil belajar mahasiswa. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Utami (2020) yang menyatakan bahwa fasilitas belajar secara tidak langsung menjamin prestasi yang tinggi dan memainkan peran penting dalam

proses pembelajaran mahasiswa.

Pemanfaatan Quizizz yang dipadukan dengan fasilitas belajar yang memadai akan memberikan dampak yang lebih optimal pada hasil belajar mahasiswa. Quizizz dapat menjadi media pembelajaran yang menarik dan interaktif, sedangkan fasilitas belajar yang lengkap akan mendukung proses pembelajaran secara keseluruhan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pemanfaatan Quizizz dan fasilitas belajar terhadap hasil belajar mahasiswa. Interaksi antara keduanya menciptakan sinergi positif dalam meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman mahasiswa, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar mereka.

Dengan demikian, pemanfaatan teknologi pembelajaran seperti Quizizz dan penyediaan fasilitas belajar yang memadai merupakan langkah penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa secara optimal.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa pemanfaatan Quizizz memberikan dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa. Quizizz, dengan fitur-fitur interaktif dan elemen gamifikasinya, terbukti mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan pemahaman mahasiswa, yang pada akhirnya berkorelasi dengan peningkatan hasil belajar mereka. Quizizz berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan motivasi, keaktifan, dan pemahaman mahasiswa untuk mengembangkan potensi dan mencapai prestasi akademik yang maksimal. Selain itu, fasilitas belajar yang memadai, baik yang bersifat fisik maupun non-fisik, juga memiliki peran penting dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Ketersediaan fasilitas belajar yang lengkap dan optimal dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, sehingga mahasiswa dapat belajar dengan lebih efektif dan efisien. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan antara fasilitas belajar terhadap hasil belajar mahasiswa. Pemanfaatan Quizizz yang dipadukan dengan fasilitas belajar yang memadai akan memberikan dampak yang lebih optimal pada hasil belajar mahasiswa. Quizizz dapat menjadi media pembelajaran yang menarik dan interaktif, sedangkan fasilitas belajar yang lengkap akan mendukung proses pembelajaran secara keseluruhan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pemanfaatan Quizizz dan fasilitas belajar terhadap hasil belajar mahasiswa. Interaksi antara keduanya menciptakan sinergi positif

dalam meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman mahasiswa, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar mereka. Dengan demikian, pemanfaatan teknologi pembelajaran seperti Quizizz dan penyediaan fasilitas belajar yang memadai merupakan langkah penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa secara optimal.

DAFTAR REFERENSI

- Alghifari, A. (2024). Peran teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan di era digital. [Nama Penerbit].
- Anggraeni, I., & Sari, I. P. (2022). Pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran daring untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 10(1), 1–10.
- Armand, F. (2003). Social marketing models for product-based reproductive health programs: A comparative analysis. Occasional Paper Series. Washington, DC. Retrieved from www.cmsproject.com.
- Arzfi, B. P., Desyandri, D., & Mayar, F. (2022). Pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran seni musik materi tangga nada diatonis untuk mengidentifikasi hasil belajar mahasiswa PGSD. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7418–7425. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3537>
- 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>
- Belair, A. R. (2003). Shopping for yourself: When marketing becomes a social problem. (Dissertation). Concordia University, Montreal, Quebec, Canada.
- Chain, P. (1997). Same or different? A comparison of the beliefs Australian and Chinese university students hold about learning. *Proceedings of AARE Conference*. Swinburne University. Available at <http://www.swin.edu.au/aare/97pap/CHAN97058.html> (accessed May 27, 2000).
- Ervianti, R. (2024). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan di era revolusi industri 4.0.
- Habsyi, M. (2020). Manajemen sarana dan prasarana pendidikan.
- Kotler, P., & Lee, N. R. (2009). *Up and out of poverty: The social marketing solution*. New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Lindawati. (2015). Analisis faktor yang memengaruhi perilaku ekonomi dan kesejahteraan rumah tangga petani usahatani terpadu padi-sapi di Provinsi Jawa Barat. Institut Pertanian Bogor. Retrieved from <http://repository.ipb.ac.id/handle/123456789/85350>

- LPPSP. (2016). Statistik Indonesia 2016. Badan Pusat Statistik, 676. Jakarta. Retrieved from <https://www.LPPSP.go.id/index.php/publikasi/326>
- Maulya, M. A., Rosyidah, A. N. K., Apsari, R. A., Utama, F. R., & Witono, A. H. (2020). Penggunaan website Quizizz untuk mengevaluasi hasil belajar calon guru sekolah dasar. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 3(2), 139–144. <https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v3i2.2672>
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2024). Pembelajaran matematika melalui media game Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *ALACRITY: Journal of Education*, 3(1), 381–390. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v4i2.363>
- Norsyaheera, A. W., Lailatul, F. A. H., Shahid, S. A. M., & Maon, S. N. (2016). The relationship between marketing mix and customer loyalty in the hijab industry: The mediating effect of customer satisfaction. In *Procedia Economics and Finance*, 37, 366–371. [https://doi.org/10.1016/S2212-5671\(16\)30138-1](https://doi.org/10.1016/S2212-5671(16)30138-1)
- Risdwiyanto, A. (2016). Tas kresek berbayar, ubah perilaku belanja? *Kedaulatan Rakyat*, 22 Februari, 12.
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis game pada masa pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), 81–88. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88>
- StatSoft, Inc. (1997). Electronic statistic textbook. Tulsa OK., StatSoft Online. Available at <http://www.statsoft.com/textbook/stathome.html> (accessed May 27, 2000).
- Utami, T. S. (2020). Pengaruh fasilitas belajar dan motivasi belajar terhadap hasil belajar mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika*, 15(1), 1–12.
- Wijayanti, R., Hermanto, D., & Zainudin, Z. (2021). Efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz pada matakuliah matematika sekolah ditinjau dari motivasi dan hasil belajar mahasiswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 347–356. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.470>
- Zaki Dhamayanti, M., Hidayati, D., Hasanah, E., & Sukirman, S. (2024). Pengalaman peserta didik kelas 1 SD dalam menggunakan Quizizz sebagai sarana belajar interaktif. *Manajemen Pendidikan*, 19(1), 1–15. <https://doi.org/10.23917/jmp.v19i1.3997>