



## EFEKTIVITAS QUIZIZZ DALAM OPTIMALISASI EVALUASI MATA KULIAH

**Betharia Pane**

*Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Nusa Cendana  
Jln. Adi Sucipto, Penfui, Kupang NTT*

[betharia\\_pane@staf.undana.ac.id](mailto:betharia_pane@staf.undana.ac.id)

### Abstract

This paper discusses the utilization of the educational application Quizizz to optimize learning evaluation at the Faculty of Teacher Training and Education, Nusa Cendana University. As civil servants (ASN), lecturers are required to master digital technology in line with the Smart ASN vision. Traditional evaluation methods have been identified to possess several drawbacks, such as delayed feedback, time-consuming assessment processes, and limited capacity to measure holistic competencies. To address these issues, a program utilizing Quizizz has been designed to facilitate more interactive, efficient, and environmentally friendly evaluations. This application features gamification elements, such as points and attractive visuals, which can enhance student motivation. Moreover, Quizizz's automatic reporting capabilities allow lecturers to analyze learning outcomes more quickly and accurately. This implementation is expected to serve as a strategic step toward developing effective technology-based evaluation methods, supporting the Smart ASN vision, and improving the quality of learning in the digital era.

**Keywords : Quizizz, Learning Evaluation, Digital Technology, Smart ASN, Interactive Learning**

### Abstrak

Tulisan ini membahas pemanfaatan aplikasi pendidikan Quizizz untuk mengoptimalkan evaluasi pembelajaran di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusa Cendana. Sebagai Aparatur Sipil Negara (ASN), dosen dituntut untuk menguasai teknologi digital sesuai dengan visi Smart ASN. Metode evaluasi tradisional telah diidentifikasi memiliki beberapa kelemahan, seperti umpan balik yang terlambat, proses penilaian yang memakan waktu, dan keterbatasan dalam mengukur kompetensi secara holistik. Untuk mengatasi masalah tersebut, sebuah program yang memanfaatkan Quizizz telah dirancang guna memfasilitasi evaluasi yang lebih interaktif, efisien, dan ramah lingkungan. Aplikasi ini dilengkapi elemen gamifikasi, seperti poin dan visual menarik, yang dapat meningkatkan motivasi mahasiswa. Selain itu, kemampuan pelaporan otomatis Quizizz memungkinkan dosen untuk menganalisis hasil pembelajaran dengan lebih cepat dan akurat. Implementasi ini diharapkan menjadi langkah strategis dalam mengembangkan metode evaluasi berbasis teknologi yang efektif, mendukung visi Smart ASN, serta meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital.

**Kata Kunci : Quizizz, Evaluasi Pembelajaran, Teknologi Digital, Smart ASN, Pembelajaran Interaktif**

### PENDAHULUAN/INTRODUCTION

Kedudukan dosen sebagai Aparatur Sipil Negara (ASN) memainkan peran penting dalam pendidikan tinggi di Indonesia, khususnya dalam era digital yang menuntut penguasaan teknologi. Kedudukan ini membawa implikasi yang menuntut dosen untuk mematuhi regulasi ASN, seperti disiplin kerja, profesionalisme, dan pengembangan kompetensi yang berkelanjutan. Dalam konteks Smart ASN, kedudukan dosen semakin diperkuat dengan tuntutan untuk menguasai teknologi dan literasi digital dalam menunjang tugas akademik dan administratif, serta mendukung visi pemerintah dalam menghadirkan ASN yang adaptif terhadap era digital.



Kedudukan dosen sebagai ASN menempatkan mereka sebagai pilar utama dalam proses pengajaran sekaligus sebagai motor penggerak pembaharuan pendidikan. Dalam hal ini, tugas dosen sebagai pengajar bukan hanya sebatas penyampaian materi, tetapi juga melibatkan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi metode pengajaran yang inovatif dan relevan. Dengan perubahan yang terus terjadi dalam kebutuhan dunia kerja dan perkembangan teknologi, dosen diharapkan mampu menyusun strategi pengajaran yang adaptif serta mampu memfasilitasi mahasiswa dalam memperoleh keterampilan praktis yang dibutuhkan di era digital.

Visi prodi Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Nusa Cendana Prodi PBSI menghasilkan calon guru Bahasa Indonesia yang berkompeten, profesional, berkarakter kuat dan mampu berkompetisi dalam persaingan Nasional dan global dengan kapabilitas keilmuan bidang bahasa, sastra, serta pembelajaran dengan muatan gagasan inovatif, kreatif, dan produktif melalui riset yang adaptif berbasis budaya menuju era revolusi industri 4.0 dan 5.0.

Pelaksanaan Pengajaran dalam Prodi Bahasa dan Sastra Indonesia senantiasa berusaha memberikan layanan terbaik kepada para mahasiswa. Akan tetapi dalam pelaksanaan pengajaran, ada berbagai masalah yang dihadapi. Salah satu masalah yang dihadapi saat ini adalah belum adanya penerapan aplikasi pembelajaran online dalam kegiatan perkuliahan. Pelaksanaan evaluasi dalam perkuliahan cenderung masih bersifat tradisional. Hal ini berdampak pada rendahnya minat mahasiswa dalam mengikuti kegiatan perkuliahan. Merujuk pada hasil wawancara langsung dengan dosen senior di unit PBSI, diperoleh informasi bahwa sistem evaluasi yang dilaksanakan dalam perkuliahan cenderung bersifat tradisional dalam bentuk lisan dan paper test. Hal ini tentu memiliki dampak negatif pada kualitas dan hasil pengajaran. Berikut beberapa kelemahan pelaksanaan evaluasi dengan metode tradisional. Berikut beberapa kelemahan pelaksanaan evaluasi dengan metode tradisional.

- a) Keterbatasan dalam Mengukur Kompetensi Holistik Anderson dan Krathwohl (2001) menyatakan bahwa pembelajaran tidak hanya mencakup aspek kognitif seperti ingatan, tetapi juga mencakup keterampilan analitis, penerapan, dan penciptaan. Mereka menegaskan bahwa paper test cenderung hanya mengukur kemampuan kognitif tingkat rendah, seperti mengingat dan memahami, dan kurang efektif untuk menilai keterampilan berpikir kritis atau kreativitas yang lebih tinggi.
- b) Rentan terhadap Kebiasaan Menghafal  
Marton dan Säljö (1976) memperkenalkan konsep "surface learning" dan "deep learning," dan mereka menyoroti bahwa format tes tradisional, seperti paper test, sering kali mengarah pada surface learning, yakni proses belajar yang dangkal hanya untuk menjawab soal ujian, alih-alih memahami dan mengintegrasikan informasi secara mendalam.
- c) Proses Penilaian yang Memakan Waktu  
Brown (2004) berpendapat bahwa paper test yang membutuhkan koreksi manual menghabiskan banyak waktu, terutama jika kelasnya besar. Waktu yang dibutuhkan untuk mengoreksi ujian ini dapat mengurangi kesempatan mahasiswa untuk segera mengetahui hasil dan memperbaiki kesalahan belajar. Popham (2008) menyatakan bahwa sistem evaluasi yang tidak memberikan hasil secara cepat menyebabkan mahasiswa



kehilangan peluang untuk menerima umpan balik yang berguna untuk proses belajar berikutnya, yang dapat memperlambat perkembangan mereka.

d) Kurangnya Umpan Balik Cepat

Hattie dan Timperley (2007) menyoroti pentingnya umpan balik cepat dalam pembelajaran. Mereka menyatakan bahwa umpan balik efektif adalah salah satu faktor yang paling mempengaruhi keberhasilan belajar, tetapi paper test sering kali tidak dapat memberikan umpan balik tepat waktu. Ini mengurangi efektivitas pembelajaran karena mahasiswa terlambat memahami kesalahan mereka. Gibbs dan Simpson (2004) menambahkan bahwa tanpa umpan balik langsung, mahasiswa kehilangan kesempatan untuk memperbaiki pemahaman mereka sebelum pindah ke materi baru, yang dapat menumpuk kesalahan pemahaman dalam proses belajar.

e) Kurang Fleksibel terhadap Teknologi

Prensky (2001) menyatakan bahwa teknologi memungkinkan pendekatan yang lebih interaktif dalam pembelajaran dan evaluasi. Paper test yang kurang adaptif terhadap teknologi mengabaikan potensi evaluasi yang lebih fleksibel dan interaktif, yang menurut Prensky penting untuk mengembangkan keterampilan digital yang relevan di era modern. McLoughlin & Lee (2008) juga menyarankan agar evaluasi pembelajaran memanfaatkan teknologi untuk memfasilitasi partisipasi mahasiswa secara aktif dan kolaboratif. Evaluasi berbasis teknologi memungkinkan berbagai pendekatan yang lebih beragam, sedangkan paper test cenderung membatasi pada pendekatan tradisional yang kurang fleksibel.

f) Kurang Ramah Lingkungan

Orr (1994) menyoroti pentingnya kesadaran lingkungan dalam setiap aspek pendidikan, termasuk evaluasi. Penggunaan kertas yang banyak dalam paper test berdampak negatif pada lingkungan dan bertentangan dengan tren pendidikan berkelanjutan yang mendukung pengurangan limbah. Sterling (2001) mendukung pendekatan evaluasi berbasis digital yang lebih ramah lingkungan, karena tidak membutuhkan kertas dan memungkinkan penyimpanan data secara efisien tanpa mencemari lingkungan. Untuk menjawab tantangan tersebut, rancangan pemanfaatan aplikasi Quizizz diusulkan sebagai solusi.

Quizizz, sebuah platform berbasis gamifikasi, memungkinkan evaluasi yang lebih interaktif, memberikan umpan balik langsung, dan meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Implementasi ini tidak hanya mendukung peningkatan kualitas pembelajaran, tetapi juga sejalan dengan visi Smart ASN untuk membentuk tenaga pendidik yang adaptif dan inovatif di era digital.

## **RELATED LITERATURE**

### **Sub Bagian/Sub Field**

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa Pembelajaran adalah



proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Hal ini diperkuat dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 19 Ayat (1) bahwa Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta mahasiswa.

Evaluasi pembelajaran merupakan komponen penting dalam sebuah proses pendidikan, bertujuan untuk mengukur efektivitas pengajaran serta pemahaman peserta didik sehingga membantu dalam mengidentifikasi ketercapaian tujuan pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam evaluasi dapat meningkatkan efisiensi, fleksibilitas, dan kualitas umpan balik. Dalam konteks pendidikan modern, pendekatan berbasis teknologi seperti gamifikasi motivasi dan keterlibatan peserta didik (Prensky, 2001).

Dalam konteks Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Nusa Cendana (Undana), implementasi Smart ASN menghadapi sejumlah tantangan spesifik yang berkaitan dengan lingkungan akademis dan birokrasi kampus. Berikut ini adalah identifikasi tiga isu utama di FKIP Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Nusa Cendana:

1. Sarana dan Prasarana yang Belum Memadai untuk Kegiatan Belajar Mengajar
2. Kurangnya minat baca di kalangan mahasiswa
3. Belum dimanfaatkannya aplikasi pembelajaran yang variatif dalam pembelajaran.

## **METHODS**

### **Sub Bagian/Sub Field**

Berdasarkan isu aktual yang telah teridentifikasi tersebut, selanjutnya dilakukan proses pemilihan isu dengan analisis kriteria Aktual, Problematik, Kekhalayakan dan kelayakan (APKL). Pendekatan APKL pada isu yang terjadi saat ini perlu mendapat solusi yang tepat. Berdasarkan hal tersebut perlu dilakukan analisa yang benar terhadap isu yang terjadi. Dalam hal ini pendekatan APKL merupakan salah satu cara dalam menganalisa. Teknik APKL yang dirumuskan berdasarkan paling aktual, memiliki tingkat permasalahan yang tinggi, yang berdampak terhadap orang banyak sehingga layak untuk diselesaikan secara tepat dan benar. Berikut ini adalah tabel yang digunakan dalam metode APKL :



Tabel 1. Analisa Isu Menggunakan Metode APKL

No	Isu	A	P	K	L	Prioritas
1	Sarana dan Prasarana yang Belum Memadai untuk Kegiatan Belajar Mengajar Offline	+	+	+	+	Memenuhi syarat
2	Kurangnya minat baca di kalangan mahasiswa	+	+	+	+	Memenuhi syarat
3	Belum dimanfaatkannya aplikasi pembelajaran yang variatif	+	+	+	+	Memenuhi syarat

Keterangan :

A = Aktual : Benar-benar terjadi dan sedang hangat dibicarakan dalam masyarakat.

P = Problematic : Isu yang memiliki dimensi masalah yang kompleks, sehingga perlu dicarikan segera solusinya.

K = Kekhalayakan : Isu yang menyangkut hajat hidup orang banyak.

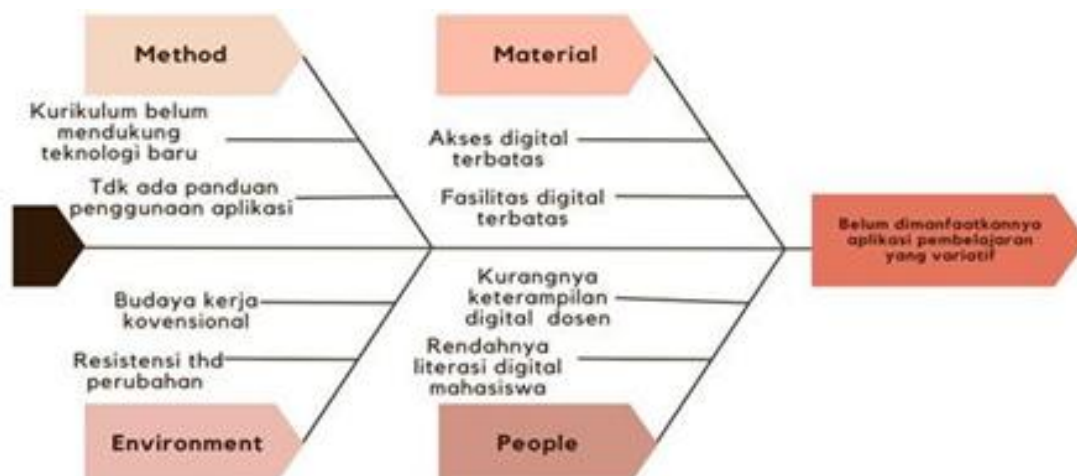
L = layak : Isu yang masuk akal dan realistis serta relevan untuk dimunculkan inisiatif pemecahan masalahnya

Untuk menentukan skala prioritas masalah, penulis menggunakan analisis USG sebagai alat untuk mengetahui isu mana yang menjadi paling prioritas. Selanjutnya dari 3 isu yang perlu segera ditemukan pemecahannya memiliki skor tertinggi dianalisis menggunakan teknis analisis USG (Urgency, Serious, Growth).

Tabel 2. Analisa Isu Menggunakan Metode USG

NO	Isu	U	S	G	Jumlah	Prioritas
1	Sarana dan Prasarana yang Belum Memadai untuk Kegiatan Belajar Mengajar Offline	3	4	3	10	3
2	Kurangnya minat baca di kalangan mahasiswa.	4	4	3	11	2
3	Belum dimanfaatkannya aplikasi pembelajaran yang variatif	5	4	4	13	1

Berdasarkan tabel matriks APKL dan USG diperoleh kesimpulan bahwa isu “Belum dimanfaatkannya aplikasi pembelajaran yang variatif dalam pembelajaran” memiliki skor tertinggi sehingga diprioritaskan untuk segera dicarikan solusi dan menyelesaikan permasalahan isu tersebut. Adapun alur sebab akibat dari isu tersebut dapat dilihat pada Diagram Fishbone pada Gambar 1.



Setelah diperoleh akar permasalahan isu dari isu prioritas yang telah ditetapkan, maka gagasan yang menjadi solusi penyelesaian isu tersebut dapat diidentifikasi antara lain:

1. Pelatihan Rutin: Menyelenggarakan pelatihan dan workshop rutin tentang penggunaan aplikasi pembelajaran.
2. Penambahan Ruang Digital: Membangun ruang belajar yang dilengkapi perangkat digital modern yang dapat digunakan oleh dosen dan mahasiswa untuk mengakses aplikasi pembelajaran.
3. Kerjasama dengan Platform Teknologi Pendidikan: Kampus dapat menjalin kemitraan dengan penyedia aplikasi edukasi sehingga melalui kerja sama ini, pihak kampus dapat mengakses versi premium dari aplikasi tersebut dan memberikan lebih banyak fitur yang berguna bagi dosen dan mahasiswa
4. Pengoptimalan evaluasi dengan memanfaatkan aplikasi edukasi Quizizz: Dosen menggunakan aplikasi edukatif Quizizz dalam evaluasi pembelajaran.



Tabel 3 Penetapan Gagasan Kreatif Utama dengan Teknik Mc Namara

No	Isu	Kriteria			Jumlah	Prioritas
		Efektivitas	Efisiensi	Kemudahan		
1	Pelatihan Rutin	5	4	3	12	2
2	Penambahan Ruang Digital	3	4	2	9	4
3	Kerjasama dengan Platform Teknologi Pendidikan	4	4	3	11	3
4	Pengoptimalan evaluasi dengan memanfaatkan aplikasi edukasi Quizizz	5	5	5	15	1

Keterangan Teknik tapisan isu berdasarkan Efektivitas, Efisiensi, dan Kemudahan menurut Mc Namara :

⊕ Efektifitas	Efisiensi	Kemudahan
5 = Sangat Efektif	5 = Sangat Efisien	5 = Sangat Mudah
4 = Efektif	4 = Efisien	4 = Mudah
3 = Cukup Efektif	3 = Cukup Efisien	3 = Cukup Mudah
2 = Kurang Efektif	2 = Kurang Efisien	2 = Kurang Mudah
1 = Tidak Efektif	1 = Tidak Efisien	1 = Sulit

Berdasarkan beberapa solusi di atas, yang bisa dilakukan untuk mengatasi isu adalah “Pengoptimalan evaluasi dengan memanfaatkan aplikasi edukasi Quizizz pada mata kuliah Evaluasi Pembelajaran di prodi Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusa Cendana”. Pemanfaatan aplikasi edukatif ini sesuai dengan prinsip smart ASN yakni Peningkatan Kualitas dan Kuantitas Pelayanan Publik dengan memanfaatkan aplikasi teknologi.

Pemecahan masalah, dilakukan analisis dengan menggunakan metode tapisan Mc Namara. Analisis tapisan ini menentukan tiga kriteria yang dinilai dari setiap alternatif gagasan yakni Efektifitas, Efisiensi dan Kemudahan.

Quizizz adalah platform pembelajaran berbasis web yang menawarkan evaluasi interaktif dengan fitur gamifikasi, seperti skor langsung, visual menarik, dan elemen kompetitif. Fitur-fitur ini mendukung pembelajaran berbasis teknologi dengan meningkatkan keterlibatan mahasiswa (McLoughlin & Lee, 2008). Quizizz juga memberikan umpan balik real-time, yang penting untuk pembelajaran reflektif dan adaptif (Gibbs & Simpson, 2004).

Dalam era revolusi industri 4.0 dan 5.0, Aparatur Sipil Negara (ASN), termasuk dosen, dituntut untuk menguasai keterampilan digital guna mendukung proses pembelajaran dan administrasi (Anderson & Krathwohl, 2001). Pemanfaatan aplikasi edukasi seperti Quizizz sejalan dengan prinsip Smart ASN, yaitu adaptif terhadap teknologi dan inovasi untuk meningkatkan kualitas layanan publik.

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan tujuan untuk menggambarkan proses dan dampak penerapan aplikasi Quizizz dalam evaluasi pembelajaran



pada mata kuliah Evaluasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Fokus penelitian ini adalah mengidentifikasi efektivitas, efisiensi, dan penerimaan mahasiswa terhadap penggunaan Quizizz sebagai alat evaluasi berbasis teknologi.

Penelitian ini dirancang sebagai studi kasus pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusa Cendana. Studi kasus dipilih untuk mendalami fenomena penggunaan aplikasi Quizizz dalam konteks tertentu, yaitu evaluasi pembelajaran.

Subjek penelitian adalah dosen dan mahasiswa yang terlibat dalam perkuliahan mata kuliah Evaluasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia pada semester berjalan. Jumlah mahasiswa yang berpartisipasi ditentukan berdasarkan teknik purposive sampling, dengan kriteria utama adalah mahasiswa yang aktif mengikuti perkuliahan dan evaluasi menggunakan Quizizz. Data pada penelitian ini dikumpulkan melalui beberapa teknik berikut:

- a) Observasi: Peneliti melakukan observasi langsung pada pelaksanaan evaluasi berbasis Quizizz untuk mengamati keterlibatan mahasiswa.
- b) Wawancara: Wawancara semi-terstruktur dilakukan dengan dosen pengampu dan beberapa mahasiswa untuk memperoleh data mengenai pengalaman dan pandangan mereka terkait penggunaan Quizizz.
- c) Dokumentasi: Pengumpulan dokumen terkait hasil evaluasi dari Quizizz, seperti laporan skor mahasiswa dan analisis statistik otomatis yang dihasilkan oleh platform.
- d) Kuesioner: Kuesioner diberikan kepada mahasiswa untuk mengevaluasi tingkat kepuasan dan persepsi mereka terhadap penggunaan Quizizz.

### ***FINDINGS AND DISCUSSION***

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz berdampak positif terhadap pembelajaran. Evaluasi menjadi lebih interaktif, relevan, dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan kualitas pengajaran dan hasil belajar mahasiswa.

Gambar 2 Pengenalan Aplikasi kepada Mahasiswa



Gambar 3 Koreksi konten kuesioner dengan kaprodi sebelum disebarakan kepada Mahasiswa



Penelitian ini berhasil mengidentifikasi efektivitas penerapan aplikasi edukatif Quizizz dalam proses evaluasi pembelajaran pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Nusa Cendana. Hasil penelitian dikelompokkan berdasarkan data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan kuesioner.

Berdasarkan data observasi dan kuesioner, mahasiswa, menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti evaluasi berbasis Quizizz. Fitur gamifikasi, seperti skor real-time, elemen kompetitif, dan tampilan visual menarik, secara signifikan meningkatkan minat mahasiswa untuk berpartisipasi aktif dalam evaluasi. Sebanyak 94,3% responden menyatakan bahwa penggunaan Quizizz membuat proses evaluasi lebih menyenangkan dibanding metode tradisional, seperti tes lisan atau paper test.

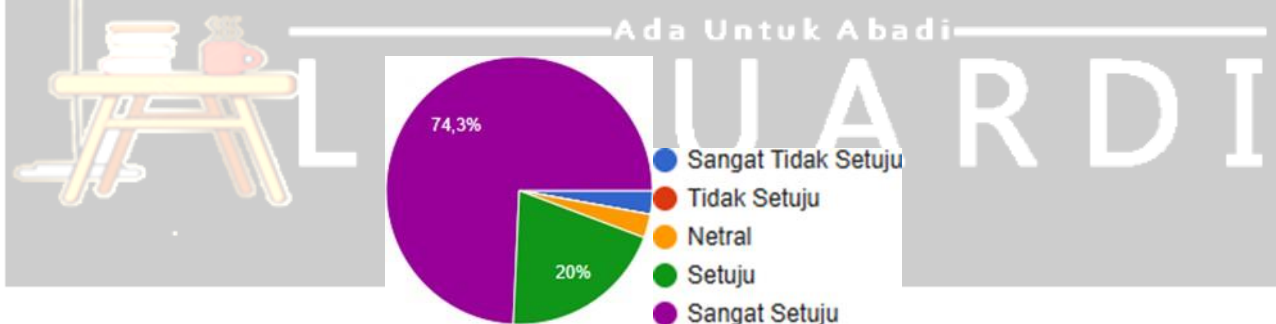
Gambar 4. Pembahasan hasil kuesioner dengan kaprodi



Pelaksanaan aktualisasi dengan tema "Pemanfaatan Aplikasi Edukatif Quizizz untuk Optimalisasi Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusa Cendana" telah berhasil dilaksanakan sebagai bagian dari upaya mendukung visi Smart ASN dan meningkatkan kualitas layanan pendidikan berbasis teknologi.

Melalui proses ini, telah terbukti bahwa penerapan aplikasi edukatif seperti Quizizz mampu memberikan dampak positif, baik dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa maupun efisiensi proses evaluasi pembelajaran. Namun, keberhasilan implementasi ini membutuhkan kesinambungan dan dukungan yang lebih luas agar manfaatnya dapat dirasakan secara maksimal dan berkelanjutan di lingkungan akademik.

Diagram 1. Persentase keefektifan penggunaan aplikasi Quizizz pada evaluasi mata kuliah



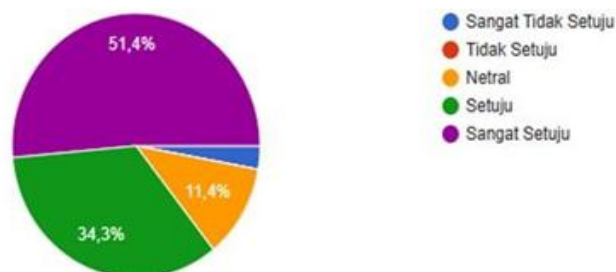
Selain itu, hasil penelitian ini juga menunjukkan hasil bahwa mahasiswa sangat terbantu dalam memahami materi kuliah dengan persentase sebesar 85,9%.

Diagram 2. Persentase pemahaman materi kuliah dengan penggunaan aplikasi Quizizz pada evaluasi mata kuliah



Penggunaan Quizizz membantu saya memahami materi kuliah dengan lebih baik.

35 jawaban



## CONCLUSION

Penggunaan Quizizz sebagai aplikasi pembelajaran berbasis kuis memberikan kontribusi signifikan terhadap optimalisasi evaluasi materi dalam mata kuliah di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Nusa Cendana. Berdasarkan hasil implementasi, Quizizz mampu meningkatkan keterlibatan mahasiswa, mempermudah proses evaluasi, serta menyediakan umpan balik yang lebih cepat dan tepat.

Penerapan aplikasi edukatif Quizizz dalam optimalisasi evaluasi mata kuliah telah menunjukkan hasil yang positif, baik dalam peningkatan kualitas pembelajaran maupun dalam mendukung visi Universitas Nusa Cendana sebagai institusi pendidikan yang unggul dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Berikut poin utama simpulan dari kegiatan ini:

1. Efektivitas Evaluasi: Penggunaan Quizizz terbukti mempermudah proses evaluasi pembelajaran, meningkatkan keterlibatan mahasiswa, serta memberikan umpan balik yang cepat dan akurat.
2. Peningkatan Kompetensi Digital: Dosen dan mahasiswa berhasil meningkatkan literasi digital mereka melalui pengenalan dan penggunaan aplikasi ini secara rutin dalam evaluasi pembelajaran.
3. Inovasi dalam Pembelajaran: Quizizz menjadi sarana yang efektif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan relevan dengan kebutuhan era digital.
4. Dukungan terhadap Nilai-Nilai Utama: Implementasi aplikasi ini memperkuat nilai unggul, inovatif, adaptif, responsif, humanis, dan berdaya saing, serta mendukung pengembangan kompetensi Smart ASN.
5. Responsif terhadap Lokalitas: Meskipun teknologi ini masih menghadapi tantangan dalam hal aksesibilitas, khususnya di wilayah dengan keterbatasan infrastruktur digital, penggunaannya tetap relevan dan dapat disesuaikan dengan kondisi lokal.

Keunggulan dari platform ini terletak pada kemudahan akses, kemampuannya untuk menyajikan soal dengan variasi format yang menarik, dan fitur analisis hasil yang memungkinkan pengajar untuk menilai pemahaman mahasiswa secara lebih objektif dan menyeluruh. Namun demikian, beberapa tantangan yang dihadapi dalam penerapan aplikasi ini mencakup kesenjangan dalam kompetensi digital antar mahasiswa, serta kendala teknis terkait dengan konektivitas internet. Untuk itu, diperlukan pelatihan lebih lanjut bagi pengajar dan mahasiswa mengenai penggunaan optimal platform ini serta peningkatan infrastruktur teknologi di lingkungan kampus. Secara keseluruhan, Quizizz telah terbukti menjadi alat yang efektif dalam mendukung evaluasi



pembelajaran yang lebih interaktif dan efisien, yang selanjutnya dapat menjadi model bagi implementasi evaluasi berbasis teknologi di mata kuliah lainnya.

#### **DAFTAR PUSTAKA/REFERENCES**

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. Longman.
- Brown, G. (2004). *Assessing Student Learning in Higher Education*. Routledge
- Marton, F., & Säljö, R. (1976). *On Qualitative Differences in Learning: I - Outcome and Process*. *British Journal of Educational Psychology*, 46(1), 4- 11.
- Hattie, J., & Timperley, H. (2007). *The power of feedback*. *Review of Educational Research*, 77(1), 81-112.
- McLoughlin, C., & Lee, M. J. W. (2008). *The Three P's of Pedagogy for the Networked Society: Personalization, Participation, and Productivity*. *International Journal of Teaching and Learning in Higher Education*, 20(1), 10-27.
- Popham, W. J. (2008). *Classroom Assessment: What Teachers Need to Know (6th ed.)*. PearPrensky,
- M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6.
- Sterling, S. (2001). *Sustainable education: Re-visioning learning and change*. Green Books.

