

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Dalam beberapa tahun terakhir, dunia pendidikan global mengalami transformasi signifikan akibat perkembangan teknologi digital yang masif. Di tengah perubahan tersebut, munculnya media pembelajaran berbasis aplikasi seperti Quizizz menjadi salah satu respons terhadap kebutuhan pembelajaran yang lebih interaktif dan efisien, terutama di era pascapandemi. Quizizz merupakan platform pembelajaran daring berbasis permainan (*game-based learning*) yang dirancang untuk meningkatkan partisipasi, perhatian, dan keterlibatan kognitif peserta didik melalui kuis interaktif dan umpan balik waktu nyata. Penggunaan Quizizz terbukti dapat meningkatkan antusiasme, perhatian, dan motivasi belajar peserta didik di berbagai tingkat pendidikan, mulai dari anak usia dini hingga pendidikan tinggi ([Narawati et al., 2024](#)); ([Mesterjon et al., 2024](#)); ([Sari et al., 2024](#)). Di tingkat nasional, integrasi aplikasi ini dalam sistem pendidikan telah mendapat perhatian luas sebagai sarana pembelajaran digital yang menyenangkan dan efektif di berbagai jenjang, termasuk dalam konteks pendidikan kedokteran.

Meskipun pemanfaatan media berbasis gamifikasi meningkat, terdapat kesenjangan yang cukup signifikan dalam adopsinya di lingkungan pendidikan kedokteran, khususnya dalam pengajaran ilmu dasar seperti Parasitologi. Kajian sebelumnya lebih banyak difokuskan pada ranah pendidikan dasar dan menengah, dengan minimnya kajian empiris yang menelaah efektivitas Quizizz dalam meningkatkan pemahaman konseptual dan klinis mahasiswa kedokteran terhadap materi Parasitologi ([Setiawati et al., 2024](#)); ([Adityawarman et al., 2022](#)). Selain itu, tantangan yang dihadapi mahasiswa dalam memahami kompleksitas biologis dan klinis parasit sebagai penyebab utama penyakit menular di negara tropis menunjukkan kebutuhan mendesak untuk mengembangkan pendekatan pembelajaran yang lebih relevan dan menarik ([Karim, 2024](#)).

Penelitian ini memposisikan Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis teknologi interaktif yang tidak hanya mampu meningkatkan motivasi dan persepsi positif mahasiswa, tetapi juga diharapkan berdampak pada peningkatan tingkat pengetahuan yang substansial. Kerangka konseptual yang mendasari kajian ini meliputi pendekatan konstruktivistik dan teori ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) sebagai dasar teoritis dalam menilai motivasi belajar dan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran berbasis kuis ([Pradnyadewi & Kristiani, 2021](#)); ([Wibawa et al., 2019](#)). Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa integrasi Quizizz dalam strategi evaluasi formatif dapat memperkuat proses

metakognitif mahasiswa dalam memahami dan merefleksikan materi pembelajaran ([Hanif et al., 2023](#)).

Berdasarkan latar belakang dan kerangka teoretis tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran Parasitologi terhadap persepsi, motivasi belajar, dan tingkat pengetahuan mahasiswa sarjana kedokteran.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *mixed methods* dengan desain kuasi-eksperimen, dan data diperoleh dari mahasiswa semester 4 (empat) Fakultas Kedokteran Universitas Hasanuddin melalui kuisioner, wawancara, dan hasil evaluasi akademik.

Penelitian ini memberikan peranan penting bagi literatur pendidikan kedokteran di Indonesia, dengan menyajikan bukti empiris yang mengisi kekosongan penelitian terkait media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam konteks Parasitologi kedokteran. Kebaruan dari kajian ini terletak pada integrasi desain *mixed methods* untuk mengungkap dinamika persepsi, motivasi, dan hasil belajar, serta pada konteks spesifik penerapan Quizizz dalam ilmu dasar yang kompleks dan sering dianggap menantang oleh mahasiswa kedokteran ([Nuary et al., 2024](#)); ([Adhiyah, 2023](#)); ([Pangestu & Fahrudin, 2024](#)).

## **1.2. Rumusan masalah**

Bagaimana evaluasi penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran Parasitologi terhadap Persepsi, Motivasi Belajar dan Tingkat Pengetahuan Mahasiswa Sarjana kedokteran.

## **1.3. Tujuan Penelitian**

### **1.3.1. Tujuan Umum:**

Diketuinya evaluasi penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran Parasitologi terhadap Persepsi, Motivasi Belajar dan Tingkat Pengetahuan Mahasiswa Sarjana kedokteran

### **1.3.2. Tujuan khusus:**

1. Mengetahui persepsi mahasiswa sarjana kedokteran terhadap penggunaan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran Parasitologi
2. Mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran Parasitologi terhadap motivasi belajar mahasiswa sarjana kedokteran
3. Mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran Parasitologi terhadap Tingkat Pengetahuan Mahasiswa Sarjana kedokteran

4. Mengetahui hubungan persepsi, motivasi belajar dan peningkatan pengetahuan mahasiswa sarjana kedokteran terkait penggunaan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran Parasitologi

#### **1.4. Manfaat Penelitian**

1. Menjadi bahan evaluasi sistem perkuliahan khususnya departemen Parasitologi sehingga diharapkan mampu menjadi landasan dalam melakukan pembenahan sistem pendidikan yang lebih baik.
2. Menjadi bahan evaluasi kepada staf akademik terkait dengan kritik dan saran yang diharapkan mampu membangun dan menjadi bahan untuk lebih baik kedepannya.
3. Menjadi landasan teori untuk penelitian selanjutnya sebagai bentuk upaya perkembangan ilmu pengetahuan khususnya pada bidang pendidikan kedokteran.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Persepsi**

Menurut Walgito (2010), persepsi adalah suatu proses yang diawali dengan penginderaan terhadap stimulus dari lingkungan, lalu stimulus tersebut diorganisasi dan diinterpretasikan oleh individu sehingga membentuk suatu pemahaman atau makna. Dalam konteks belajar, ini berarti siswa bukan hanya menerima informasi, tetapi juga mengolahnya sesuai dengan latar belakang pengetahuan, pengalaman, dan kondisi emosional mereka.

Slameto (2010) menambahkan bahwa persepsi sangat dipengaruhi oleh faktor internal (seperti kebutuhan, minat, harapan, dan perhatian) maupun faktor eksternal (seperti cara guru mengajar, kondisi lingkungan kelas, dan penyampaian materi). Oleh karena itu, dua siswa bisa memiliki persepsi yang sangat berbeda terhadap pengalaman belajar yang sama.

Teori Gestalt juga memberikan kontribusi penting dalam memahami persepsi belajar. Dalam teori ini, pembelajaran dianggap sebagai proses yang menyeluruh. Menurut teori Gestalt, manusia cenderung melihat informasi secara utuh daripada bagian-bagian terpisah (Rakhmat, 2012). Ini berarti bahwa dalam proses belajar, siswa akan lebih mudah memahami materi yang disajikan dalam konteks yang utuh, bermakna, dan terstruktur dengan baik.

Lebih jauh lagi, persepsi dalam belajar akan mempengaruhi sikap, motivasi, dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Jika siswa memiliki persepsi positif terhadap materi atau guru, maka akan muncul keinginan untuk belajar lebih lanjut. Sebaliknya, persepsi negatif dapat menghambat keaktifan dan hasil belajar siswa.

#### **2.2. Motivasi Belajar**

Meningkatkan motivasi adalah salah satu prinsip utama untuk pembelajaran yang efisien. Motivasi intrinsik mengungkapkan minat, kemampuan, dan pengetahuan pelajar. Studi yang dilakukan oleh Harandi, (2015) menunjukkan hubungan antara motivasi siswa dan pembelajaran elektronik. Jika mahasiswa termotivasi, maka mereka akan terlibat dalam pembelajaran. Motivasi pelajar dan aplikasi harus sesuai. Situs web e-learning perlu mempertimbangkan perspektif mahasiswa dan juga menjadikan mahasiswa sebagai bagian dari proses pengembangan (Abou El-Seoud et al., 2014). Salah satu poin kuncinya adalah menarik perhatian mahasiswa dan hal ini dapat dicapai melalui berbagai ide seperti menggunakan gambar atau animasi yang menarik, berkonsentrasi pada konten utama, dan menggunakan

konten terbaru. Ide-ide ini dapat dengan mudah meningkatkan kepercayaan diri mahasiswa bersama dengan berbagai elemen permainan seperti papan peringkat, poin, atau level. Dengan memberikan umpan balik atau reward berupa penghargaan kepada mahasiswa dan kita dapat mengenali pencapaian mereka yang akan memberikan kepuasan tersendiri bagi mereka. Demikian pula, kelompok teman sebaya juga dapat meningkatkan motivasi mahasiswa. (V Senthil Kumaran, 2023)

Seperti diketahui, motivasi belajar pada mahasiswa berbeda satu sama lain, ada mahasiswa yang motivasinya bersifat intrinsik dimana kemauan belajarnya lebih kuat dan tidak tergantung pada faktor di luar dirinya. Sebaliknya dengan mahasiswa yang motivasi belajarnya bersifat ekstrinsik, kemauan untuk belajar sangat tergantung pada kondisi di luar dirinya. Namun demikian, di dalam kenyataan motivasi ekstrinsik inilah yang banyak terjadi, terutama pada anak-anak dan remaja dalam proses belajar. Proses pembelajaran akan berhasil manakala mahasiswa mempunyai motivasi dalam belajar. Oleh karena itu, dosen perlu menumbuhkan motivasi belajar mahasiswa. Salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi siswa adalah motivasi. Dengan adanya motivasi, siswa akan belajar lebih keras, ulet, tekun dan memiliki dan memiliki konsentrasi penuh dalam proses belajar pembelajaran. Dorongan motivasi dalam belajar merupakan salah satu hal yang perlu dibangkitkan dalam upaya pembelajaran di sekolah. (Yolanda F & Maria U, 2019)

Slameto (2010) mengemukakan bahwa belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam belajar, siswa mengalami sendiri proses dari tidak tahu menjadi tahu. Mohamad Surya (2004) mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan perilaku sebagai hasil interaksi antara dirinya dan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Secara lengkap, pengertian pembelajaran dapat dirumuskan sebagai berikut: “pembelajaran ialah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Pada dasarnya motivasi adalah suatu usaha yang disadari untuk menggerakkan, mengarahkan dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu. Menurut Clayton Alderfer (dalam Nashar, 2004:42). Motivasi belajar adalah kecenderungan siswa dalam melakukan

kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin. Motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar. Dalam motivasi terkandung adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan dan mengarahkan sikap serta perilaku pada individu belajar. Untuk peningkatan motivasi belajar menurut Abin Syamsudin M (1996) yang dapat kita lakukan adalah mengidentifikasi beberapa indikatornya dalam tahap-tahap tertentu. Indikator motivasi antara lain: 1) Durasi kegiatan, 2) Frekuensi kegiatan, 3) Presistensinya pada tujuan kegiatan, 4) Ketabahan, keuletan dan kemampuannya dalam menghadapi kegiatan dan kesulitan untuk mencapai tujuan, 5) Pengabdian dan pengorbanan untuk mencapai tujuan, 6) Tingkatan aspirasi yang hendak dicapai dengan kegiatan yang dilakukan, 7) Tingkat kualifikasi prestasi, 8) Arah sikapnya terhadap sasaran kegiatan, Syamsuddin M (1996).

Menurut Wlodkowski & Jaynes (2004), bahwa motivasi belajar merupakan suatu proses internal yang ada dalam diri seseorang yang memberikan gairah atau semangat dalam belajar, mengandung usaha untuk mencapai tujuan belajar, dimana terdapat pemahaman dan pengembangan belajar. Lemahnya motivasi atau tidak adanya motivasi belajar akan melemahkan kegiatan, sehingga mutu prestasi belajar akan rendah. Oleh karena itu, mutu prestasi belajar pada mahasiswa perlu diperkuat terus-menerus. Dengan tujuan agar mahasiswa memiliki motivasi belajar yang kuat, sehingga prestasi belajar yang diraihinya dapat optimal.

### **2.2.1. Peranan Media Pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa**

Mengidentifikasi manfaat media yaitu: (1) memperjelas penyajian pesan dan informasi; (2) meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga menimbulkan motivasi belajar dan interaksi secara langsung; (3) mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu; dan (4) memberikan kesamaan pengalaman belajar pada mahasiswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa manfaat dari media pembelajaran diantaranya yaitu, dapat membantu mempermudah pengajar dalam menyampaikan materi, dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan bervariasi, siswa tidak akan merasa bosan atau jenuh, dapat menumbuhkan motivasi belajar mahasiswa dan meningkatkan prestasi belajar. hanya mendengarkan, g) mengembangkan minat dan motivasi, h) menuntun berfikir kongkrit, i) memberikan pengalaman yang tak mudah didapat, j) mempermudah pengajaran. Arsyad, A. (2014)

Media pembelajaran mempunyai peranan yang penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya media, proses kegiatan belajar mengajar akan semakin dirasakan

manfaatnya. Penggunaan media diharapkan akan menumbuhkan dampak positif, seperti munculnya proses pembelajaran yang lebih kondusif, terjadinya umpan balik dalam proses belajar mengajar, dan mencapai hasil yang optimal. Pada mulanya media pembelajaran hanyalah dianggap sebagai alat untuk membantu pembelajar dalam kegiatan mengajar (teaching aids). Dengan media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber ilmu pengetahuan. Kemampuan siswa untuk belajar dari berbagai sumber tersebut, akan bisa menanamkan sikap kepada siswa untuk senantiasa berinisiatif mencari berbagai sumber belajar yang diperlukan. Dengan memanfaatkan media secara baik dapat membantu kesulitan belajar siswa, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar dan lain-lain. Salah satu upaya meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik yaitu menggunakan media pembelajaran. Yolanda (2019).

### **2.3. Tingkat Pengetahuan**

Pengetahuan merupakan hasil dari proses kognitif yang terjadi setelah seseorang menerima dan mengolah informasi melalui pengalaman, pendidikan, atau pembelajaran. Dalam konteks pendidikan, tingkat pengetahuan merujuk pada seberapa dalam pemahaman seseorang terhadap suatu materi, dan sejauh mana ia mampu mengingat, menerapkan, serta mengembangkan informasi tersebut Djamarah (2002).

Menurut Notoatmodjo (2012), pengetahuan adalah hasil dari tahu, dan ini terjadi setelah seseorang melakukan pengindraan terhadap suatu objek. Pengindraan terjadi melalui pancaindra, terutama indera pendengaran dan penglihatan. Pengetahuan merupakan domain kognitif yang sangat penting dalam membentuk sikap dan perilaku seseorang, terutama dalam proses belajar.

Tingkat pengetahuan siswa menjadi dasar penting dalam menentukan strategi pembelajaran. Misalnya, siswa yang masih berada pada tahap "pengetahuan" membutuhkan metode yang berbeda dengan siswa yang sudah berada pada tahap "analisis" atau "evaluasi".

### **2.4. Media Pembelajaran**

Dosen diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang kreatif untuk memenuhi tuntutan kurikulum KKNI dan revolusi industri 4.0. Mereka juga harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang efektif agar mahasiswa dapat fokus pada proses pembelajaran sehingga dapat mencapai standar pendidikan. Standar Nasional Pendidikan Tinggi mencakup Standar Nasional Pendidikan dan Standar Nasional Penelitian dan Pengabdian kepada

Masyarakat (Permenristekdikti No. 44). Dengan menggunakan kurikulum Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI), proses evaluasi pembelajaran menjadi perhatian utama dosen saat mengajar.

Model pembelajaran konvensional tidak relevan dengan model pembelajaran yang digunakan saat ini. Model pembelajaran yang digunakan pada abad-21 seharusnya menggunakan model pembelajaran berbasis digital. Pembelajaran abad-21 akan menggunakan model pembelajaran berbasis digital. Sehingga, literasi digital setiap dosen harus ditingkatkan. Berdasarkan penjabaran tersebut, tampak bahwa dosen yang menggunakan model pembelajaran konvensional memiliki kemampuan literasi yang rendah. Oleh karena itu harus ditingkatkan dengan pelatihan menggunakan digital. Salah satu keterampilan yang harus dimiliki oleh dosen adalah literasi digital. Literasi digital dalam konteks pembelajaran dapat dimaknai sebagai kemampuan untuk dapat mengakses, menganalisis, mencipta, melakukan refleksi, dan memanfaatkan perangkat digital. Dengan kata lain dosen harus memiliki kemampuan untuk mengakses perangkat digital, menganalisis, mencipta melalui perangkat digital, sehingga perangkat digital tersebut dapat membantu menutupi kelemahan bahan ajar atau pun media pembelajaran. (Rahmat, et al, 2023)

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, namun terkadang dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi. Artinya materi pelajaran atau pesan yang ingin disampaikan oleh dosen tidak dapat diterima oleh mahasiswa secara optimal, artinya tidak seluruh materi pelajaran dapat dipahami dengan baik oleh mahasiswa; sebagian dari mahasiswa sebagai penerima pesan menginterpretasinya berbeda isi pesan yang disampaikan dosen. Mahasiswa merasa cepat bosan dan kelelahan kondisi ini tidak dapat mereka hindari, disebabkan penjelasan dosen yang sukar dicerna dan dipahami. Dosen yang bijaksana tentu sadar bahwa kebosanan dan kelelahan mahasiswa adalah berpangkal dari penjelasan yang diberikan dosen terlalu rumit, tidak fokus pada akar masalah. Untuk menghindari semua itu, maka dosen dapat menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan media sebagai alat bantu. (Yolanda F & Maria U, 2019)

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media pembelajaran mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan materi yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan materi yang disampaikan oleh dosen dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media pembelajaran sebagai alat bantu

dalam proses belajar mengajar adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri. (Yolanda F & Maria U, 2019)

Pada hakekatnya media pembelajaran juga merupakan media komunikasi, karena proses pendidikan juga merupakan proses komunikasi. Yang secara khusus digunakan untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan meningkatkan motivasi mahasiswa. Tidak semua media pendidikan adalah media pembelajaran, tetapi setiap media pembelajaran pasti termasuk media pendidikan. Media pembelajaran yaitu suatu bentuk peralatan, metode, atau teknik yang digunakan dalam menyalurkan pesan dan dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan mahasiswa, dalam mempertegas bahan pelajaran, sehingga dapat membangkitkan minat dan motivasi dalam mengikuti proses belajar mengajar.

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang secara harfiah berarti “tengah” atau “pengantar”. Media pembelajaran adalah perangkat yang digunakan oleh dosen untuk menyampaikan informasi kepada mahasiswa terkait dengan pembelajaran sehingga mudah dimengerti. Sejalan dengan hal ini ada beberapa pendapat yang mengemukakan pengertian media. Salah satunya adalah pendapat dari (Khadijah:2016: 124) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian anak usia dini sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Sedangkan menurut (Dhine,2012:205) menyatakan bahwa media adalah berasal dari kata jamak *medium*, yang berarti perantara. Selain itu media juga dapat diartikan sebagai sesuatu yang terletak ditengah-tengah. Maksudnya disini adalah suatu perantara yang menghubungkan semua pihak yang membutuhkan terjadinya suatu hubungan. (Amelia,2023)

Menurut Wahid (2018) dalam segi sejarah terdapat dua fungsi media pendidikan (yang sekarang disebut media pembelajaran) yaitu sebagai berikut: Pertama, fungsi AVA (Audio Visual Aids atau Teaching Aids) berfungsi untuk memberikan pengalaman yang konkret kepada peserta didik. Pada dasarnya bahasa bersifat abstrak, maka guru perlu menggunakan alat bantu berupa gambar, model, benda konkrit dalam menyajikan suatu pelajaran tertentu, sehingga peserta didik dapat memahami apa yang disampaikan oleh guru. Inilah fungsi pertama media, yaitu sebagai alat bantu agar dapat memperjelas apa yang disampaikan oleh guru, karena kalau tidak menggunakan media, maka penjelasan guru akan bersifat sangat abstrak.

Kedua, Fungsi Komunikasi. Fungsi ini berada di antara dua hal, yaitu menulis dan membuat media (komunikator atau sumber) dan orang yang menerima (membaca, melihat, mendengar). Orang yang membaca, melihat, dan mendengar media dalam komunikasi disebut audience. Sedangkan media yang dibuat (ditulis dalam bentuk modul, film, slide, OHP, dan yang memuat pesan yang akan disampaikan kepada penerima. Dalam komunikasi tatap muka, pembicara langsung berhadapan dalam menyampaikan pesannya kepada penerima tanpa adanya perantara yang digunakan.

Inilah fungsi kedua dari media pembelajaran dari segi sejarah perkembangannya, yaitu sebagai sarana komunikasi dan interaksi antara peserta didik dengan media tersebut, dan demikian merupakan sumber belajar yang penting. Adapun beberapa fungsi lain yang dapat dilakukan oleh media. Fungsi-fungsi tersebut antara lain, memberikan pengetahuan tentang tujuan belajar, memotivasi peserta didik, menyajikan informasi, dan merangsang diskusi.

Levie dan Lentz (dalam Azhar Arsyad, 2007) mengemukakan empat fungsi media pengajaran, khususnya media visual, antara lain:

1. Fungsi Atensi; Fungsi inti media visual, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
2. Fungsi Afektif; Yaitu fungsi media visual yang dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.
3. Fungsi Kognitif; Yaitu fungsi media visual yang terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
4. Fungsi Kompensatoris; Yaitu fungsi media pengajaran yang terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks dan membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

### **2.4.1. Manfaat Media Pembelajaran**

Secara umum, manfaat media dalam proses belajar dan pembelajaran adalah memudahkan interaksi antara guru dengan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Secara khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Direktorat Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional mengidentifikasi delapan manfaat media dalam penyelenggaraan proses belajar dan pembelajaran, yaitu: (1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan, (2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, (3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, (4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga, (5) Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik, (6) Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, (7) Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi serta proses belajar dan pembelajaran, (8) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

### **2.5. Aplikasi Quizziz**

Peran teknologi dan informasi sangat penting, penguasaan teknologi bagi dosen sebagai tenaga pendidik merupakan hal yang mutlak. Kemajuan teknologi yang begitu pesat di era Revolusi Industri 4.0 membuat dosen harus mampu mengeksplorasinya agar dapat mewujudkan pembelajaran yang efektif dan efisien dalam network. Profesionalisme dosen menjadi tantangan tersendiri ketika menghadapi tuntutan pembelajaran. Kemajuan teknologi merupakan sebuah hal yang tidak terelakkan, karena kemajuan tersebut mengikuti arus kemajuan dalam bidang ilmu pengetahuan (Zakiah, 2018). Inovasi-inovasi teknologi sudah banyak diciptakan, hal ini bertujuan untuk memberi kemudahan bagi manusia dalam melakukan berbagai bentuk kegiatan maupun pekerjaan. Salah satu teknologi yang sudah banyak dirasakan manfaatnya oleh masyarakat pada umumnya adalah teknologi informasi.

Internet telah mengubah keadaan pendidikan secara drastis selama 20 tahun terakhir ini (Ferry, Elvinawanty, & Manurung, 2019). Hal tersebut memungkinkan komunikasi yang lebih terbuka dan cepat antara dosen dan mahasiswa. Sebelum adanya internet dan teknologi, peranan dosen dan universitas memegang kendali dalam distribusi ilmu pengetahuan. Tetapi setelah munculnya revolusi teknologi informasi, dunia berubah lebih cepat dari sebelumnya. Adanya disrupsi teknologi, menyebabkan dunia digital semakin menembus domain pendidikan dan keterampilan, dengan teknologi secara bertahap dalam pendidikan, pengetahuan, dan

keterampilan dimana implementasinya dilakukan dengan metode yang baru dan inovatif. (Junaidi, Satria, & Wahyuni, 2021).

Seiring dengan pesatnya perkembangan dunia pendidikan ke ranah digital, teknologi telah hadir di mana-mana di ruang-ruang perkuliahan di seluruh dunia. Keberhasilan ini dapat dikaitkan dengan dosen yang menyadari ketidakmampuan metode pengajaran konvensional untuk membekali mahasiswa dengan keterampilan yang relevan untuk tenaga kerja modern (Naga & Subramani, 2018; Malik, 2018). Mengingat dunia yang semakin maju secara digital saat ini, di mana pemikiran kritis, pemecahan masalah, dan kolaborasi merupakan salah satu kompetensi yang dicari (Gore, 2013; Ahonen & Kinnunen, 2015), mahasiswa yang mengadopsi teknologi memiliki keunggulan dibandingkan mahasiswa yang tidak (Hermita, 2020). Teknologi menonjolkan kualitas-kualitas utama yang menyediakan sumber daya informasi yang luas dan situasi kehidupan nyata untuk mengasah kemampuan literasi digital (Erwin & Mohammed, 2022). Meskipun mengintegrasikan teknologi ke dalam perkuliahan sudah menjadi hal yang lumrah, namun hal tersebut tidak cukup untuk memastikan keterlibatan mahasiswa dan hasil pembelajaran yang sukses (Khan et al., 2017). Oleh karena itu, para dosen membutuhkan media dan strategi efektif yang dapat meningkatkan motivasi dan mendukung pembelajaran siswa. Salah satu alat tersebut adalah Quis. (Syafriaedi N,2023)

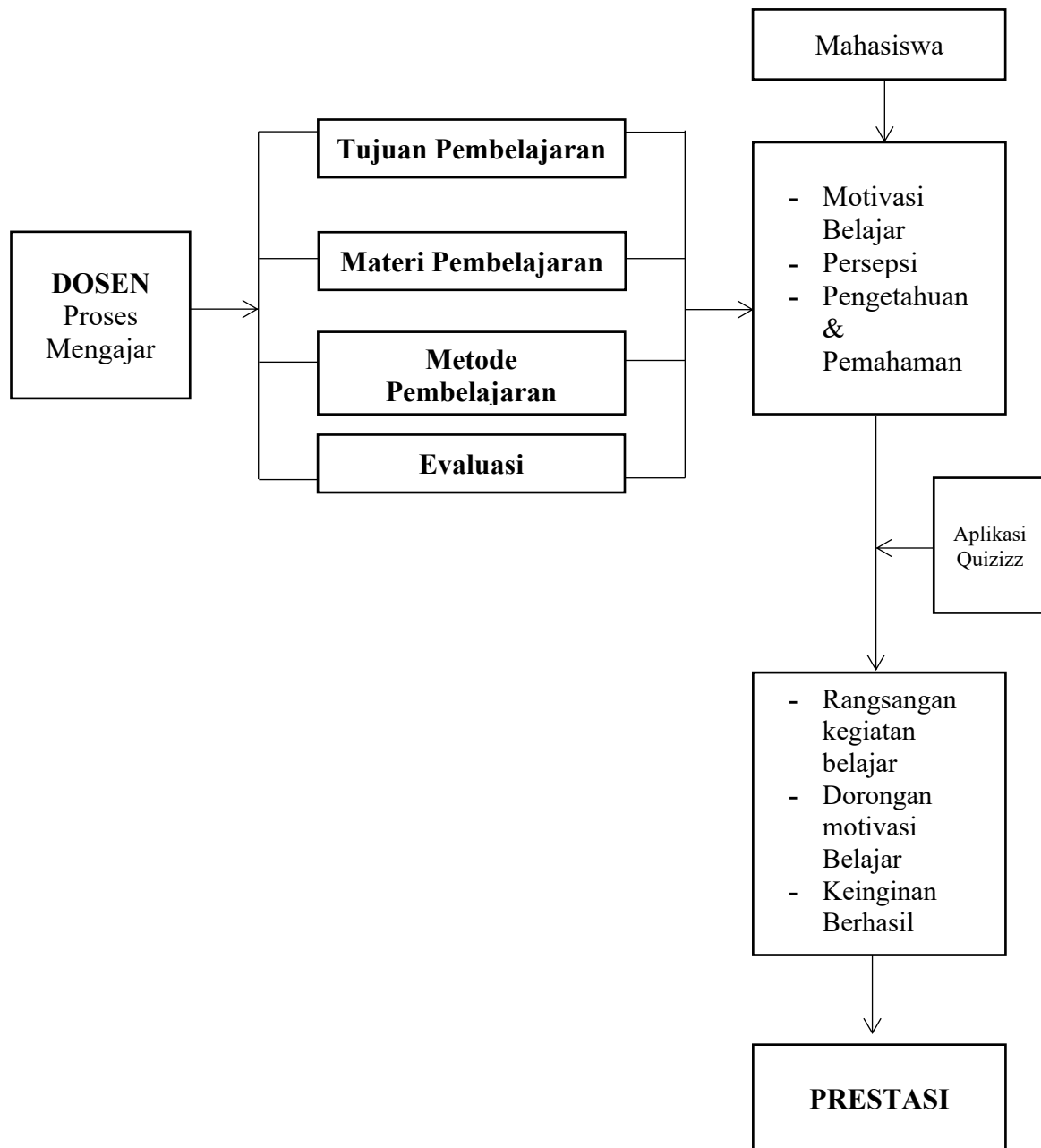
Quizizz telah ada sejak 2015, aplikasi ini dibuat pada tahun 2015 oleh Deepak Joy Cheenath dan Ankit Gupta, sebagai alat untuk meningkatkan kepuasan dan keterlibatan mahasiswa dalam pendidikan mereka. Quizizz merupakan permainan kuis yang dapat diikuti oleh banyak peserta, mahasiswa yang berada di dalam maupun di luar kelas. Di dalam aplikasi ini sudah terdapat kumpulan kuis, mahasiswa juga dapat dengan mudah mengaksesnya. Selain itu, aplikasi ini memiliki pilihan untuk mendaftar sebagai dosen atau sebagai mahasiswa. Jika mendaftar sebagai dosen, dapat dengan mudah mengunggah soal yang diakses oleh mahasiswa. Aplikasi Quizizz memungkinkan dosen untuk membuat penilaian formatif yang menarik bagi mahasiswa. Aplikasi ini juga menunjukkan hasil dari setiap pertanyaan yang diajukan oleh mahasiswa di layar situs berdasarkan jumlah jawaban yang benar. Selain itu, aplikasi ini mempermudah pekerjaan dosen karena hasil penilaian jawaban peserta didik dapat diketahui dan dapat diunduh dalam format Excel.

Quizizz adalah media pembelajaran digital dan berbasis web (dapat digunakan dengan internet yang memadai) dan terdiri dari kuis, modul pembelajaran, permainan, dan forum diskusi. Aplikasi Quizizz sendiri menggambarkan sebagai perangkat berbasis web untuk

membuat permainan kuis interaktif yang dapat dimainkan dengan smartphone dan tersedia di [www.Quizizz.com](http://www.Quizizz.com). Quizizz merupakan salah satu media belajar mengajar yang unik dan interaktif serta mengikuti format tanya-jawab, sehingga dapat meningkatkan partisipasi aktif dan kompetisi yang sehat. Kuis dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai jenis pertanyaan, yaitu pilihan ganda, benar/salah, jawaban singkat, jawaban ganda, mengisi bagian yang kosong mencocokkan, mengurutkan, dll. Penggunaan format interaktif ini memberikan umpan balik langsung kepada mahasiswa dan membantu mengarahkan percakapan di antara mahasiswa. Penggunaan quizizz untuk belajar-mengajar memberikan keuntungan.

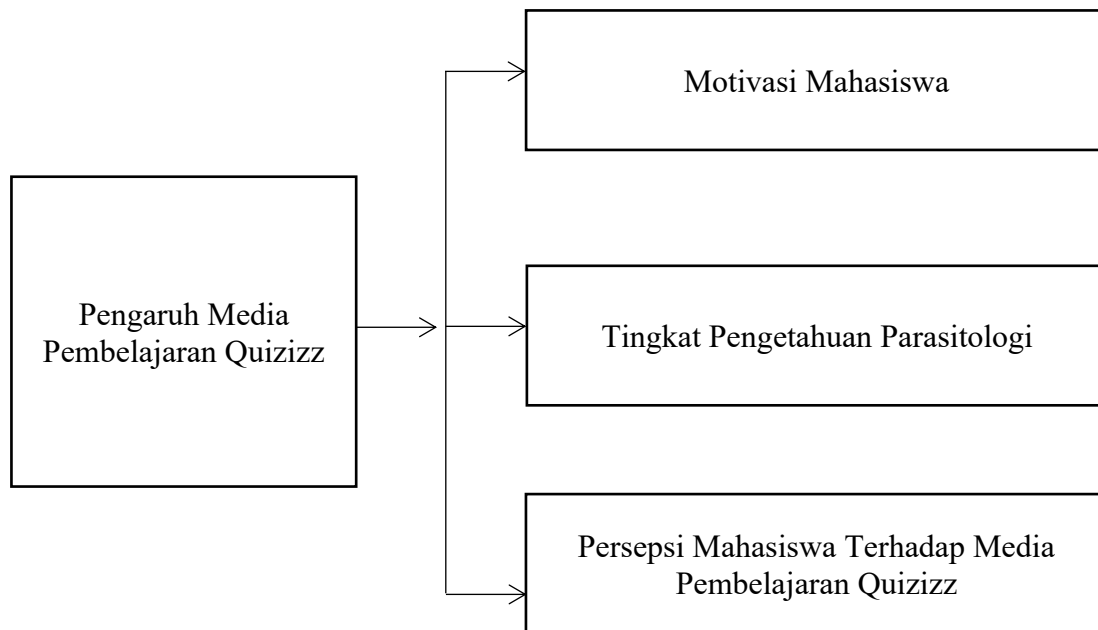
Aplikasi Quizizz merupakan salah satu aplikasi yang sangat tepat dan relevan digunakan dalam pembelajaran, khususnya untuk evaluasi. Pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, keterlibatan mahasiswa secara aktif, umpan balik yang instan, dan personalisasi pembelajaran merupakan beberapa faktor yang membuat Quizizz menjadi alat yang sangat ampuh untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, yang tentunya juga berimbas pada peningkatan prestasi belajar. Lebih dari itu, fitur-fitur yang dimiliki Quizizz juga dapat membantu mengembangkan keterampilan abad ke-21 yang sangat penting untuk dimiliki oleh para mahasiswa saat ini. Oleh karena itu, tidak mengherankan jika di era digital seperti sekarang ini, Quizizz memiliki peran yang cukup besar dalam proses pembelajaran dan telah banyak digunakan di berbagai institusi pendidikan di seluruh dunia.

## 2.6. Kerangka Teori



**Gambar 1. Bagan Kerangka Teori**

## 2.7. Kerangka Konsep



**Gambar 2. Bagan Kerangka Konsep**

H1= Aplikasi quizizz meningkatkan persepsi dan motivasi serta pengetahuan mahasiswa sarjana kedokteran terhadap pembelajaran Parasitologi

H0 = Aplikasi quizizz tidak dapat meningkatkan persepsi dan motivasi serta pengetahuan mahasiswa sarjana kedokteran terhadap pembelajaran Parasitologi

