



Analisis Korelasi Pearson Dalam Menentukan Hubungan Antara Respon Dengan Kepuasan Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Quizizz

Faradiba Jabnabillah^{a,1,*}, Siska Dwi Astiati^{b,2}

^aProgram Studi Sistem Informasi, Institut Teknologi Batam

^bProgram Studi Pendidikan Matematika, STKIP Al-Amin Dompu

¹faradiba@iteba.ac.id

²siskadwiastati@gmail.com

*Correspondence: faradiba@iteba.ac.id

Informasi artikel

Received :
Mei 20, 2024

Revised :
Juli 04, 2024

Publish :
Oktober 30, 2024

Kata kunci:
Respon
Kepuasan belajar
Aplikasi Quizizz

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan hubungan respon dengan kepuasan mahasiswa menggunakan aplikasi Quizizz sebagai media pengerjaan kuis pada mata kuliah kalkulus. Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa program studi Sistem Informasi semester I tahun ajaran 2022/2023 yang mengambil mata kuliah Kalkulus di Institut Teknologi Batam yang berjumlah 59 orang. Penelitian ini menggunakan uji korelasi Product Moment untuk melihat ada tidaknya hubungan antara respon (X) dengan kepuasan mahasiswa (Y) dalam penggunaan aplikasi Quizizz pada mata kuliah Kalkulus. Hasil penelitian ini nilai signifikansi variabel respon dan kepuasan yaitu sebesar 0,000 dimana nilai tersebut < 0,05 maka dengan demikian variabel respon dan kepuasan mempunyai hubungan atau korelasi. Selain itu nilai Pearson Correlation terhadap respon dan kepuasan sebesar 0,955 yang berarti derajat hubungan kedua variabel berkorelasi sangat kuat dan bentuk hubungan kedua variabel ini bersifat positif yang artinya semakin tinggi respon maka semakin tinggi kepuasan mahasiswa dalam menggunakan aplikasi Quizizz pada mata kuliah Kalkulus.

ABSTRACT

The aim of this research is to describe the relationship between response and satisfaction using the Quizizz application as a medium for taking quizzes in calculus courses. The subjects in this research were students of the Information Systems study program semester I in the 2022/2023 academic year who took Calculus courses at the Batam Institute of Technology, totaling 59 people. This research uses the Product Moment correlation test to see whether or not there is a relationship between response (X) and student satisfaction (Y) in using the Quizizz application in the Calculus course. The results of this research are a significant value for the response and satisfaction variables, namely 0.000, where this value is <0.05, thus the response and satisfaction variables have a relationship or correlation. Apart from that, the Pearson Correlation value for response and satisfaction is 0.955, which means that the degree of relationship between these two variables is very strongly correlated and the form of relationship between these two variables is positive, which means that the higher the response, the higher the student satisfaction in using the Quizizz application on the Calculus subject.

Keywords:

Response
Student Satisfaction
Quizizz Application

Copyright © 2024 (Faradiba Jabnabillah, Siska Dwi Astiati). All Right Reserved

How to Cite: Jabnabillah, F & Astiati, S. D. (2024). Analisis Korelasi Pearson Dalam Menentukan Hubungan Antara Respon Dengan Kepuasan Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Quizizz. *Pi: Mathematics Education Journal*, 7(2), 57-63. <https://doi.org/10.21067/pmej.v7i2.10109>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

Pendahuluan

Abad ke-21 ditandai oleh kemajuan teknologi yang pesat, khususnya dalam bidang pendidikan. Kemajuan teknologi ini telah menghasilkan berbagai alat bantu pembelajaran interaktif yang dapat dimanfaatkan, seperti media pembelajaran daring yang bersifat mandiri, yang memudahkan pengguna dalam mengakses sumber daya yang diperlukan, menyederhanakan penyampaian dan pembaruan informasi, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih beragam (Efriani et al., 2020). Media pembelajaran daring juga merupakan sistem pembelajaran jarak jauh yang mendukung kegiatan belajar, membantu peserta didik mengulang dan memahami materi di luar keterbatasan waktu pembelajaran konvensional (Aditia et al., 2017). Selain itu, media pembelajaran daring dapat digunakan untuk tes dan kuis dengan pertimbangan ruang dan waktu, serta memungkinkan proses penilaian yang lebih akurat dan objektif (Susanti & Effendi, 2020).

Namun, realitas di lapangan menunjukkan hal yang berbeda. Berdasarkan survei yang dilakukan pada mata kuliah Kalkulus di program studi Sistem Informasi Institut Teknologi Batam, proses belajar mengajar, terutama dalam pelaksanaan kuis, masih dilakukan dengan menggunakan buku atau kertas. Metode pembelajaran seperti ini dianggap sudah ketinggalan zaman dan monoton. Banyak mahasiswa merasa bosan selama mengikuti perkuliahan Kalkulus, yang mengakibatkan kesulitan dalam memahami materi. Menurut (Kristanto, 2017) jika peserta didik merasa bosan dalam belajar, mereka akan merasa bahwa pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh tidak berkembang, yang pada akhirnya dapat menurunkan prestasi belajar matematika. Pernyataan (Wahyuni, 2017) mendukung pandangan ini, dengan menyatakan bahwa sebagian peserta didik menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang membosankan, bahkan menimbulkan rasa takut, cemas, dan marah saat pembelajaran berlangsung.

Permasalahan seperti ini mendorong para pendidik untuk memanfaatkan aplikasi pembelajaran daring berbasis teknologi, seperti Quizizz, yang dapat mendukung kegiatan belajar mengajar di tingkat sekolah menengah maupun perguruan tinggi. Quizizz menyediakan dua alamat situs: <https://Quizizz.com/> untuk guru dalam merancang kuis, diskusi, atau survei online, dan <https://Quizizz.it/> untuk peserta didik yang mengikuti pembelajaran berbasis permainan. Aplikasi Quizizz dapat dengan mudah diunduh di smartphone masing-masing (Supriadi et al., 2021). Saat ini, terdapat 20 juta pengguna terdaftar, termasuk guru, dan sekitar 100 juta peserta didik yang menggunakan aplikasi ini. Melalui Quizizz, pendidik dapat mengintegrasikan pengajaran, diskusi, dan evaluasi, sehingga dapat lebih kreatif dalam pembelajaran tanpa kehabisan ide. Aplikasi ini dapat digunakan kapan saja dan di mana saja karena tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Quizizz juga memiliki pengaturan waktu untuk membuka dan menutup kuis, sehingga peserta didik hanya perlu memasukkan kata sandi atau kode untuk memulai kuis tanpa harus berada di lokasi yang sama dengan guru atau rekan-rekannya (Sitorus & Santoso, 2022).

Penelitian ini menganalisis hubungan antara respons dan kepuasan mahasiswa dalam menggunakan aplikasi Quizizz untuk mengerjakan kuis pada mata kuliah Kalkulus. Kepuasan diartikan sebagai tingkat perasaan individu setelah membandingkan kinerja atau hasil yang dirasakan dengan ekspektasinya. Apabila kinerja tidak memenuhi ekspektasi, pengguna akan merasa tidak puas. Sebaliknya, jika kinerja sesuai dengan harapan, pengguna akan merasa puas (Ahmad Zikri, 2022). Pengukuran kepuasan peserta didik terhadap aplikasi Quizizz perlu dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas aplikasi ini dalam pelaksanaan kuis. Kepuasan peserta didik sangat terkait dengan respons mereka. Bagi seorang pendidik, penting untuk mengetahui apakah respons peserta didik dalam kegiatan pembelajaran menunjukkan antusiasme atau sebaliknya, sehingga pendidik harus mampu menyelenggarakan proses belajar mengajar dengan baik guna memperoleh respons positif

dari peserta didik. Respons ini dapat dikategorikan ke dalam tiga indikator, yaitu respons kognitif, respons afektif, dan respons konatif. Respons kognitif adalah tanggapan atau persepsi yang berkaitan dengan objek sikap. Pikiran seseorang dapat diidentifikasi secara verbal melalui ungkapan keyakinan atau pandangan yang cenderung negatif atau positif. Respons afektif mengacu pada sikap seseorang yang tercermin dari penilaian atau perasaan terhadap objek sikap tersebut, sementara respons konatif berkaitan dengan perilaku nyata yang melibatkan tindakan konkret. Berdasarkan indikator yang digunakan, respons yang baik ditunjukkan dengan persentase sebesar 89,87% (Amir, 2015). Sedangkan kepuasan terdiri dari sejumlah indikator yaitu *easy of use*, *format*, *accuracy* and *user satisfaction* yang mana pada indikator ini menunjukkan hasil yang puas (Simaremare & Juniadi, 2020).

Urgensi dalam penelitian ini terletak pada kecenderungan pendidik yang terus menerapkan metode tertulis dalam pelaksanaan kuis, yang mengakibatkan monoton dalam penerapannya. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penyelenggaraan kuis Kalkulus untuk memberikan variasi baru dalam sistem pembelajaran dan penilaian. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hubungan antara respons dan kepuasan terhadap penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media dalam pelaksanaan kuis pada mata kuliah Kalkulus. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kepuasan peserta didik dalam mengikuti kuis Kalkulus dan mendorong minat mereka untuk mempelajari mata kuliah tersebut.

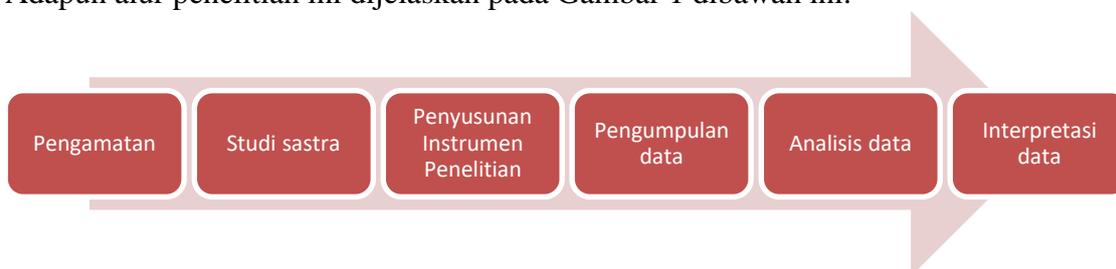
Metode Penelitian

Subjek dalam penelitian ini yaitu mahasiswa program studi Sistem Informasi semester I tahun ajaran 2022/2023 yang mengambil mata kuliah Kalkulus di Institut Teknologi Batam yang berjumlah 59 orang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melalui observasi dan angket. Kuesioner menggunakan empat skala dengan masing-masing poin, dijelaskan pada Tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Skala Poin Respon dan Kepuasan Mahasiswa

Skala	Poin
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (KS)	2
Tidak Setuju (TS)	1

Adapun alur penelitian ini dijelaskan pada Gambar 1 dibawah ini.



Gambar 1. Alur Penelitian

Sebelum angket dibagikan kepada mahasiswa, instrumen penelitian harus diuji terlebih dahulu dengan uji validitas dan reliabilitas. Pada uji validitas semua butir pernyataan pada kuesioner respon maupun kepuasan mahasiswa dinyatakan valid. Dan untuk uji reliabilitas pada kuesioner respon mahasiswa memperoleh hasil 0,88 yang artinya kuesioner tersebut reliable. Sedangkan kuesioner kepuasan mahasiswa memperoleh hasil 0,814 yang mana juga dinyatakan reliable. Setelah itu menggunakan uji korelasi Product Moment untuk melihat ada tidaknya respon (X) dan kepuasan siswa (Y) dalam penggunaan aplikasi

Quizizz pada mata mempelajari Kalkulus. Sejumlah analisis yang telah disebutkan di atas dapat digunakan dengan bantuan program *SPSS 26 for Windows*. Selain menggunakan SPSS, anda juga dapat menguji pencarian korelasi product moment dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{XY} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \quad (1)$$

Informasi:

- r_{XY} : Koefisien korelasi antara X dan Y
- N : Jumlah subjek (jumlah anggota sampel)
- X : Skor Barang
- Y : Skor total
- $\sum XY$: Jumlah Perkalian Antara Skor Item dan Total Skor
- $\sum X^2$: Jumlah Item Skor Kuadrat
- $\sum Y^2$: Jumlah Skor Total Kuadrat

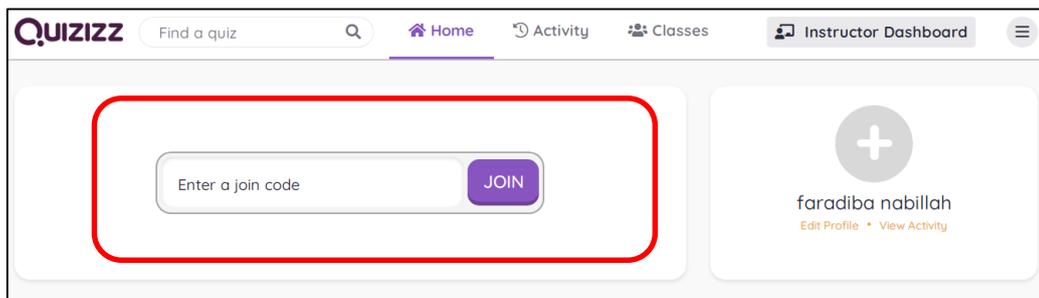
Dasar pengambilan keputusan Jika signifikansi nilai $< 0,05$ maka berkorelasi, tetapi jika signifikansi nilai $> 0,05$ maka Tidak berkorelasi.

Tabel 2. Pedoman Derajat Sambungan

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat lemah
0,20 – 0,399	Lemah
0,40 – 0,599	Saat ini
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1.000	Sangat kuat

Hasil dan Pembahasan

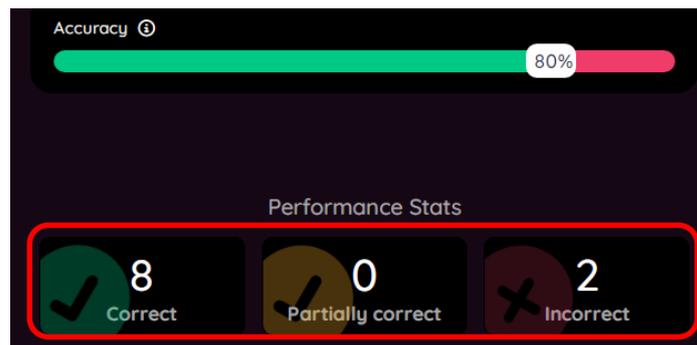
Dalam kegiatan penelitian awal ini, peneliti terlebih dahulu memperkenalkan aplikasi Quizizz sebagai media untuk pengambilan nilai kuis kepada mahasiswa. Selanjutnya, peneliti menjelaskan langkah-langkah yang harus diikuti oleh mahasiswa untuk membuka aplikasi Quizizz, yaitu: 1) Mahasiswa membuka joinmyquiz.com, 2) Mahasiswa memasukkan kode yang diberikan oleh dosen terkait, 3) Mahasiswa mengklik *start* dan menunggu konfirmasi dari dosen, 4) Setelah dosen memberikan konfirmasi, tampilan soal akan muncul, 5) Soal yang diberikan berupa pilihan ganda sebanyak 10 soal dengan durasi waktu yang bervariasi tergantung tingkat kesulitan soal, dan mahasiswa harus memilih jawaban yang benar, 6) Setelah mahasiswa menyelesaikan kuis, skor akan ditampilkan dan kuis dinyatakan selesai. Langkah-langkah yang dijelaskan di atas dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2. Tampilan Aplikasi Quizizz untuk Memasuki Kuis Menggunakan Kode



Gambar 3. Tampilan Soal Pada Aplikasi Quizizz



Gambar 4. Tampilan Skor Hasil Pengerjaan Soal Pada Aplikasi Quizizz

Setelah menyelesaikan soal, peneliti kemudian membagikan angket respon dan kepuasan mahasiswa menggunakan aplikasi Quizizz. Setelah data diperoleh langkah selanjutnya adalah menganalisis data menggunakan analisis Product Moment. Adapun hasil analisisnya ditunjukkan pada Tabel 3 dibawah ini:

Tabel 3. Hasil Uji Koefisien Korelasi

		Tanggapan	Kepuasan
Tanggapan	Korelasi Pearson	1	,955
	tanda tangan. (2-ekor)		,000
	N	59	59
Kepuasan	Korelasi Pearson	,955	1
	Tanda tangan (2-ekor)	,000	
	N	59	59

Pada Tabel 3 diatas terdapat nilai signifikansi variabel respon dan kepuasan yaitu 0,00 0 dimana tanda ini $< 0,05$ dengan demikian variabel respon dan kepuasan mempunyai hubungan atau berkorelasi. Pada tabel ini juga dapat dilihat bahwa Korelasi Pearson untuk respon dan kepuasan adalah sebesar 0,955 yang berarti derajat hubungan kedua variabel tersebut berkorelasi sangat kuat dan bentuk hubungan kedua variabel ini adalah positif yang artinya semakin tinggi responnya maka semakin tinggi kepuasan mahasiswa dalam menggunakan aplikasi Quizizz pada mata kuliah Kalkulus.

Hubungan antara respons dan kepuasan mahasiswa dalam menggunakan aplikasi Quizizz pada mata kuliah Kalkulus sangat kuat. Hal ini disebabkan oleh tampilan aplikasi Quizizz yang menarik, yang mampu meningkatkan semangat dan minat mahasiswa dalam mengikuti kuis. Pernyataan ini sejalan dengan penelitian oleh (WD et al., 2022) yang menyatakan bahwa aplikasi Quizizz memiliki potensi yang baik sebagai media pembelajaran yang efektif, karena dapat merangsang respons positif peserta didik melalui komponen visual dan verbal. Selain itu, aplikasi ini juga terbukti efektif dalam meningkatkan kepuasan

mahasiswa dalam mempelajari Kalkulus, karena tampilannya yang mudah dipahami dan diakses. Pendapat ini didukung oleh (Asma, 2022) yang menjelaskan bahwa respons dan tingkat kepuasan peserta didik dalam menggunakan aplikasi Quizizz mencerminkan kualitas pembelajaran, di mana kualitas pembelajaran yang baik akan menghasilkan hasil belajar yang optimal. Tingkat kepuasan yang tinggi juga dapat menjadi indikator bahwa penilaian online berjalan dengan baik. (Salsabila et al., 2020) menambahkan bahwa penggunaan Quizizz memberikan dimensi baru dalam proses evaluasi guru dan menciptakan pola pembelajaran yang lebih menyenangkan bagi peserta didik. Selain itu menurut (Noor, 2020) Quizizz dapat dijadikan strategi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan tanpa menghilangkan esensi pembelajaran, bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi aktif peserta didik sejak awal. Berdasarkan berbagai pernyataan di atas, kondisi ini sejalan dengan pengalaman mahasiswa dalam penerapan aplikasi Quizizz pada perkuliahan Kalkulus, di mana mahasiswa tampak antusias dalam mengikuti kuis, yang berdampak pada peningkatan nilai mahasiswa dibandingkan dengan kuis sebelumnya.

Kesimpulan

Penelitian ini dibatasi hanya pada variabel respon mahasiswa dan kepuasan mahasiswa dalam penggunaan aplikasi Quizizz dengan subjek penelitian adalah seluruh mahasiswa program studi Sistem Informasi tahun ajaran 2023/2024. Kesimpulan penelitian ini adalah nilai signifikan pada variabel respon dan kepuasan mahasiswa yaitu 0,000 dimana nilai ini $< 0,05$ dengan demikian variabel respon dan kepuasan mahasiswa mempunyai hubungan atau berkorelasi. Selain itu nilai Pearson Correlation terhadap respon dan kepuasan adalah sebesar 0,955 yang berarti derajat hubungan kedua variabel tersebut berkorelasi sangat kuat dan bentuk hubungan kedua variabel ini adalah positif yang artinya semakin tinggi respon maka semakin tinggi pula kepuasan mahasiswa dalam menggunakan aplikasi Quizizz pada mata kuliah Kalkulus. Sehingga manfaat pada penelitian ini bagi pendidik adalah dapat mengimplementasikan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran khususnya ketika kuis, bagi pesertadidik dapat meningkatkan semangat dan minat dalam belajar, dan bagi peneliti selanjutnya penelitian ini dapat dikembangkan untuk analisis yang lain serta dengan ruanglingkup yang lebih luas.

Daftar Rujukan

- Aditia, R., Susilo, B., & Purwandari, E. P. (2017). Rancang Bangun Media Pembelajaran Kalkulus I Berbasis Web Pada Materi Operasi Fungsi Bilangan Bulat. *Rekursif: Jurnal Informatika*, 5(3), 360–373. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/rekursif/article/viewFile/886/2012>
- Ahmad Zikri, M. I. H. (2022). Analisis Kualitas Pelayanan Pengiriman Barang terhadap Kepuasan Konsumen pada PT Pos Indonesia Regional I Sumatera. *Jurnal Ilmu Komputer, Ekonomi Dan Manajemen (JIKEM)*, 1(1), 129–138.
- Amir, M. T. (n.d.). *Merancang Kuesionera: Konsep dan Panduan untuk Penelitian Sikap, Kepribadian dan Perilaku* (2015th ed.). Prenada: Media Group.
- Asma, A. (2022). Math Didactic : Jurnal Pendidikan Matematika Analisis Tingkat Kepuasan Mahasiswa Terhadap Penggunaan Quizizz © by Author (s). *Math Didactic*, 8(3), 249–259.
- Efriani, E., Dewantara, J. A., & Afandi, A. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Discord Sebagai Media Pembelajaran Online. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 13(1), 61–65. <https://doi.org/10.24036/tip.v13i1.283>
- Kristanto, V. H. (2017). Pengaruh Kejenuhan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran matematika. *Widya Warta*, 02, 312–320.

- Noor, S. (2020). Penggunaan Quizizz dalam penilaian pembelajaran pada materi ruang lingkup Biologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1–7.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi/JIITUJ*, 4(2), 163–173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Simaremare, D. A., & Juniadi, A. (2020). Analisis Tingkat Kepuasan Mahasiswa Pengguna E-Learning Menggunakan End User Computing Satisfaction. *Jurnal Infortech*, 2(2), 250–257. <https://doi.org/10.31294/infortech.v2i2.9257>
- 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>
- Supriadi, N.-, Tazkiyah, D., & Isro, Z. (2021). Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 5(1), 42–51. <https://doi.org/10.36279/apsmi.v5i1.101>
- Susanti, R. D., & Effendi, M. M. (2020). Efektivitas Penggunaan Edmodo Dalam Pelaksanaan Ulangan Harian Matematika. *Fibonacci Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(1), 9–16.
- Wahyuni, A. (2017). Analisis Hambatan Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Kalkulus Dasar. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 1(1), 10. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v1i1.253>
- WD, M. A. A., Sondang, M., Hanifah, L., & Kusumayati, L. D. (2022). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Politeknik Penerbangan Surabaya*, 7(1), 24–36.