

**PEMANFAATAN GAME EDUKASI QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN *GAME*
DEVELOPMENT PADA MAHASISWA MSIB SKILVUL TECH4IMPACT BATCH 4**

**REKOGNISI LAPORAN TUGAS AKHIR MAHASISWA MAGANG DAN STUDI
INDEPENDEN BERSERTIFIKAT ANGKATAN 4 (SKRIPSI)**



Oleh:

Hesty Ikrima

NIM 2010130220024

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN/PENGESAHAN

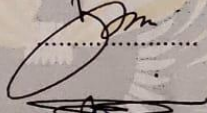

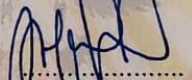
HALAMAN PERSETUJUAN/PENGESAHAN

Pemanfaatan Game Edukasi Quizizz Dalam Pembelajaran Game Development Pada Mahasiswa MSIB Skilvul Tech4Impact Batch 4

Disusun oleh :
Hesty Ikrima
NIM 2010130220024

Telah dipertahankan dihadapan penguji sidang skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lambung Mangkurat
Tanggal 10 Juni 2024


TIM PENGUJI

Nama / Pejabat	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing/Ketua Penguji Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M.Pd		01 JUL 2024
Penguji Utama Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., MA		01 JUL 2024
Pembimbing/Anggota Penguji Mastur, M.Pd		08 JUL 2024

Mengetahui,

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan




Dhuha Nona Fernata Sari, S.Psi., M.Pd
NIP. 19800702 200501 2 004

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG

LEMBAR PERSETUJUAN

Pemanfaatan Game Edukasi Quizizz Dalam Pembelajaran Game Development Pada

Mahasiswa MSIB Skilvul Tech4Impact Batch 4

Disusun oleh :


Hesty Ikrima

NIM 2010130220024


Telah disetujui Syarat dan Disetujui Oleh dosen pembimbing untuk dilaksanakan Sidang

Skripsi bagi yang bersangkutan.

Dosen Pembimbing I



Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M.Pd
NIP. 195811111984031005

Dosen Pembimbing II


Mastur, M.Pd
NIP. 98707152019031013

Mengetahui

Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan


Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., MA
NIP. 19801228 200501 2 003

LEMBAR PENGESAHAN

Skilvul Tech4Impact: *Game* Development

Di PT Impactbyte Teknologi Edukasi

oleh:

Hesty Ikrima / 2010130220024

disetujui dan disahkan sebagai

Laporan Magang atau Studi Independen Bersertifikat Kampus Merdeka

Jakarta, 27 Juni 2023
Mentor Game Development



Muhammad Arief Ismirianda

Head of Programme Skilvul



Caron Toshiko Monica

SURAT PERNYATAAN

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hesty Ikrima

NIM : 2010130220024

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Judul : Pemanfaatan Game Edukasi Quizizz Dalam Pembelajaran Game Development Pada Mahasiswa MSIB Skilvul Tech4Impact Batch 4

Menyatakan bahwa Skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau ditertibkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim

Banjarmasin, 2024

Yang Membuat Pernyataan



Hesty Ikrima

NIM 201013022024

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh. Segala puji dan syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT., tidak lupa pula shalawat serta salam dihaturkan pada Nabi Muhammad Saw. yang merupakan Rahmat bagi sekalian Alam.

Dalam kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung, membantu serta membimbing penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **"Pemanfaatan Game Edukasi Quizizz Dalam Pembelajaran Game Development Pada Mahasiswa MSIB Skilvul Tech4Impact Batch 4"**. Skripsi ini disusun dalam rangka untuk menempuh ujian sarjana pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini jauh dari kata sempurna, ketidaksempurnaan tersebut disebabkan oleh kemampuan, pengetahuan serta pengalaman penulis yang masih terbatas. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan bagi kemajuan dimasa yang akan datang. Skripsi ini dapat terselesaikan tentu dari bimbingan serta dorongan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan yang Maha Esa dan Baginda Nabi Muhammad Saw.
2. Bapak Prof. Dr. Sunarno Basuki, Drs., M.Kes., AIFO selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
3. Ibu Dr. Nina Permata Sari, S.Psi., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
4. Ibu Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., M.A., selaku Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
5. Bapak Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak memberi arahan dan bimbingan serta saran yang sangat berarti dalam penyusunan skripsi ini.
6. Bapak Mastur, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak memberi arahan dan bimbingan serta saran yang sangat berarti dalam penyusunan skripsi ini.
7. Seluruh Dosen Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat yang telah memberikan ilmu pengajaran, serta motivasi kepada mahasiswanya.
8. Head of Programme Skilvul, Caron Toshiko Monica, Muhammad Arief Ismirianda selaku mentor dan Kak Mikhael Martin Nur Arief selaku instruktur dan kakak-kakak tim Skilvul

yang telah memberikan ilmu pengajaran, motivasi dan bantuan untuk kelancaran penulis dalam mengikuti studi independen di perusahaan tersebut.

9. Rekan-rekan tim 6 dan rekan-rekan mahasiswa *Game development* yang telah bekerjasama dari awal hingga akhir kegiatan studi independen.
10. Kedua orang tua penulis yang selalu mendukung dan memberikan semangat, motivasi, cinta, doa, pengorbanan dan nasihat kepada penulis selama menempuh pendidikan hingga setelah menyelesaikan skripsi ini.
11. Keluarga, sahabat, teman-teman dan seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu dalam memberikan doa, motivasi dan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat khususnya bagi penulis, pembaca maupun dunia ilmu pengetahuan. Penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada seluruh pihak yang telah memberikan doa, dukungan moral maupun materi.

Demikian kata pengantar ini penulis tulis, terima kasih atas segala perhatiannya dan mohon maaf atas segala kekurangannya. Wassalamualaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh.

Banjarmasin, 3 Juni 2024

Penulis,



Hesty Ikrima

NIM 2010130220024

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN/PENGESAHAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
ABSTRAK	1
ABSTRACT.....	2
BAB I PENDAHULUAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Latar Belakang	Error! Bookmark not defined.
B. Tujuan Penulisan.....	Error! Bookmark not defined.
C. Manfaat Penulisan.....	Error! Bookmark not defined.
BAB II KAJIAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
A. Profil Mitra.....	Error! Bookmark not defined.
B. Teknologi Pendidikan	Error! Bookmark not defined.
C. Kawasan Teknologi Pendidikan	Error! Bookmark not defined.
D. Game Edukasi Quizizz.....	Error! Bookmark not defined.
E. Magang dan Studi Independen.....	Error! Bookmark not defined.
F. Skilvul.....	Error! Bookmark not defined.
G. Penelitian Relevan	Error! Bookmark not defined.
H. Kerangka Berpikir.....	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
A. Metode Penelitian	Error! Bookmark not defined.
B. Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	Error! Bookmark not defined.

A.	Hasil Penelitian	Error! Bookmark not defined.
B.	Pembahasan.....	Error! Bookmark not defined.
BAB V PENUTUP.....		Error! Bookmark not defined.
A.	Kesimpulan	Error! Bookmark not defined.
B.	Saran	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA.....		Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN.....		Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Struktur Organisasi Skilvul.....	6
Gambar 2. 2 Struktur Organisasi Skilvul.....	7
Gambar 2. 3 Kerangka Berpikir.....	24

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kriteria Inklusi.....	25
----------------------------------	----

PEMANFAATAN GAME EDUKASI QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN GAME DEVELOPMENT PADA MAHASISWA MSIB SKILVUL TECH4IMPACT BATCH 4

Hesty Ikrima¹, Hamsi Mansur², Mastur³

^{1,2,3}Universitas Lambung Mangkurat

E-mail: 2010130220024@mhs.ulm.ac.id¹, hamsi.mansur@ulm.ac.id², mastur@ulm.ac.id³

ABSTRAK

Game seringkali dipandang memiliki dampak negatif. Namun faktanya, game juga dapat menjadi media pembelajaran yang menarik bagi mahasiswa karena game selain memiliki fungsi dalam pembelajaran, juga memiliki fungsi dalam hiburan yang dapat membuat kegiatan belajar mahasiswa menjadi lebih menyenangkan dan tidak terkesan monoton. Game yang digunakan untuk tujuan pembelajaran ini disebut game edukasi. Salah satu contoh game edukasi adalah Quizizz. Quizizz adalah aplikasi yang memungkinkan pengguna membuat kuis pendidikan interaktif dan menarik. Dengan menggunakan Quizizz, pengguna dapat membuat kuis baru atau mencoba kuis yang telah dibuat oleh pengguna lain. Quizizz telah banyak digunakan dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya pada kegiatan mentoring oleh kelompok 6 game development Skilvul. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan platform Quizizz sebagai media pembelajaran berupa *game* edukasi pada Mahasiswa *Game Development MSIB Skilvul Tech4Impact Batch 4*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah studi literatur dengan mengkaji dan menelaah artikel, jurnal, buku dan sumber pustaka lainnya yang terkait dengan pemanfaatan Quizizz dalam pembelajaran, khususnya pada pembelajaran *game development* di Skilvul. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran dapat dapat merangsang motivasi serta meningkatkan fokus, keaktifan dan keterampilan berpikir cepat mahasiswa dalam mengerjakan kuis. Fitur *review question* dan penjelasan ulang dari mentor di akhir kuis juga membantu mahasiswa dalam memahami materi yang diajarkan secara lebih baik.

Kata Kunci: *Game edukasi; Quizizz; Skilvul*

ABSTRACT

Games are often seen as having a negative impact. But in fact, games can also be an interesting learning media for students because games besides having a function in learning, also have a function in entertainment that can make students' learning activities more fun and not seem monotonous. Games that are used for learning purposes are called educational games. One example of an educational game is Quizizz. Quizizz is an application that allows users to create interactive and interesting educational quizzes. By using Quizizz, users can create new quizzes or try quizzes that have been created by other users. Quizizz has been widely used in learning activities, one of which is in mentoring activities by group 6 game development Skilvul. This study aims to describe the utilization of the Quizizz platform as a learning medium in the form of educational games for MSIB Skilvul Tech4Impact Batch 4 Game Development Students. The method used in this research is a literature study by reviewing and examining articles, journals, books and other literature sources related to the utilization of Quizizz in learning, especially in learning game development at Skilvul. The results showed that the use of Quizizz in learning can stimulate motivation and increase students' focus, activeness and quick thinking skills in doing quizzes. The review question feature and re-explanation from the mentor at the end of the quiz also help students understand the material better.

Keywords: Educational Game, Quizizz, Skilvul