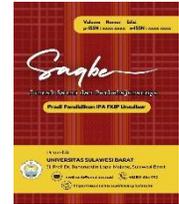




Contents lists available at <https://ojs.unsulbar.ac.id/index.php/saqbe>  
Vol 1 No 2 September 2024, <https://doi.org/10.31605/saqbe>

## Saqbe : Sains dan Pembelajarannya



# Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Media *Game* Interaktif Quizizz pada Mahasiswa dengan Gaya Belajar Visual, Auditori, dan Kinestetik.

## *A Comparison of Learning Outcomes Using Quizizz as Interactive Game Media on Students with Visual, Auditory, and Kinesthetic Learning Styles.*

A. Mutmainnah Taslim<sup>1\*</sup>, Muh. Qardawi Hamzah<sup>2</sup>, Bahrul Alim<sup>3</sup>.

<sup>1</sup>Pendidikan IPA, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sulawesi Barat.

<sup>2</sup>Bisnis Digital, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Makassar.

<sup>3</sup>Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Makassar

\*Correspondence e-mail: [a.mutmainnahtaslim@unsulbar.ac.id](mailto:a.mutmainnahtaslim@unsulbar.ac.id)

Received:

Revised:

Accepted:

Published:

### Abstrak

Pendidik perlu menyiapkan bahan pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar peserta didik agar hasil belajar yang diperoleh lebih efektif. Quizizz merupakan salah satu platform *game interaktif* yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran namun masih memberikan hasil yang variatif. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar menggunakan media *game* interaktif quizizz pada mahasiswa dengan gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jumlah sampel 69 orang. Teknik pengumpulan data berupa kuesioner dan tes. Instrumen penelitian berupa kuesioner gaya belajar dan tes hasil belajar. Teknik analisis data berupa one way ANOVA yang didahului dengan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Data yang digunakan berdistribusi normal dengan nilai signifikansi > taraf signifikansi ( $0,2 > 0,05$ ) data yang digunakan bersifat homogen dengan nilai signifikansi > taraf signifikansi ( $0,281 > 0,05$ ). Hasil penelitian ini memperoleh nilai signifikansi < taraf signifikansi ( $0,016 < 0,05$ ) yang menunjukkan  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yaitu terdapat perbedaan hasil belajar menggunakan media *game* interaktif quizizz antara mahasiswa dengan gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik. Hasil belajar antara gaya belajar visual dan auditori memiliki nilai signifikansi > taraf signifikansi ( $0,576 > 0,05$ ) maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara keduanya. Hasil belajar antara gaya belajar visual dan kinestetik memiliki nilai signifikansi < taraf signifikansi ( $0,013 < 0,05$ ) maka terdapat perbedaan yang signifikan antara keduanya. Hasil belajar antara gaya belajar auditori dan kinestetik memiliki nilai signifikansi > taraf signifikansi ( $0,445 > 0,05$ ) maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara keduanya.

### Kata Kunci

Hasil Belajar, Media Game Interaktif, Quizizz, Gaya Belajar

## **Abstract**

Educators need to prepare learning materials that suit with students learning style to achieve more effective learning outcome. Quizizz is an interactive game platform that can be used in the learning process but still provides varied results. Therefore, this research aims to investigate the differences in learning outcomes using Quizizz as interactive game media on students with visual, auditory, and kinesthetic learning styles. This research is a quantitative research with 69 participants. Data collection techniques include questionnaires and tests. The research instruments are learning style questionnaire and learning outcome test. Data analysis techniques is one-way ANOVA, preceded by prerequisite tests for normality and homogeneity. The data are normal with a significance value  $>$  significance level ( $0.2 > 0.05$ ) and the data are homogeneous with a significance value  $>$  significance level, ( $0.281 > 0.05$ ). The results of this research have a significance value  $<$  alpha level ( $0.016 < 0.05$ ), indicating that the null hypothesis ( $H_0$ ) is rejected and the alternative hypothesis ( $H_1$ ) is accepted, there are difference in learning outcomes using Quizizz as interactive game media on students with visual, auditory, and kinesthetic learning styles. The learning outcomes between visual and auditory learning styles have a significance value  $>$  alpha level ( $0.576 > 0.05$ ), there is no significant difference. The learning outcomes between visual and kinesthetic learning styles have a significance value  $<$  alpha level ( $0.013 < 0.05$ ), there is a significant difference. The learning outcomes between auditory and kinesthetic learning styles have a significance value  $>$  alpha level ( $0.445 > 0.05$ ), there is no significant difference.

## **Keyword**

Learning Outcomes, Interactive Game Media, Quizizz, Learning Styles

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam memajukan suatu bangsa. Kemajuan suatu bangsa dapat diraih dengan adanya sumber daya manusia yang berkualitas yang menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi seperti pada negara Jepang, Taiwan, Korea Selatan, Singapura, dan negara lainnya (Muhardi, 2004). Negara-negara tersebut dikenal maju karena kualitas sumber daya manusianya yang menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu, lembaga pendidikan di Indonesia diharapkan pula dapat mencetak generasi-generasi penerus bangsa yang berkualitas. Melalui pendidikan yang berkualitas, generasi muda dapat dibekali keterampilan, pengetahuan, dan karakter yang diperlukan untuk menghadapi tantangan global. Hal yang perlu ditingkatkan dalam meningkatkan kualitas pendidikan meliputi input, proses, dan output (Zulkarmain, 2021). Dalam hal ini input berupa sumber daya yang digunakan, proses berupa kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan, output berupa pencapaian akademik dan non akademik.

Saat ini sudah memasuki era *society* 5.0. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi menjadi salah satu kunci untuk menciptakan proses pembelajaran yang inovatif dan menarik. Media pembelajaran interaktif menjadi semakin populer dalam dunia pendidikan dengan memanfaatkan berbagai jenis media interaktif, seperti video interaktif, simulasi, game edukatif, dan berbagai aplikasi digital lainnya untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif (Hendra, dkk, 2020). Perkembangan teknologi mempengaruhi proses pembelajaran di kelas (Adawiyah dkk, 2023) maka pendidik harus melek akan teknologi. Salah satu media interaktif yang cukup menarik yaitu game interaktif. Saat ini sudah terdapat berbagai game interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah quizizz.

Quizizz merupakan *platform game* interaktif yang memungkinkan guru dan peserta didik membuat dan berpartisipasi dalam kuis online yang dapat diakses secara *real time* maupun secara mandiri kapanpun dan dimanapun. Penggunaan *platform* ini mampu menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif. Pada *platform* ini dapat dibuat kuis dan pembelajaran yang disertai dengan gambar, video, maupun audio. Melalui *platform* ini juga dapat dilakukan analisis output secara cepat dan mendalam untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik dan mengidentifikasi bagian-bagian apa saja yang masih perlu ditingkatkan.

Salah satu indikator pendidikan yang berkualitas adalah memperoleh output yang baik. Proses pembelajaran dikatakan baik dan berhasil jika peserta didik memperoleh hasil belajar yang baik. Hasil belajar merupakan hasil dari pengukuran dan penilaian usaha belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, maupun huruf (Julianti, dkk, 2023). Hasil belajar yang diperoleh setiap orang tentu berbeda-beda. Hal ini dikarenakan adanya faktor-faktor yang mempengaruhi baik faktor *eksternal* dan faktor *internal*. Faktor *eksternal* dapat berupa keluarga, sekolah, masyarakat, sarana dan prasarana, maupun fasilitas penunjang lainnya. Sedangkan faktor *internal* dapat berupa minat, bakat, motivasi, kesehatan, kecerdasan, maupun gaya belajar.

Gaya belajar merupakan salah satu faktor yang perlu diperhatikan pendidik karena setiap peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda. Terdapat berbagai definisi mengenai gaya belajar, salah satunya dikemukakan oleh Diswantika dan Tanod (2017) bahwa gaya belajar merupakan suatu proses tingkah laku, penghayatan, serta kecenderungan seorang peserta didik mempelajari ilmu dengan caranya tersendiri. Gaya belajar terdiri atas tiga yaitu gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik. Gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik merupakan cara siswa menyerap, mengatur, dan mengolah informasi yang akan mempengaruhi prestasi belajar (Fitriani, 2017). Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa gaya belajar merupakan teknik tersendiri yang digunakan seseorang untuk memperoleh dan mengolah informasi.

Dengan mengetahui gaya belajar peserta didik, pendidik dapat menyiapkan bahan pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar peserta didik agar hasil belajar yang diperoleh lebih efektif. Gaya belajar visual adalah gaya belajar yang dilakukan untuk memperoleh informasi melalui indra penglihatan dengan cara melihat dan mengamati sesuatu yang dipelajari (Pramesti dan Ratnadi, 2017), hal ini untuk memperoleh informasi dari visual yang ditampilkan seperti foto, poster, peta, infografis, grafik, dan lain sebagainya. Gaya belajar auditori adalah gaya belajar yang dilakukan untuk memperoleh informasi melalui indra pendengaran (Adawiyah dkk, 2020), hal ini untuk memperoleh informasi dari apa saja yang didengar melalui media apa saja. Gaya belajar kinestetik adalah gaya belajar yang dilakukan untuk memperoleh informasi melalui kegiatan bergerak, berbuat, atau menyentuh sesuatu (Saputri, 2017), hal ini untuk lebih mudah mengingat dan menyerap informasi.

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan awal bulan September 2024 pada mahasiswa angkatan 2024 salah satu prodi di Universitas Sulawesi Barat diperoleh informasi bahwa sebanyak 71% mahasiswa memiliki gaya belajar visual, 11,6% auditori, dan 17,4% kinestetik. Selain itu, telah diberikan kuis melalui game interaktif quizizz pada materi vektor dan diperoleh skor yang variatif. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melihat perbedaan-perbedaan hasil belajar menggunakan media *game* interaktif quizizz pada mahasiswa dengan gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik.

## **METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian dengan proses pengambilan kesimpulan berdasarkan hasil pengujian hipotesis secara statistik dengan menggunakan data empirik (Djaali, 2020). Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa angkatan 2024 pada salah satu prodi di Universitas Sulawesi Barat. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 69 orang mahasiswa angkatan 2024. Variabel dalam penelitian ini terdiri atas variabel independen berupa gaya belajar yang terdiri atas gaya belajar visual, auditori, kinestetik dan variabel dependen berupa hasil belajar menggunakan *game* interaktif quizizz.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu kuesioner dan tes. Instrumen yang digunakan yaitu kuesioner gaya belajar menggunakan link google form yang diisi oleh mahasiswa mengenai gaya belajar dan tes hasil belajar berupa kuis yang diberikan melalui game interaktif quizizz. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji ANOVA (*analysis of variance*) melalui *one way ANOVA* untuk mengetahui perbedaan rata-rata dua atau lebih kelompok secara signifikan. Namun sebelum melakukan uji ANOVA, perlu melakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Pengujian ini dilakukan melalui aplikasi SPSS 22.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan pada salah satu prodi di Universitas Sulawesi Barat dengan jumlah sampel 69 orang. Berdasarkan data yang dikumpulkan, diperoleh informasi bahwa dari 69 sampel yang digunakan, 49 orang memiliki gaya belajar visual, 8 orang memiliki gaya belajar auditori, dan 12 orang memiliki gaya belajar kinestetik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah:

**Tabel 1: Gaya Belajar Mahasiswa**

<i>Gaya Belajar</i>	<i>Jumlah</i>	<i>Persentase</i>
<i>Visual</i>	49	71%
<i>Auditori</i>	8	11,6%
<i>Kinestetik</i>	12	17,4%
<i>Total</i>	69	100%

Sebelum melakukan uji ANOVA untuk melihat perbedaan hasil belajar tiap gaya belajar, perlu dilakukan uji prasyarat berupa:

### Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Pada penelitian ini uji normalitas dilakukan melalui metode Kolmogorov Smirnov menggunakan SPSS 22. Jika nilai signifikansi > taraf signifikansi 0,05 maka data dikatakan berdistribusi normal, jika nilai signifikansi < taraf signifikansi 0,05 maka data dikatakan tidak berdistribusi normal. Melalui pengujian ini diperoleh hasil:

**Tabel 2: Hasil Uji Normalitas**

<i>Kolmogorov Smirnov</i>	<i>Jumlah</i>
<i>Sampel</i>	69
<i>Nilai Signifikansi (P)</i>	0,2

Berdasarkan tabel di atas, diketahui nilai signifikansi > taraf signifikansi yaitu  $0,2 > 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Hal ini berarti sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal sehingga bisa dilanjutkan pada uji homogenitas.

## Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan berasal dari populasi dengan varians yang sama. Pada penelitian ini uji homogenitas dilakukan melalui metode Levene menggunakan SPSS 22. Jika nilai signifikansi > taraf signifikansi 0,05 maka data dikatakan homogen, jika nilai signifikansi < taraf signifikansi 0,05 maka data dikatakan tidak homogen. Melalui pengujian ini diperoleh hasil:

**Tabel 3: Hasil Uji Homogenitas**

<i>Levene</i>	<i>Jumlah</i>
<i>Sampel</i>	69
<i>Nilai Signifikansi (P)</i>	0,281

Berdasarkan tabel di atas, diketahui nilai signifikansi > taraf signifikansi yaitu  $0,281 > 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa data bersifat homogen. Hal ini berarti sampel berasal dari populasi dengan varians yang sama.

## Uji *One Way ANOVA*

Setelah kedua uji prasayat terpenuhi, yaitu data berdistribusi normal dan homogen, maka analisis data boleh dilanjutkan dengan uji *one way ANOVA* untuk melihat perbedaan hasil belajar menggunakan media *game* interaktif quizizz pada mahasiswa dengan gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik. Hipotesis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

Hipotesis Nihil : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar menggunakan media *game* interaktif quizizz antara mahasiswa dengan gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik.

Hipotesis Alternatif : Terdapat perbedaan hasil belajar menggunakan media *game* interaktif quizizz antara mahasiswa dengan gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik.

Pada proses pengujian *one way ANOVA*, diperoleh informasi deskriptif mengenai hasil belajar menggunakan media *game* interaktif quizizz pada gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik sebagai berikut:

**Tabel 4: Rata-rata Hasil Belajar Mahasiswa**

<i>Gaya Belajar</i>	<i>Jumlah</i>	<i>Rata-Rata</i>	<i>Nilai Minimum</i>	<i>Nilai Maksimum</i>
<i>Visual</i>	49	4283.27	1530	9420
<i>Auditori</i>	8	3732.50	1690	5950
<i>Kinestetik</i>	12	2931.67	1560	4200

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa rata-rata hasil belajar menggunakan media *game* interaktif quizizz terbanyak yang diperoleh mahasiswa dimiliki oleh gaya belajar visual sebesar 4283,27 dengan skor terendah sebesar 1530 dan skor tertinggi sebesar 9420, disusul dengan gaya belajar auditori sebesar 3732,50 dengan skor terendah sebesar 1690 dan skor tertinggi sebesar 5950, dan gaya belajar kinestetik sebesar 2931,67 dengan skor terendah sebesar 1560 dan skor tertinggi sebesar 4200.

Salah satu faktor yang menyebabkan mahasiswa dengan gaya belajar visual memiliki skor tertinggi saat mengerjakan kuis pada media *game* interaktif quizizz karena media ini lebih banyak menampilkan soal-soal dalam bentuk gambar yang disusun secara menarik sehingga mahasiswa dengan gaya belajar visual lebih mudah menangkap maksud soal dan informasi dari soal. Hal ini disebabkan kelebihan gaya belajar visual adalah mudah

memahami informasi melalui indra penglihatan sedangkan kekurangannya adalah mengalami kesulitan jika informasi yang dilihat tidak disertai media visual (Istanto, 2022). Selain itu, skor terendah diperoleh mahasiswa dengan gaya belajar kinestetik karena gaya belajar ini perlu mempraktikkan sesuatu yang dipelajari agar lebih mudah dipahami (Julianti, 2023).

Selanjutnya diperoleh informasi mengenai nilai signifikansi dari uji *one way ANOVA* sebagai berikut:

**Tabel 5: Hasil Uji One Way ANOVA**

<i>Hasil ANOVA</i>	<i>Jumlah</i>
<i>Sampel</i>	69
<i>Nilai Signifikansi (P)</i>	0,016

Berdasarkan tabel di atas, diketahui nilai signifikansi < taraf signifikansi yaitu  $0,016 < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar menggunakan media *game* interaktif quizizz antara mahasiswa dengan gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik.

Selanjutnya perlu dilakukan analisis lanjut yaitu analisis *Post Hoc* atau *analisis Multiple Comparisons* menggunakan uji Tukey untuk melihat perbedaan rata-rata kelompok setelah dilakukan uji *one way ANOVA*. Hasil uji Tukey dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 6: Hasil Uji Tukey**

<i>Gaya Belajar (I)</i>	<i>Gaya Belajar (J)</i>	<i>Perbedaan Rata-rata (I-J)</i>	<i>Nilai Signifikansi</i>
<i>Visual</i>	Auditori	550.765	0.576
	Kinestetik	1351.599*	0.013
<i>Auditori</i>	Visual	-550.765	0.576
	Kinestetik	800.833	0.445
<i>Kinestetik</i>	Visual	-1351.599*	0.013
	Auditori	-800.833	0.445

Untuk menentukan apakah terdapat perbedaan secara signifikan antara tiap gaya belajar maka perlu memperhatikan nilai signifikansi dari tabel di atas. Hasil belajar menggunakan media *game* interaktif quizizz antara gaya belajar visual dan auditori memiliki nilai signifikansi > taraf signifikansi yaitu  $0,576 > 0,05$  maka tidak terdapat perbedaan hasil belajar menggunakan media *game* interaktif quizizz yang signifikan antara gaya belajar visual dan auditori. Hasil belajar menggunakan media *game* interaktif quizizz antara gaya belajar visual dan kinestetik memiliki nilai signifikansi < taraf signifikansi yaitu  $0,013 < 0,05$  maka terdapat perbedaan hasil belajar menggunakan media *game* interaktif quizizz yang signifikan antara gaya belajar visual dan kinestetik. Hasil belajar menggunakan media *game* interaktif quizizz antara gaya belajar auditori dan kinestetik memiliki nilai signifikansi > taraf signifikansi yaitu  $0,445 > 0,05$  maka tidak terdapat perbedaan hasil belajar menggunakan media *game* interaktif quizizz yang signifikan antara gaya belajar auditori dan kinestetik.

Selanjutnya disajikan tabel subset yang diperoleh dari uji Tukey sebagai berikut:

**Tabel 7: Subset Gaya Belajar**

<b>Gaya Belajar</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Subset 1</b>	<b>Subset 2</b>
<i>Kinestetik</i>	12	2931.67	
<i>Auditori</i>	8	3732.50	3732.50
<i>Visual</i>	49		4283.27
<i>Nilai Signifikansi</i>		0.333	0.591

Kesamaan rata-rata dapat dilihat melalui output tukey. Pada tabel di atas terdapat 2 subset, subset pertama mencakup gaya belajar kinestetik dan auditori yang memiliki nilai signifikansi  $>$  taraf signifikansi yaitu  $0,333 > 0,05$  artinya hasil belajar kedua gaya belajar tersebut tidak memiliki perbedaan yang signifikan. Pada subset kedua mencakup gaya belajar auditori dan visual yang memiliki nilai signifikansi  $>$  taraf signifikansi yaitu  $0,591 > 0,05$  artinya hasil belajar kedua gaya belajar tersebut tidak memiliki perbedaan yang signifikan.

Berdasarkan uji *one way ANOVA* yang telah dilakukan terdapat perbedaan hasil belajar menggunakan media *game* interaktif quizizz antara mahasiswa dengan gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik. Hasil belajar dengan skor tertinggi saat menggunakan media *game* interaktif quizizz diperoleh mahasiswa dengan gaya belajar visual. Oleh karena itu, perlu untuk mencari media *game* interaktif lainnya yang cocok untuk gaya belajar auditori dan kinestetik agar mahasiswa dengan gaya belajar auditori dan kinestetik juga dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal. Media yang digunakan harus beragam dan tidak hanya fokus pada salah satu media. Hal ini sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan Istanto (2021) yaitu guru diharapkan dapat mengetahui gaya belajar siswa sehingga dapat mengoptimalkan dan menyesuaikan cara mengajarnya dengan gaya belajar siswa.

## KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk melihat perbedaan hasil belajar menggunakan media *game* interaktif quizizz pada mahasiswa dengan gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik. Berdasarkan uji *one way ANOVA* yang telah dilakukan terdapat perbedaan hasil belajar menggunakan media *game* interaktif quizizz antara mahasiswa dengan gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik. Hasil belajar menggunakan media *game* interaktif quizizz terbanyak yang diperoleh mahasiswa dimiliki oleh gaya belajar visual, disusul dengan gaya belajar auditori, dan gaya belajar kinestetik. Nilai signifikansi  $<$  taraf signifikansi yaitu  $0,016 < 0,05$  yang menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar menggunakan media *game* interaktif quizizz antara mahasiswa dengan gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik. Hasil belajar menggunakan media *game* interaktif quizizz antara gaya belajar visual dan auditori memiliki nilai signifikansi  $>$  taraf signifikansi yaitu  $0,576 > 0,05$  maka tidak terdapat perbedaan hasil belajar menggunakan media *game* interaktif quizizz yang signifikan antara keduanya. Hasil belajar menggunakan media *game* interaktif quizizz antara gaya belajar visual dan kinestetik memiliki nilai signifikansi  $<$  taraf signifikansi yaitu  $0,013 < 0,05$  maka terdapat perbedaan hasil belajar menggunakan media *game* interaktif quizizz yang signifikan antara keduanya. Hasil belajar menggunakan media *game* interaktif quizizz antara gaya belajar auditori dan kinestetik memiliki nilai signifikansi  $>$  taraf signifikansi yaitu  $0,445 > 0,05$  maka tidak terdapat perbedaan hasil belajar menggunakan media *game* interaktif quizizz yang signifikan antara keduanya. Oleh karena itu, media pembelajaran yang digunakan harus beragam sesuai dengan gaya belajar mahasiswa.

## REFERENSI

- Adawiyah, I., & Kurniasari, I. (2020). Profil Pemahaman Konsep Matematika Siswa Pada Materi Trigonometri Berdasarkan Gaya Belajar Grasha-Riechmann. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 9(1).
- Adawiyah, Rabiatul, Husni Idris, Kautsar Eka Wardahana, dan Qurrotu Ainii. (2023). Pelatihan Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 Dalam Pembelajaran PAI Di SMA. *Tarsisu: Jurnal Pengabdian Tarbiyah, Religius, Inovatif, Edukatif, dan Humanis*, 5(2), 62–68, <http://ejournal.iain-manado.ac.id/index.php/tarsius>.
- Diswantika, N., & Tanod, M. J. (2017). Hubungan Antara Gaya Belajar Siswa Dengan Prestasi Belajar Siswa Di Sekolah Madrasah Masyariqul Anwar Bandar Lampung. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 72-79, <https://doi.org/10.26740/eds.v1n1.p72-79>.
- Djaali. 2020. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara
- Fitriani, Cris H (2017). Gaya Belajar Siswa Kelas Iii B Sdn Tukangan Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1, <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgsd/article/view/6603/0>.
- Hendra, R. J., Yuspita, Y. E., Darmawati, G., & Annas, F. (2020). Perancangan Media Pembelajaran Teknologi Jaringan Kabel Dan Nirkabel Berbasis Animasi Menggunakan Kinemaster. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7 (2), 809-820
- Istanto. (2022). Hasil Belajar Siswa Ditinjau dari Gaya Belajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8 (1), DOI: <http://dx.doi.org/10.37905/aksara.8.1.547-562.2022>.
- Julianti, Irna Nur, Mujahidah, Adawiyah, Rabiatul, Miranda. (2023). Perbedaan Hasil Belajar Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di MIN 2 Samarinda. *BJSME: Borneo Journal of Science and Mathematics Education*, 3(3), <https://doi.org/10.21093/bjsme.v3i3.8269>.
- Muahradi. (2004). Kontribusi Pendidikan dalam meningkatkan Kualitas Bangsa Indonesia. *Mimbar: Jurnal Sosial dan Pembangunan*, 20 (4), 478-492, <https://doi.org/10.29313/mimbar.v20i4.153>
- Pramesti, N. M. I., & Ratnadi, N. M. D. (2020). Pengaruh Kecerdasan Emosional, Gaya Belajar Visual, Gaya Belajar Auditorial Dan Gaya Belajar Kinestetik Pada Tingkat Pemahaman Akuntansi. *E-Jurnal Akuntansi*, 30(1), 130-146, <https://doi.org/10.24843/EJA.2020.v30.i01.p10..>
- Saputri, D. S. C. (2017). Penggunaan Augmented Reality Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Dan Hasil Belajar. *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 6(1), 1357-1366, <https://doi.org/10.35889/jutisi.v6i1.230>.
- Zulkarmain, Luthfi. (2021). Analisis Mutu (Input-Proses-Output) Pendidikan Di Lembaga Pendidikan Islam MTS Assaalam Kota Mataram Nusa Tenggara Barat. *Jurnal Manajemen dan Ilmu Pendidikan*, 3 (1), 17-31, <https://doi.org/10.36088/manazhim.v3i1.946>