

## Analisis *User Experience Quizizz* pada *Gamification* di Bidang Pendidikan Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire (UEQ)*

Muslim Putra Perdana Siregar<sup>1</sup>, Eki Saputra<sup>2</sup>, Mona Fronita<sup>3</sup>, Arif Marsal<sup>4</sup>, Fitriani Muttakin<sup>5</sup>

Sistem Informasi, Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Pekanbaru, Indonesia, 28293

e-mail: <sup>1</sup>12050313283@students.uin-suska.ac.id, <sup>2</sup>eki.saputra@uin-suska.ac.id, <sup>3</sup>monafronita@uin-suska.ac.id, <sup>4</sup>arif.marsal@uin-suska.ac.id, <sup>5</sup>fitrianimuttakin@uin-suska.ac.id

Submitted Date: June 12<sup>th</sup>, 2024

Reviewed Date: June 14<sup>th</sup>, 2024

Revised Date: June 26<sup>th</sup>, 2024

Accepted Date: June 30<sup>th</sup>, 2024

### Abstract

Quizizz exists as technology develops. However, in using Quizizz there are still many users who experience and give negative responses to their experience in using it. The reason the UEQ method is used in this research is because the UEQ method provides speed in processing and provides special tools that have been provided on the official UEQ website. In this study using the UEQ method, the resulting evaluation value of several variables is positive and neutral, including 5 variables with positive results. Among them are the variables of Attractiveness (mean 1.133), Clarity (mean 1.018), Efficiency (mean 1.198), Appropriateness (mean 1.130), and Stimulation (mean 1.170). While the remaining 1 variable received a Neutral evaluation, namely Novelty (mean 0.595). From some of the mean evaluation results obtained, the authors conclude that the Quizizz application received a positive evaluation by users in their experience while using the Quizizz application. Recommendations obtained in this research in the form of the appearance of the Quizizz application must be more user friendly and also in terms of information must be constantly updated using short, concise, and clear language so that it can be easily understood by students in educational institutions in SMA 6 Negeri Padangsidimpuan.

Keywords: Quizizz; User Experience Questionnaire (UEQ); Evaluation; Variable; Mean; and User

### Abstrak

Quizizz ada seiring berkembangnya teknologi. Namun dalam penggunaan Quizizz masih banyak pengguna yang mengalami dan memberikan respon negatif terhadap pengalaman mereka dalam menggunakannya. Alasan metode UEQ digunakan dalam penelitian ini karena metode UEQ memberikan kecepatan dalam pengolahannya serta menyediakan tool khusus yang telah di sediakan di website resmi UEQ. Dalam penelitian ini yang menggunakan metode UEQ, dihasilkan nilai evaluasi dari beberapa variabel yang bernilai positif dan netral, di antaranya 5 variabel dengan hasil positif. Di antaranya variabel Daya Tarik (mean 1,133), Kejelasan (mean 1,018), Efisiensi (mean 1,198), Ketepatan (mean 1,130), dan Stimulasi (mean 1,170). Sedangkan 1 variabel sisanya mendapat evaluasi Netral yaitu Kebaruan (mean 0,595). Dari beberapa hasil evaluasi mean yang didapatkan, penulis menyimpulkan bahwa aplikasi Quizizz mendapat evaluasi positif oleh para pengguna dalam pengalaman mereka selama memakai aplikasi Quizizz. Rekomendasi yang didapatkan pada penelitian ini berupa tampilan aplikasi Quizizz harus lebih user friendly dan juga dari segi informasi harus senantiasa diperbarui dengan menggunakan bahasa yang singkat, padat, dan jelas agar dapat dengan mudah dipahami oleh para siswa dalam lembaga Pendidikan di SMA 6 Negeri Padangsidimpuan.

Keywords: Quizizz; *User Experience Questionnaire (UEQ)*; Evaluasi; Variabel; Mean; dan Pengguna



## 1 Pendahuluan

Dengan adanya perkembangan, maka akan ada pula kebaruan. Demi dapat mengikuti proses kebaruan yang sedang berlangsung, manusia perlu melakukan yang namanya kegiatan analisis. Salah satu metode yang sangat membantu dalam menganalisis adalah metode UEQ. UEQ adalah sebuah proses metode yang mengandalkan kuisioner yang simpel dan efisien di dalamnya (Kurniawati et al., 2018). Analisis penting karena dengan analisis dapat melahirkan sebuah ide dan pengalaman dari hal – hal yang telah ada sebelumnya. Analisis merupakan sebuah proses pemecahan masalah atau situasi untuk mengevaluasi setiap aspek secara mendetail dan terperinci (Rofiqoh, 2014). Dengan beragam metode yang ada, Teknologi juga pasti ikut berkembang, dan juga teknologi memengaruhi semua aspek dalam kehidupan (Chandra & Rustaman, 2015).

Salah satu dampak perkembangan teknologi adalah di bidang pendidikan, dengan majunya teknologi maka tenaga pengajar juga dipaksa untuk dapat mengimbangnya demi mutu pendidikan yang terjamin (Makkawaru, 2019). Namun dalam kenyataannya tidak sedikit guru yang belum bisa melahirkan kreatifitas mereka dalam mengelola media pembelajaran gamification, sebagian besar dari mereka lebih memilih melakukan proses pembelajaran secara manual padahal di era sekarang sudah ada yang namanya proses gamification. Gamification merupakan adalah proses mengubah aktivitas yang sebenarnya tidak menyenangkan menjadi lebih menyenangkan dengan menambahkan elemen permainan seperti poin, penghargaan, dan leaderboard (Smiderle et al., 2020). Tahun 2008 merupakan tahun pertama konsep ini dikenalkan dan juga menarik perhatian banyak peneliti Pendidikan (Hamari et al., 2014). Gamification sangat mendukung yang namanya kreatifitas seseorang dalam mengembangkan perilaku / pengetahuan seseorang tersebut (Hamari, 2023).

Diharapkan proses gamifikasi dapat membantu para pengajar di bidang pendidikan. Pendidikan merupakan proses kemanusiaan yang dikenal dengan memanusiakan manusia. Pendidikan adalah rencana yang disengaja demi mengembangkan potensi para pelajar agar mampu melaksanakan tugas-tugasnya secara baik serta mengemban tanggung jawab. Maka disimpulkan

Pendidikan dapat merubah pribadi dan sifat kondisi seseorang (Annisa, 2022). Selain kondisi manusia itu sendiri, pendidikan juga mempengaruhi masyarakat dan hubungan sosial seseorang (Sukatini et al., 2022).

Pendidikan terasa mudah dengan adanya proses gamification, dan salah satu media yang mengimplementasikannya yakni Quizizz. Quizizz merupakan media belajar online di mana membantu guru dalam membuat kuis yang interaktif dan menarik untuk siswanya. Aplikasi ini memungkinkan guru membuat kuis dengan berbagai pertanyaan seperti: jawaban berganda, soal jawaban singkat, soal benar/salah. Selain itu, guru dapat menambahkan gambar, video, dan audio ke tes agar lebih menarik. (Salsabila et al., 2020). Quizizz pada saat ini telah digunakan sebagai media pembelajaran di berbagai tingkat pendidikan, termasuk SMA. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran online bisa mendorong pemahaman pelajar terhadap bahan ajaran, mendorong keaktifan pelajar selama kegiatan, dan memperbaiki pembelajaran (Bloom & Reenen, 2013). Quizizz didirikan oleh 2 pemuda India yang bernama Dipak dan Ankit yang di mana alasan mereka mendirikan aplikasi Quizizz ini dengan niat agar memudahkan dalam pembelajaran Matematika dan Bahasa Inggris (Ramadhani & Ardi, 2022).

Namun, dalam penggunaannya sendiri, aplikasi Quizizz kerap mendapat kritikan ataupun komentar yang tidak positif yang diakibatkan oleh banyaknya pengguna / *user* yang tidak paham dalam menggunakan aplikasi Quizizz tersebut. Dalam hal ini penulis memiliki motivasi untuk membahas mengenai tingkat pengalaman seseorang dalam penggunaan aplikasi Quizizz. Seperti yang telah dibahas di penelitian terdahulu yang sudah banyak membahas mengenai aplikasi Kahoot yang mana merupakan kembaran/rival dari aplikasi Quizizz yang menjadi pembahasan penulis kali ini. Penulis melakukan penelitian tentang analisis dari evaluasi pengalaman pengguna dalam penggunaan Quizizz menggunakan metode UEQ.

## 2 Penelitian Terkait

Penelitian terkait evaluasi pengalaman pengguna menggunakan metode UEQ banyak di uji seperti oleh Adinegoro (Pada et al., 2018) yang menguji penelitian penggunaan metode UEQ

dalam sebuah website ecommerce, yang mengalami masalah perbandingan kualitas antar beberapa ecommerce. Output penelitian tersebut fokus kepada perbandingan antara beberapa website ecommerce. Selanjutnya, Henim dan Sari (2020) meneliti tentang Sitem Informasi Akademik Mahasiswa yang menyimpulkan hasil dari setiap aspek yang didapat dalam metode UEQ (Henim & Sari, 2020). Kharis, Paulus Insap (2016) melakukan penelitian tentang pengalaman pengguna pada aplikasi sistem pasar yang berfokus pada hasil yang menjelaskan aspek buruknya (Kharis et al., 2016). Kemudian, Santoso dkk (2016) melakukan penelitian berbahasa inggris dengan hasil yang memfokuskan pada sebuah aspek yang mendapatkan hasil evalusia penilaian tertinggi (Santoso et al., 2016). Dan yang terakhir adalah Juniantari dan Putra (2021) pada hasil penelitiannya yang membahas tentang pengalaman pengguna dalam penggunaan website Sistem Informasi DPMPSTP yang merumuskan hasil tentang aspek – aspek yang mendapat nilai positif dan negatif dalam pengalaman pengguna selama menggunakan Sitem Informasi tersebut (Risma dan Putra, 2021).

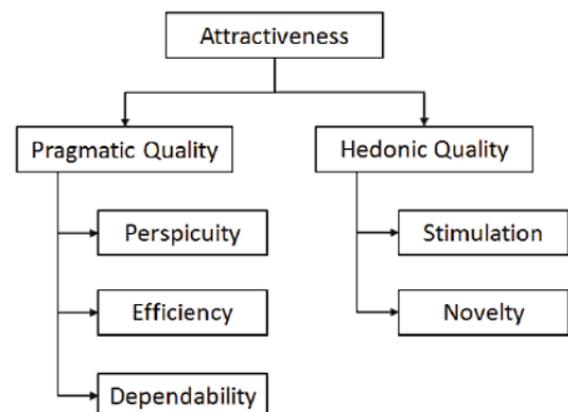
Dalam usulan penelitian ini, penulis memberikan perbedaan serta pembaruan dari sekian banyak penelitian yang sudah di uji sebelumnya. Maka, penulis akan menggunakan aplikasi Quizizz sebagai contohnya karena kebanyakan penelitian terdahulu lebih banyak membahas tentang website ataupun Sistem informasi. Dan juga untuk memberikan pengembangan yang signifikan, penulis tetap menggunakan proses analisis dengan metode UEQ namun dengan nilai yang meliputi aspek mana saja yang mendapat nilai positif dan negatif, aspek yang mendapatkan nilai tertinggi dan saran atau rekomendasi dari hasil analisis.

Untuk menekankan metode yang digunakan, penulis memberikan alasan mengapa memilih metode UEQ. Yakni karena UEQ (*User Experience Questionnaire*) merupakan metode yang sangat mudah digunakan dengan disediakan tool untuk pengolahan dan pengujian datanya. Berdasarkan masalah yang disebut sebelumnya dan beberapa penjelasan singkat mengenai beberapa hal yang berkaitan, maka penelitian ini akan menguji hasil dari Analisis User Experience Quizizz Pada Gamification Di Bidang Pendidikan Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ).

### 3 Metode Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah User Experience Questionnaire (UEQ), yaitu teknik evaluasi pengalaman pengguna yang mengukur kualitas pengalaman pengguna saat menggunakan suatu produk atau layanan. Metode ini terdiri dari 26 item yang dikategorikan ke dalam enam skala evaluasi: daya tarik, perspektif, efisiensi, keandalan, kegembiraan, dan kebaruan. (Putro et al., 2020). Metode UEQ telah digunakan dalam berbagai penelitian untuk mengevaluasi pengalaman pengguna dalam berbagai konteks, seperti aplikasi mobile, situs web, dan perangkat lunak. UEQ diartikan sebagian dari Human Computer Interaction yang terfokus di perhitungan nilai pendukung pengguna atas aplikasi. UEQ sendiri menawarkan banyak manfaat, seperti membandingkan tingkat pengalaman pengguna, menguji pengalaman pengguna suatu produk, dan meningkatkan area tertentu. (Sidhiq et al., n.d.).

Fokus UEQ adalah untuk memungkinkan evaluasi cepat oleh pengguna akhir untuk memasukkan pendapat yang lebih komprehensif mengenai pengalaman pengguna. (Wijayanti et al., 2023).

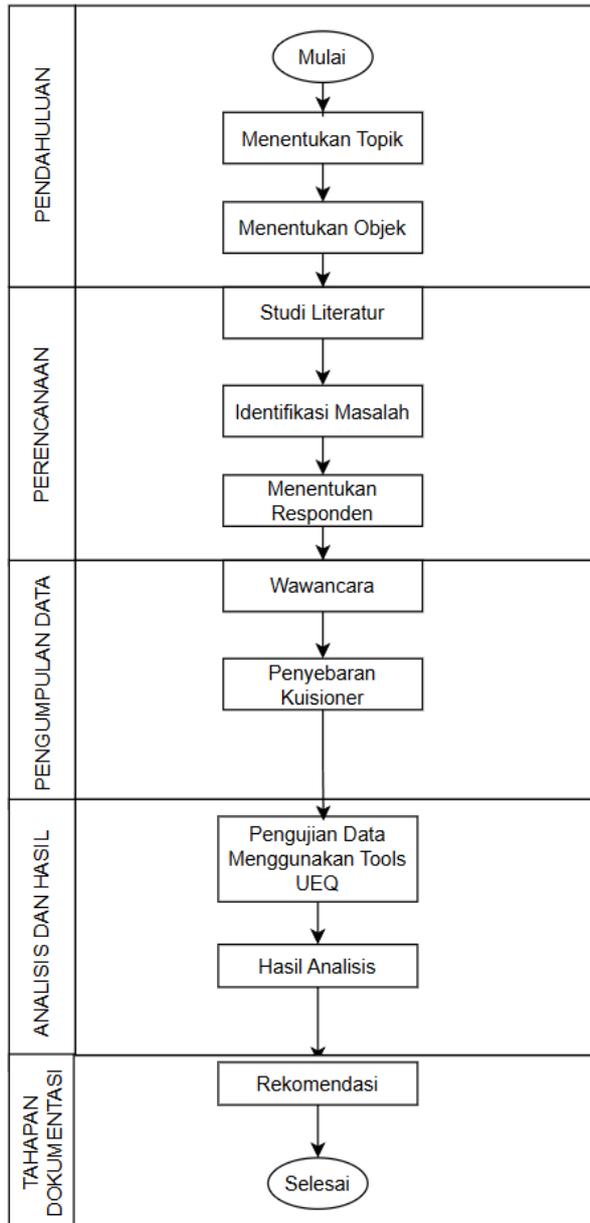


Gambar 1 Susunan Skala UEQ (Schrepp, 2023)

UEQ memiliki enam skala penilaian dengan total 26 item atau pernyataan, dan setiap item UEQ terdiri dari sepasang istilah yang maknanya berbeda dan bertentangan. (Schrepp, 2023).

#### 3.1 Alur Penelitian

Proses menuju tahap akhir penelitian disebut metodologi penelitian. Tahapan penelitian ditunjukkan di bawah ini. pada gambar 2



Gambar 2 Alur Penelitian

Adapun beberapa tahapan dari penelitian ini terbagi menjadi beberapa sub bagian di bawah.

- a. Pendahuluan  
Tahapan ini merupakan awal dari penelitian, penulis melakukan penentuan topik dan menentukan objek yang akan diambil.
- b. Perencanaan  
Tahapan Perencanaan mencakup 3 proses antara lain, melakukan studi literatur. Kedua, Melakukan pengidentifikasian masalah dengan cara melakukan proses wawancara. Ketiga, menentukan responden,

dengan tujuan untuk mengetahui kriteria sampel yang akan digunakan.

- c. Pengumpulan Data  
Bagian ini merupakan proses mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan menyebarkan kuisisioner.
- d. Analisis Dan Hasil  
Menggunakan metode deskriptif dan metode statistik untuk menganalisis data dengan mendeskripsikan data yang dikumpulkan dalam representasi grafis. Fase ini mendeskripsikan responden, mengevaluasi uji validitas dan reliabilitas, serta mengolah data survei.
- e. Tahap Dokumentasi  
Aktivitas pada tahapan kelima ini meliputi pembuatan laporan penelitian serta mempresentasikan hasil laporan penelitian.

#### 4 Hasil Dan Pembahasan

Proses ini menyimpulkan tentang hasil dari topik yang dibahas.

##### 4.1 Pengolahan Data Kuisisioner

###### 4.1.1 Uji Validitas

Digunakan untuk menilai apakah item kuesioner yang digunakan valid. Apakah kita mengukur apa yang seharusnya kita ukur (Fukuda et al., 2012).

Tabel 1 Hasil Uji Validitas

Variabel	Nilai hitung r	Keterangan
Attractiveness	0,77	Valid
Perspicuity	0,69	Valid
Efficiency	0,67	Valid
Dependability	0,71	Valid
Stimulation	0,67	Valid
Novelty	0,43	Valid

###### 4.1.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh melalui penyebaran kuisisioner mampu mengungkapkan informasi yang sebenarnya (Sanaky, 2021).

Tabel 2 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Nilai Cronbach's Alpha	Keterangan
Attractiveness	0,74	Reliabel
Perspicuity	0,53	Reliabel
Efficiency	0,60	Reliabel
Dependability	0,66	Reliabel
Stimulation	0,63	Reliabel
Novelty	0,60	Reliabel

#### 4.2 Analisis Dengan UEQ

Langkah selanjutnya adalah mengolah data kuisioner menggunakan tool khusus yang membantu dalam pengolahan UEQ yang tersedia di website resmi UEQ. Hasil Data jawaban para responden yang telah didapat kemudian ditransformasikan menjadi nilai positif dan negatif dengan tujuan mengetahui nilai dari setiap jawaban. Tidak selamanya jawaban poin1 merupakan jawaban negatif. Pemberian nilai dilakukan berdasarkan ketentuan dalam transformasi data pada tool yang sudah tersedia. Data yang di konversi atau transformasi akan menghasilkan nilai mean dengan pengelompokan berdasarkan variabel. Setiap item diberi nilai skala mulai dari -3 sampai dengan +3 dengan ketentuan sebagai berikut:

- a) Nilai -3 mewakili jawaban paling negatif
- b) Nilai 0 mewakili jawaban netral
- c) Nilai +3 mewakili jawaban paling positif

**Tabel 3** Transformasi Skala UEQ (Negatif ke Positif)

Menyusahkan	1	2	3	4	5	6	7	Menyenangkan
Nilai Setelah Transformasi	-3	-2	-1	0	1	2	3	

Tabel di bawah merupakan hasil transformasi dari positif ke negative.

**Tabel 4** Transformasi Skala UEQ (Positif ke Negatif)

Baik	1	2	3	4	5	6	7	Buruk
Nilai Setelah Transformasi	3	2	1	0	-1	-2	-3	

Setelah proses transformasi, data akan dihitung untuk mendapatkan hasil utama (results). Dari perhitungan tersebut akan dihasilkan nilai mean dari setiap variabel. *Mean* adalah hasil pengolahan rata-rata dari semua tanggapan responden yang dikelompokkan pada masing-masing aspek variabel. *Mean* pada setiap variabel digunakan untuk melakukan analisis pada penelitian. Arti dari nilai *mean* setiap aspek UEQ memiliki nilai standar berdasarkan pada Tabel 5.

**Tabel 5** Skala Penilaian Rata-Rata (Schrepp, 2023)

Rentang Nilai Mean	Keterangan
> 0,8	Evaluasi positif
Antara -0,8 dan 0,8	Evaluasi netral
< -0,8	Evaluasi negatif

Berikut merupakan hasil kuesioner pada tiap variabel penelitian yang dianalisis untuk mengetahui rata-rata jawaban responden pada masing-masing variabel.

**Tabel 6** Hasil Evaluasi Variabel *Attractiveness*

Kode	Item		Mean	Evaluasi Penilaian
ATT1	Menyusahkan	Menyenangkan	0,6	Netral
ATT2	Baik	Buruk	1,5	Positif
ATT3	Tidak disukai	Mengembirakan	1,1	Positif
ATT4	Tidak nyaman	Nyaman	1,0	Positif
ATT5	Atraktif	Tidak atraktif	1,2	Positif
ATT6	Ramah pengguna	Tidak ramah pengguna	1,4	Positif
<b>Daya Tarik (<i>Attractiveness</i>)</b>			1,133	Positif

Variabel *Attractiveness* merupakan variabel pengukuran pengalaman pengguna yang fokus di kesan kebanyakan pengguna terhadap aplikasi Quizizz, yaitu pada bagian suka atau tidak sukanya pengguna pada aplikasi Quizizz. Berdasarkan hasil evaluasi Tabel 6 variabel *Attractiveness* memperoleh nilai evaluasi positif dengan nilai mean 1,133. Item ATT1 mendapatkan nilai Netral sedangkan item lainnya mendapatkan evaluasi Positif. Maka dapat dilihat dari kebanyakan item pada variabel *Attractiveness* pengguna merasa Quizizz Menyenangkan, Baik, Mengembirakan, Nyaman, Atraktif dan Ramah pengguna saat digunakan.

**Tabel 7** Hasil Evaluasi Variabel *Perspiciuity*

Kode	Item		Mean	Evaluasi Penilaian
PER1	Tidak dapat dipahami	Dapat dipahami	0,6	Netral
PER2	Mudah dipelajari	Sulit dipelajari	1,1	Positif
PER3	Rumit	Sederhana	1,1	Positif
PER4	Jelas	Membingungkan	1,2	Positif
<b>Kejelasan (<i>Perspiciuity</i>)</b>			1,018	Positif

Variabel *Perspiciuity* menekankan kepada kemungkinan seberapa mudah pengguna untuk

mengerti bagaimana cara penggunaan produk, yaitu apakah pengguna dapat mempelajari dan dapat terbiasa menggunakan Quizizz dengan mudah. Hasil evaluasi pada tabel 7 menunjukkan Item PER1 mendapatkan nilai Netral dan item lainnya mendapatkan evaluasi Positif. Variabel *Perspicuity* mendapatkan nilai evaluasi positif dengan nilai mean 1,018. Dapat dilihat dari kebanyakan item pada variabel *Perspicuity*, pengguna merasa Quizizz dapat dipahami, mudah dipelajari, sederhana dan jelas saat digunakan.

**Tabel 8** Hasil Evaluasi Variabel *Efficiency*

Kode	Item		Mean	Evaluasi Penilaian
EFF1	Cepat	Lambat	1,3	Positif
EFF2	Tidak efisien	Efisien	1,0	Positif
EFF3	Tidak praktis	Praktis	1,1	Positif
EFF4	Terorganisasi	Berantakan	1,4	Positif
Efisiensi ( <i>Efficiency</i> )			1,198	Positif

Variabel *Efficiency* merupakan pengukuran pengalaman pengguna yang menandakan bahwa produk tersebut mampu membantu menyelesaikan suatu tugas dengan cepat dan efisien. Hasil evaluasi pada table 8 menunjukkan bawa secara keseluruhan variable *Efficiency* mendapatkan nilai evaluasi positif dengan nilai mean 1,198. Dapat dilihat dari item pada variable *Efficiency* pengguna merasa Quizizz cepat, efisien, praktis dan terorganisasi saat digunakan.

**Tabel 9** Hasil Evaluasi Variabel *Dependability*

Kode	Item		Mean	Evaluasi Penilaian
DEP1	Takdapat diprediksi	Dapat diprediksi	0,9	Positif
DEP2	Menghalangi	Mendukung	1,0	Positif
DEP3	Aman	Tidak aman	1,4	Positif
DEP4	Memenuhi ekspektasi	Tidak memenuhi ekspektasi	1,2	Positif
Ketepatan ( <i>Dependability</i> )			1,130	Positif

Variabel *Dependability* menekankan kepada tingkat olah dan keamanan yang dialami pengguna saat berinteraksi dengan Quizizz. Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 9 variabel *Dependability* mendapatkan nilai evaluasi positif dengan nilai mean 1,130. Dapat dilihat pada hasil evaluasi variable *Dependability* yang dirasakan, pengguna merasa Quizizz dapat diprediksi, mendukung, aman, serta memenuhi ekspektasi saat digunakan.

**Tabel 10** Hasil Evaluasi Variabel *Stimulation*

Kode	Item		Mean	Evaluasi Penilaian
STI1	Bermanfaat	Kurang bermanfaat	1,3	Positif
STI2	Membosankan	Mengasyikkan	0,9	Positif
STI3	Tidak menarik	Menarik	1,0	Positif
STI4	Memotivasi	Tidak memotivasi	1,4	Positif
Stimulasi ( <i>Stimulation</i> )			1,170	Positif

Variabel *Stimulation* merupakan variabel pengalaman pengguna yang menekankan pada tingkat motivasi dan kesenangan pengguna dalam menggunakan Quizizz. Hasil evaluasi pada Tabel 10 menunjukkan bahwa hampir seluruhnya mendapatkan hasil positif dengan nilai mean 1,170. Dapat dilihat dari item pada hasil evaluasi variabel *Stimulation* yang dirasakan pengguna merasa aplikasi Quizizz bermanfaat, mengasyikkan, menarik dan memotivasi saat digunakan.

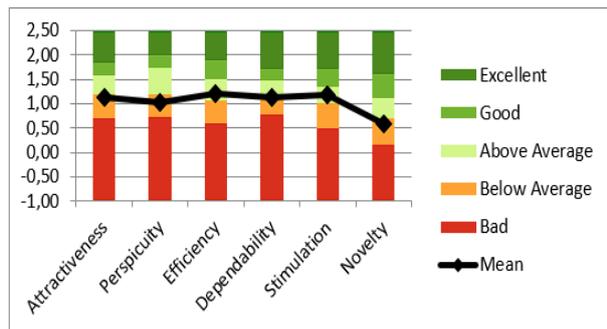
**Tabel 11** Hasil Evaluasi Variable *Novelty*

Kode	Item		Mean	Evaluasi Penilaian
NOV1	Kreatif	Monoton	0,7	Netral
NOV2	Berdaya cipta	Konvensional	0,4	Netral
NOV3	Lazim	Terdepan	0,9	Positif
NOV4	Konservatif	Inovatif	0,4	Netral
Kebaruan ( <i>Novelty</i> )			0,595	Netral

Variabel *Novelty* adalah variabel pengalaman pengguna yang mengukur seberapa inovatif dan kreatif Quizizz serta menarik minat dari pengguna. Berdasarkan hasil evaluasi pada table 11 secara keseluruhan tabel evaluasi Novelty mendapat nilai evaluasi Netral dengan nilai mean 0,595. Item NOV1, NOV2 dan NOV4 mendapat nilai Netral, Sedangkan NOV3 mendapatkan nilai evaluasi positif. Dari hasil tersebut, diketahui bahwa jika dilihat setiap item pada variabel *Novelty*, pengguna merasa Quizizz merupakan produk yang Terdepan. Untuk item Kreatif, Berdaya Cipta, dan Inovatif pengguna memberikan nilai netral item. Pengguna berpendapat bahwa bahwa desain Quizizz saat ini cukup Terdepan dan pengguna berpendapat bahwa mereka cukup terbiasa menggunakan Quizizz dalam melakukan proses *gamification* pada kegiatan belajar mengajar. Oleh karna itu dari segi keefisienan, Quizizz sudah cukup singkat dalam penggunaannya dan dari segi ketepatan juga cukup tepat dengan informasi yang jelas dan kejelasan dalam penggunaan bahasa yang jelas dan sederhana

sehingga mudah di pahami oleh Pengguna aplikasi Quizizz.

Setelah *mean* setiap variabel ditemukan, *mean* tersebut dibandingkan dengan kumpulan data *benchmark*. Nilai yang diperoleh dibandingkan dengan data *benchmark* dilakukan untuk mengetahui kualitas relatif Quizizz dibandingkan produk lain. Hasil *benchmark* dapat dicek pada gambar 3.



Gambar 3 Diagram Benchmark UEQ

Berdasarkan Gambar 3 menunjukkan ada 4 variabel yang mendapatkan nilai *above average* (di atas rata – rata) yaitu Daya Tarik, Efisiensi, Ketepatan, dan Stimulasi dan sisa 2 variabel lainnya mendapat nilai *below average* (dibawah rata-rata) yakni variabel Kejelasan dan Kebaruan. Sehingga dengan hasil tersebut dapat diketahui bahwa aplikasi Quizizz mendapatkan nilai rata – rata *above average* (diatas rata-rata). Hal ini menandakan bahwa aplikasi Quizizz harus mempertahankan dan meningkatkan setiap aspek agar tidak terjadi penurunan nilai penggunaan

## 5 Kesimpulan

Pada penelitian ini berfokus pada evaluasi hasil analisis pengalaman pengguna pada aplikasi Quizizz menggunakan metode (*User Experience Questionnaire*) UEQ. Berdasarkan hasil penelitian ini penulis menyimpulkan beberapa hal penting terkait seputar nilai positif dan negatif, variabel, *mean*, dan rekomendasi. Pada 6 variabel dalam metode UEQ yang digunakan, ke 5 variabel mendapat hasil evaluasi positif yaitu pada variabel Daya Tarik / *Attractiveness* (*mean* 1,133), Kejelasan / *Perspicuity* (*mean* 1,018), Efisiensi / *Efficiency* (*mean* 1,198), Ketepatan / *Dependability* (*mean* 1,130), dan Stimulasi / *Stimulation* (*mean* 1,170). Sedangkan 1 variabel sisanya mendapat evaluasi Netral yaitu Kebaruan / *Novelty* (*mean*

0,595). Diantara ke 5 variabel yang mendapat hasil evaluasi positif, *mean* yang paling tinggi didapat oleh variabel Efisiensi, yang membuktikan bahwa aplikasi memberikan tingkat efisiensi yang cepat dalam penggunaannya. Berdasarkan hasil *benchmark* nilai yang didapatkan variabel *Attractiveness* adalah 1,13, *Perspicuity* 1,02, *Efficiency* 1,20, *Dependability* 1,13, *Stimulation* 1,17, dan *Novelty* 0,60. Setiap variabel mendapatkan nilai *Above Average* (diatas rata-rata) kecuali Variabel Kejelasan (*Perspicuity*) dan variabel Kebaruan (*Novelty*). Maka dapat dikatakan secara hasil *benchmark* aplikasi Quizizz mendapat nilai evaluasi *above average* (di atas rata-rata). Penelitian ini memberikan 2 rekomendasi yang berfokus pada variabel Kebaruan (*Novelty*) karena mendapatkan nilai *mean* evaluasi netral Quizizz yang dibuat berdasarkan hasil evaluasi dengan metode UEQ akan terus berkontribusi terhadap peningkatan dan kualitas aplikasi Quizizz.

## References

- Annisa, D. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1980), 1349–1358.
- Hamari, J. (2023). *Gamification*. 4(2019), 9981331.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? - A literature review of empirical studies on gamification. *Proceedings of the Annual Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034.
- Henim, S. R., & Sari, R. P. (2020). User Experience Evaluation of Student Academic Information System of Higher Education Using User Experience Questionnaire. *Jurnal Komputer Terapan*, 6(Vol. 6 No. 1 (2020)), 69–78.
- Kadek Risma Juniantari, N., & Tri Anindia Putra, I. N. (2021). Analisis Sistem Informasi Dpmpstp Menggunakan Metode User Experience Questionnaire. *JIKO (Jurnal Informatika Dan Komputer)*, 4(1), 31–37.
- Kharis, Santosa, P. I., & Winarno, W. W. (2016). Evaluasi User Experience pada Sistem Informasi Pasar Kerja Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). *The Journal of Educators Online-JEO*, 13(1), 1–7.
- Kurniawati, E., Indah Ratnasari, C., & Teknologi Industri UII Yogyakarta, F. (2018). *Pengujian Pengalaman Pengguna (User Experience) Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ): Studi Kasus Pada Website Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia*. 2, 63–72.

- Makkawaru, M. (2019). Pentingnya Pendidikan Bagi Kehidupan dan Pendidikan Karakter dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Konsepsi*, 8(3), 116–119.
- Pada, S., Co, L., Com, B., Jd, D. A. N., Luthfi, A., & Adinegoro, T. (2018). *Ecommerce Ueq*.
- Putro, S., Kusriani, K., & Kurniawan, M. P. (2020). Penerapan Metode UEQ dan Cooperative Evaluation untuk Mengevaluasi User Experience Laporan Bantul. *Creative Information Technology Journal*, 6(1), 27.
- Ramadhani, K. P., & Ardi, H. (2022). Issn 2720-9652. *Abdi Humaniora*, 3(1), 1–14.
- Rofiqoh, A. (2014). Analisa Soal-Soal Pada Buku Siswa Pelajaran Matematika Smp Kelas Vii Kurikulum 2013 Berdasarkan Taksonomi Bloom Terevisi. *JPPM (Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat)*
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., & Amanah, I. L. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. 4*, 163–172.
- Sanaky, M. M. (2021). Analisis Faktor-Faktor Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah. *Jurnal Simetrik*, 11(1), 432–439.
- Santoso, H. B., Schrepp, M., Yugo Kartono Isal, R., Utomo, A. Y., & Priyogi, B. (2016). Measuring user experience of the student-centered E-learning environment. *Journal of Educators Online*, 13(1), 1–79.
- Schrepp, M. (2023). *User Experience Questionnaire Handbook v10(03.05.2023)*. September 2015, 1–16.
- Sidhiq, A., Rini, Q. K., Majorsy, U., Teknologi, F., Universitas, I., Psikologi, F., Gunadarma, U., & Barat, J. (n.d.). *E-LEARNING DI PERGURUAN TINGGI*. 27(3), 206–215.
- Smiderle, R., Rigo, S. J., Marques, L. B., Peçanha de Miranda Coelho, J. A., & Jaques, P. A. (2020). The impact of gamification on students' learning, engagement and behavior based on their personality traits. *Smart Learning Environments*, 7(1).
- Sukatin, Nur'aini, Sari, N., Hamidia, U., & Akhiri, K. (2022). Pendidikan Karakter Anak. *Hijaz: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 2(2), 7–13.
- Wijayanti, Y., Suyoto, S., & Hidayat, A. T. (2023). Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Seluler Visiting Jogja Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Janitra Informatika Dan Sistem Informasi*, 3(1), 10–17.

