

HUBUNGAN ANTARA PENGGUNAAN WAKTU KUIS DAN NILAI KOGNITIF KUIS PADA PROSES PEMBELAJARAN TAKSONOMI VERTEBRATA

**Nurhadi Nurhadi,
Mimin Mardhiah Zural,
Nadira Hanifah**

Universitas PGRI Sumatera Barat
Email: plg.nurhadi@yahoo.com

Islahuddin Islahuddin

Fatoni University, Thailand
Email: islahuddin@ftu.ac.th

Abstrak

Sejak perkuliahan dilakukan secara daring melalui berbagai platform *e-learning* untuk seluruh mata kuliah. Persoalan yang menyertai pembelajaran yang dilakukan secara daring diantaranya adalah persoalan sinyal internet, paket internet, lampu mati, kondisi cuaca (hujan dan petir) dan kondisi geografis yang dapat menyebabkan sinyal terputus. Kekhawatiran akan hal itu membuat peserta kuliah menjadi tidak nyaman selama proses perkuliahan berlangsung termasuk pada saat melaksanakan kuis dan ujian. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui derajat dan signifikansi hubungan antara penggunaan waktu kuis dan nilai kognitif. Sebagai populasi adalah 67 mahasiswa peserta kuliah Taksonomi Vertebrata Program Studi Pendidikan Biologi Universitas PGRI Sumatera Barat, dan sampel ditetapkan secara acak menggunakan kriteria frekuensi keikutsertaan pada proses kuis melalui platform *e-learning*. Data penelitian berupa waktu yang digunakan oleh peserta kuliah selama mengerjakan kuis (X) dan nilai kognitif rerata kuis (Y) dianalisis secara korelasional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan linier positif cukup dan signifikan antara penggunaan waktu kuis serta nilai kognitif kuis mata kuliah taksonomi vertebrata. Sumbangan penggunaan waktu kuis terhadap nilai kognitif kuis adalah 53,3%.

Kata Kunci : Penggunaan waktu, Kuis, Nilai kognitif dan Taksonomi Vertebrata

Abstract

Since lectures have been conducted online through various *e-learning* platforms for all courses. Problems that accompany online learning include internet signal issues, internet packages, blackout lights, weather conditions (rain and lightning) and geographic conditions that can cause signal disconnection. Worrying about this makes the participants feel uncomfortable during the lecture process, including when conducting quizzes and exams. This study was conducted to determine the degree and significance of the relationship between the use of quiz time and cognitive scores. As a population, there are 67 students participating in the Vertebrate Taxonomy course, Biology Education Study Program, PGRI University, West Sumatra, and the sample is randomly assigned using the criteria for participation frequency in the quiz process through the *e-learning* platform. Research data in the form of time spent by lecture participants while working on the quiz (X) and the average cognitive value of the quiz (Y) were analyzed correlationally. The results showed that there was a moderate and significant positive linear relationship between the use of quiz time and the cognitive value of the quiz on vertebrate taxonomy courses. The contribution of the use of quiz time to the cognitive value of the quiz is 53.3%.

Keywords: Time Usage, Quiz, Cognitive Score, and Vertebrate Taxonomy.

PENDAHULUAN

Sejak WHO menyatakan bahwa pandemi covid-19 bukan hanya permasalahan kesehatan saja tetapi menjadi permasalahan multi-sektor seperti bidang ekonomi, sosial, politik, psikologis serta termasuk bidang pendidikan, maka Mendikbud melalui surat edaran Nomor 4 tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Pada Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Diseases* (Covid-19) menghimbau agar seluruh proses pembelajaran dilakukan dari rumah secara daring termasuk pelaksanaan ujian sekolah dan meniadakan

ujian nasional dan ujian kompetensi Susanti dan Nuartini (2021).

Proses pembelajaran secara daring, menjadi suatu keharusan untuk dilaksanakan di masa pandemi. Proses pembelajaran secara daring sebenarnya sudah dilakukan sebelum terjadinya pandemi covid-19 yang dilakukan dengan model *blended learning*. Namun demikian pembelajaran ini tidak berlangsung kontinyu dan masih dominan dengan pembelajaran secara tatap muka konvensional. Namun dengan terjadinya pandemi covid-19 dan PPKM maka pembelajaran dilakukan secara total dengan daring termasuk praktikum,

penugasan dan kuis, ujian tengah semester serta ujian akhir semesternya. E-learning menjadi metode yang sangat efektif dan dapat meningkatkan diskusi atau meninjau informasi di luar ruang kelas.

Hartanto (2016) menyampaikan melalui *e-learning*, peserta didik tidak hanya mendengarkan uraian materi dari pendidik saja tetapi juga aktif mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan sebagainya. Materi bahan ajar dapat divisualisasikan pada berbagai format sehingga lebih menarik dan lebih dinamis sehingga mampu memotivasi peserta didik agar lebih jauh dalam proses pembelajaran. Berestova dkk (2022) juga sudah menyampaikan bahwa e-learning tidak dapat sepenuhnya menggantikan bentuk standar pendidikan tetapi dapat bermanfaat dalam memastikan tingkat aksesibilitas pendidikan yang tinggi. dengan tetap menjaga kualitasnya. Jadi, akan sangat menarik untuk memanfaatkan e-learning sebagai alat standar di pendidikan tinggi. Tapi e-learning ini bukanlah solusi mutlak yang dapat menyelesaikan permasalahan pembelajaran.

Meski berjalan dengan baik, namun pembelajaran e-learning juga memiliki masalah. Seperti untuk menggunakan e-learning, dosen dan mahasiswa menggunakan multimedia elektronik sebagai media pembelajaran yang sangat bergantung kepada jaringan internet. Salah satu media elektronik yang bisa digunakan untuk e-learning dan juga menyediakan mobile data untuk koneksi dengan jaringan internet adalah telepon pintar (android). Maka android adalah satu-satunya fasilitas pembelajaran utama yang digunakan oleh pelajar termasuk mahasiswa. Namun tidak semua mahasiswa memiliki android sendiri, atau memakai bersama dengan orangtua dan saudara mereka yang juga belajar on-line. Tentu saja penggunaan bersama android untuk belajar tidak efisien dalam pembelajaran karena informasi belajar yang seharusnya diterima atau dibaca atau dikumpulkan tepat waktu menjadi tertunda.

Masalah yang lain adalah jangkauan dan jaringan setiap daerah yang berbeda-beda (Suprayogi dan Hakim, 2021) Koneksi internet adalah masalah yang umum (Afifi dkk., 2022; Muthuprasad dkk., 2021; Dzalila dkk., 2020). Pendapat ini realitas dengan keadaan masyarakat kita. Kita mengetahui, bahwa tidak semua mahasiswa memiliki multimedia elektronik yang bagus serta canggih yang dapat membuka aplikasi e-learning dengan mudah, dan tidak semua tempat maupun wilayah dimana mahasiswa berada memiliki dukungan jaringan internet yang baik. Sehingga dengan ketidakhadiran mahasiswa tersebut saat kuliah on-line maka mahasiswa dikategorikan absent. Sama halnya dengan Kapasia dkk., (2020) hanya 14.1% peserta yang menghadiri kuliah setiap harinya. Maka kondisi yang serba terbatas ini jelas akan berdampak pada penguasaan atau kompetensi mata kuliah, yang pada akhirnya menyebabkan tidak akan terealisasinya capaian perkuliahan yang sudah ditetapkan secara maksimal. Yaseen dkk (2021) menyampaikan bahwa ketidakhadiran terlihat meningkat secara signifikan di lingkungan online. Saat kuliah direkam, jumlah absensi terlihat meningkat. mahasiswa yang lebih sering absen terlihat berkinerja buruk dalam tugas dan

ujian. Sina dkk., (2021) juga menegaskan terbatasnya kuota internet dan jaringan/signal yang kurang maksimal di tempat tinggal tiap-tiap mahasiswa sehingga dapat menyebabkan pembelajaran daring dianggap menjadi pembelajaran yang membosankan, sehingga materi yang diberikan oleh dosen justru tidak dipahami dan berdampak terhadap hasil belajarnya.

Kendala pembelajaran online yang juga akan mempengaruhi hasil belajar mahasiswa adalah mahasiswa yang melakukan pembelajaran dengan daring berarti menggunakan telepon selular atau laptop atau komputer. Fitur-fitur lain seperti media social, game, youtube dapat dibuka sekaligus diikuti oleh mahasiswa sambil belajar. Hal ini juga telah dibuktikan oleh Devi dkk., (2021) dan Maknuni (2020) bahwa dampak negatif smartphone dalam pembelajaran adalah membuat siswa lupa untuk belajar dan malah asyik dengan bermain, dan Adiarsi dkk., (2015) juga telah menjelaskan bahwa melalui smartphone maka semakin mudahnya seseorang mencari informasi, baik berita, hiburan, media sosial dan lainnya.

Dengan adanya banyak fitur pada smartphone dapat kita analisis, mahasiswa dapat saja tidak memperhatikan pembelajaran secara maksimal saat perkuliahan dilaksanakan dalam *e-learning*, karena juga tertarik dengan fitur lain yang disediakan *smartphone* yang mereka gunakan. Penggunaan fitur yang cukup banyak, juga dapat menjadi kendala jaringan menjadi lambat dan terkadang berhenti sama sekali, sehingga mahasiswa terkadang tidak melanjutkan pembelajaran mereka.

Pada mata kuliah taksonomi vertebrata, kajian yang harus dipelajari oleh mahasiswa adalah mahasiswa mampu mendeskripsikan ciri dan karakter khusus hewan vertebrata, mengelompokkan vertebrata ke dalam taksonnya, perbandingan karakter masing-masing hewan vertebrata, hubungan karakter dengan habitat vertebrata, dan mengenali vertebrata ciri khas daerah Indonesia. Dalam proses pembelajaran online dosen menerapkan pembelajaran kontekstual dengan mencontohkan hewan-hewan yang berada di sekitar mahasiswa dan memberi tugas esai untuk mengidentifikasi hewan vertebrata berdasarkan ciri khususnya, agar mahasiswa mampu untuk mencapai capaian perkuliahannya dan pembelajaran menjadi bermakna. Sesuai dengan yang dikemukakan oleh Hidayah dan Ali (2020) memberikan pembelajaran yang bermanfaat memiliki tujuan agar dapat memotivasi dan dapat melibatkan materi pembelajaran mereka dengan kehidupan sehari-hari.

Dalam proses pembelajaran, dosen telah melengkapi e-learning dengan bahan ajar dan video pembelajaran sebelum tugas-tugas diberikan. Juga melakukan diskusi menggunakan media sosial whatsapp karena dianggap sangat gampang dalam berkomunikasi. Namun kenyataannya, seringkali mahasiswa mengumpulkan tugas "asal jadi" tanpa memilah apakah sumber literatur yang mereka gunakan sudah sesuai atau tidak membaca kembali tugas-tugas yang telah mereka kerjakan. Dan sangat nyata bahwa mahasiswa tidak membaca bahan ajar, tidak menonton video pembelajaran dan tidak mengikuti diskusi dengan baik karena isi

jawaban sangat tidak sinkron dengan yang ada pada bahan dan video pembelajaran tersebut.

Hal ini bisa saja dikarenakan dengan tersedianya berbagai website di internet untuk menyelesaikan tugas atau jawaban pertanyaan dari dosen tanpa mereview terlebih dahulu dan mereka menggunakannya langsung. Hal ini dikarenakan adanya batasan pengumpulan tugas, dan bukan hanya dari mata kuliah taksonomi vertebrata saja, sehingga sesegera mungkin mahasiswa menyadur materi pada website-website tersebut dan menyerahkan tugas mereka ke dalam e-learning. Apabila dosen melakukan review tugas atau diskusi dengan tugas yang diberikan, mahasiswa tidak dapat mengingat kembali apa yang telah mereka kerjakan. Hal senada juga disampaikan oleh Andrini dan Pratama (2021) bahwa hasil jawaban dari masing-masing tugas mahasiswa cenderung copas (copy paste) dari teman atau berdasarkan sumber lain seperti internet. Banyak yang hanya mencatat jawaban tanpa mempelajari isi dan maksud dari tulisan tersebut.

Dengan banyaknya permasalahan pembelajaran daring, maka berdampak dengan hasil belajar mahasiswa. Meskipun telah disepakati bahwa dalam penilaian pembelajaran diberikan penilaian kompetensi minimum, tetap saja semua aspek penilaian belum terpenuhi dengan baik oleh mahasiswa. Hal ini juga dibicarakan oleh Sumilat dkk., (2022) bahwa ada beberapa dampak pembelajaran daring yaitu menurunnya pemahaman siswa tentang materi pelajaran, menurunnya kedisiplinan siswa, dan menurunnya keterampilan belajar siswa.

Untuk memotivasi mahasiswa untuk lebih giat belajar taksonomi vertebrata secara online dan untuk mengetahui pencapaian mahasiswa dalam proses pembelajaran, maka solusi yang dilakukan dengan memberikan mahasiswa kuis di elearning. Kuis merupakan salah satu tes kognitif yang harus dievaluasi untuk meninjau sampai mana pemahaman mahasiswa terhadap materi yang disampaikan. Risan (2021) menyampaikan bahwa kuis adalah aplikasi yang berisi pertanyaan atau pertanyaan yang memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan wawasan dan pengetahuan tentang materi pelajaran. Wahyuni., (2022) dan Side dkk., (2017) menyatakan dengan kuis memberikan dampak dimana mahasiswa lebih tertib dalam belajar, lebih rajin serta tekun. Di Universitas PGRI Sumatera Barat kuis disajikan melalui e-learning, kuis dapat disajikan dengan pilihan ganda atau esai dengan mengatur waktu pengisian dan lama waktu pengisian.

Maka dengan pelaksanaan kuis secara on-line ini muncul kondisi yang bertolak belakang dengan pembelajaran online. Selama mahasiswa mengerjakan kuis di *e-learning*, mahasiswa akan mencoba sedapat mungkin untuk tetap *online* selama tes berlangsung, walaupun keadaan sinyal dan ketersediaan baterai telepon selular atau laptop mereka tidak memungkinkan, juga mahasiswa akan mencoba memberitahukan kesulitan mereka selama tes dengan berbagai alasan supaya waktu diperpanjang, atau bisakah soal dan jawaban dikirim ke media komunikasi alternatif lain, atau bisakah mereka mendapatkan tes susulan, dimana semua alasan ini tidak muncul saat pembelajaran berlangsung.

Penelitian tentang hubungan pemberian kuis baik kuis e-learning dan kuis interaktif lainnya, untuk mengefektifkan pembelajaran sudah banyak dilakukan, dan rata-rata didapatkan bahwa semua hasil penelitian menunjukkan hubungan yang positif (The dan Usagawa, 2018; Purba, 2020; Na'imah, 2022; Permana dan Permatawati, 2020).

Masalah dalam pelaksanaan kuis pada e-learning yang ditemukan adalah, ada kecenderungan bahwa penggunaan waktu untuk menjawab kuis dilakukan secara terburu-buru karena adanya kekhawatiran mahasiswa terhadap hilang atau putusnya sinyal. Kondisi itu tentu akan berpengaruh terhadap nilai kognitif kuis karena berkemungkinan mahasiswa menjawab tanpa memperhatikan dengan seksama soal yang diberikan, atau tidak memeriksa ulang jawaban. Maka penting untuk pembina mata kuliah untuk mengetahui bagaimana dan seperti apa mahasiswa menggunakan waktu kuis yang diberikan, dan bagaimana derajat hubungan antara penggunaan waktu kuis dan nilai kognitif yang mereka dapatkan.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif korelasi, dilaksanakan pada Maret – Juni 2021 di STKIP PGRI Sumatera Barat. Mengaitkan penggunaan waktu kuis dan hasil kuis (nilai kognitif kuis) mata kuliah taksonomi vertebrata. Populasi pada penelitian ini yaitu mahasiswa program studi pendidikan Biologi Universitas PGRI Sumatera Barat angkatan 2019. Sebagai populasi adalah 67 mahasiswa peserta kuliah taksonomi vertebrata dan sampel ditetapkan secara random dengan kriteria frekuensi keikutsertaan pada proses kuis. Kuis pada pembelajaran taksonomi vertebrata dilaksanakan sebanyak delapan kali diakhir pembelajaran yang dimulai pada minggu kedua. Soal kuis berupa sepuluh pernyataan benar atau salah dan waktu yang disediakan selama sepuluh menit.

Data pada penelitian ini berupa data primer yang diinput dari platform e-learning pada bagian kuis. Penggunaan waktu kuis sebagai variabel X dan nilai kognitif kuis taksonomi vertebrata sebagai variabel Y. Uji normalitas kedua kelompok data (X dan Y) menggunakan Lilliefors yang mengacu pada Sudjana (1992). Data dianalisis secara korelasional dengan rumus korelasi Pearson Product Moment, mengacu pada Usman dan Purnomo (2006:197). Menurut Usman dan Purnomo (2006), interpretasi dari nilai r hitung yang diperoleh seperti pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Interpretasi dari Nilai r Korelasi Pearson Product Moment

r hitung (r_{xy})	Interpretasi Hubungan
0	Tidak berkorelasi
0,01 – 0,20	Sangat rendah
0,21 – 0,40	Rendah
0,41 – 0,60	Agak rendah
0,61 – 0,80	Cukup
0,81 – 0,99	Tinggi
1	Sangat tinggi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis data penggunaan waktu kuis (X) dan nilai kognitif kuis taksonomi vertebrata (Y) disajikan pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2. Hasil Analisis Korelasi Antara Penggunaan Waktu Kuis dan Nilai Kognitif Kuis Taksonomi Vertebrata yang Dilaksanakan Secara Daring

Parameter	Hasil Perhitungan dan Rujukan Tabel	Kriteria
Uji Normalitas Penggunaan Waktu Kuis	Lo = 0,0663 & Lt (n=55), sig.95% = 0,0748	Lo < Lt = data berdistribusi normal
Uji Normalitas Nilai Kognitif Kuis Taksonomi Vertebrata	Lo = 0,0624 & Lt (n=55), sig.95% = 0,0748	Lo < Lt = data berdistribusi normal
Rerata Penggunaan Waktu Kuis (menit)	7,34	Cukup
Rerata Nilai Kognitif Kuis Taksonomi Vertebrata	66,36	Baik
Nilai r	r hitung = 0,73 dan r tabel (n=55), sig.95% = 0,220	korelasi linier positif cukup, dan r hitung > r tabel = korelasi signifikan
Koefisien determinasi	r ² x 100% = 53,3%	Sumbangan X terhadap Y agak rendah

Berdasarkan Tabel 2, antara penggunaan waktu kuis dan nilai kognitif kuis taksonomi vertebrata mahasiswa ada kaitan linier positif tetapi agak rendah dan signifikan antara penggunaan waktu kuis dengan nilai kognitif kuis taksonomi vertebrata. Penggunaan waktu kuis yang lama atau yang maksimal tidak mutlak menentukan hasil atau nilai kognitif kuis taksonomi vertebrata. Koefisien determinasi hanya sebesar 53,3%, itu berarti bahwa penggunaan waktu kuis hanya 53,3% menentukan nilai kognitif kuis taksonomi vertebrata, sementara itu sisanya ditentukan oleh faktor lain karena banyak faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar.

Faktor lingkungan belajar, jasmani, tempat tinggal, minat dan motivasi sangat menentukan hasil belajar. Selain itu karena kuis dilaksanakan secara daring maka salah satu faktor yang menentukannya adalah masalah jaringan internet, karena itu memunculkan kekhawatiran bagi peserta kuis. Hasil dari survey yang telah dilakukan melalui lembaran pertanyaan diperoleh

bahwa 78,7% responden mengkhawatirkan jaringan hilang ketika proses kuis sedang berlangsung dan 77,4% responden memikirkan waktu kuis yang dibatasi, 58,1% memikirkan terkirim atau tidaknya jawaban dan 51,1% cukup puas dengan kuis dilaksanakan secara daring. Hal itu tentunya selama kuis berlangsung ada memunculkan permasalahan psikologis bagi peserta kuis.

Rasa was-was atau adanya kekhawatiran selama proses kuis tentu akan mempengaruhi fokus pikiran dalam menjawab kuis. Ada beban psikologis yang menyertai selama proses itu berlangsung. Menurut Suhardi (2018), perbedaan konteks dan suasana antara model pengujian *paper based test* dan *computer based test* dapat menimbulkan rasa canggung terutama bagi peserta yang baru pertama kali berhadapan dengan model pengujian *computer based test*. Ketidakbiasaan menghadapi hal yang baru dapat berdampak secara psikologis pada saat mengerjakan butir soal ujian berbasis komputer. Dampak faktor kecemasan dan kegelisahan menjelang dan pada proses ujian dapat menimbulkan peserta tidak dapat fokus mengerjakan tes dengan baik ketika menggunakan model ujian berbasis komputer.

Adanya ketidaktelitian mahasiswa untuk memeriksa ulang keberhasilan pengiriman jawaban kuis ke e-learning karena mahasiswa merasa telah selesai mengerjakan kuis. Dosen yang melakukan pengecekan terhadap jawaban kuis yang masuk ke e-learning, menginformasikan kembali bagi mahasiswa yang belum mengerjakannya dengan whatsapp group, namun tidak semua mahasiswa merespon sesegera mungkin, sementara dosen harus menuntaskan tugas perkuliahan pada pertemuan tersebut. Hal ini merupakan salah satu faktor kurangnya nilai kognitif mahasiswa. Dzalila (2020) juga menyetujui bahwa mahasiswa berterus terang tidak selalu mengecek atau memegang *phonecell* mereka.

Ada beberapa alasan yang menyebabkan mahasiswa tidak lagi merespon pesan atau perintah dengan cepat ketika selesai pembelajaran, salah satunya adalah karena ponsel adalah milik orangtua mereka dan mereka bergantian menggunakan *phonecell* mereka dengan orangtua dan saudara mereka yang juga membutuhkan ponsel untuk belajar. Sama halnya dengan temuan Jamila dkk., (2021) bahwa sebagian dari siswa menggunakan ponsel milik orang tua mereka. Jadi mereka menggunakan bergantian setelah orangtua menyelesaikan pekerjaannya atau setelah pulang kerja.

Standar penilaian harus dipahami dan dilaksanakan berdasarkan ketentuan yang sudah ditetapkan. Pendidik juga harus berpedoman pada standar penilaian dalam menguraikan instrumen penilaian hasil belajar. Kegiatan dalam penilaian seperti mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasikan harus memperhatikan beberapa aspek sesuai dengan standar penilaian (Kusainun, 2020). Lebih lanjut Kusainun (2020), juga menyatakan bahwa penilaian pengetahuan bertujuan untuk mengetahui penguasaan peserta didik terhadap pengetahuan atau materi pelajaran. Penguasaan materi yang dinilai tidak semata-mata pada kemampuan

mengetahui dan memahami saja, tetapi juga kemampuan dalam menyelesaikan masalah (problem solving).

Setiap proses pembelajaran, keberhasilannya diukur dari seberapa jauh hasil belajar yang dicapai, disamping takaran dari segi prosesnya. Ketika mahasiswa memiliki motivasi untuk belajar, maka mahasiswa akan berusaha untuk menghadiri perkuliahan on-line mereka, mengerjakan tugas-tugas on-line mereka, belajar dan menghafal. Jika pada tempat tinggal mereka tidak menemui sinyal maka mereka akan mencari tempat-tempat strategis untuk online. Berusaha untuk sebisa mungkin untuk mengirimkan tugas mereka tepat waktu, dan berpindah lokasi ketika sinyal hilang. Sama halnya dengan pengamatan Suhada (2022), keinginan untuk mengikuti pelajaran sepanjang pembelajaran daring berlangsung, membuat pelajar banyak bepergian ke desa lain untuk mencari akses jaringan yang lancar

Namun jika mahasiswa tidak termotivasi belajar, tingkat keterlibatan kognitif mereka rendah dan akan berpengaruh pada hasil belajar siswa sehingga tujuan dari pembelajaran itu sendiri sulit untuk tercapai (Patricia, 2020); (Juliya dan Herlambang, 2021), maka sinyal hilang, sinyal tidak bagus dan kehabisan data akan menjadi alasan mereka untuk tidak mengikuti pembelajaran, mengirimkan tugas, mengerjakan kuis dan lain-lain.

PENUTUP

Simpulan

Terdapat hubungan linier positif tetapi agak rendah dan signifikan antara penggunaan waktu kuis dengan nilai kognitif. Penggunaan waktu kuis hanya 53,3% menentukan nilai kognitif kuis taksonomi vertebrata.

Saran

Diharapkan dosen menyediakan media komunikasi alternatif selain e-learning sebagai media pembelajaran daring untuk memberikan dan menerima jawaban kuis.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiarsi, G.R., Stellarosa, Y., dan Silaban, M.W. 2015. Literasi Media Internet di Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Humaniora*, 6(4): 470-482. DOI: <https://doi.org/10.21512/humaniora.v6i4.3376>
- Afifi, S., Santoso, H., dan Hasani, L. 2022. Investigating Students' Online Self-Regulated Learning Skills and Their E-Learning Experience in a Prophetic Communication Course. *Ingénierie des systèmes d'information*. 27(3): 387-397. 10.18280/isi.270304.
- Andrini, V.S., dan Pratama, H. 2021. Implementasi Quiz Interaktif dengan Software Mentimeter dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 26(2): 287-294. doi:10.23887/mi.v26i2.36923.

- Berestova, A., Burdina, G., Lobuteva, L., dan Lobuteva, A. 2022. Academic Motivation of University Students and the Factors that Influence it in an E-Learning Environment. *The Electronic Journal of e-Learning*, 20(2), pp. 201-210, available online at www.ejel.org
- Devi, E.A., Sujiran, dan Puspananda, D.R. 2021. Penggunaan Smartphone Sebagai Media Pembelajaran Matematika Serta Pandangan Guru Terhadap Penggunaan Smartphone Selama Pembelajaran Daring. *J'THOMS (Journal Of Techonolgy Mathematics And Social Science)*, 1(1): 40-46.p-ISSN, 1(1), p. 2021.
- Dzalila, Q.L., Ananda, A., dan Zuhri, S. 2020. Pengaruh Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Tingkat Pemahaman Belajar Mahasiswa. *Jurnal Signal*, 8(2): 203-214. doi:10.33603/signal.v8i2.3518.
- Hartanto, W. 2016. Penggunaan E-leraning Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 10(1): 1-15. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPE/article/view/3438>
- Hidayah, Y, dan Ali, Y.F. 2020. Memahami Manajemen Pendidikan Dan Kepemimpinan Pada Mahasiswa Melalui Pembelajaran Kontekstua, *Jurnal Pendidikan (Teori dan Praktek)*, 5(2); 40-49. DOI: <https://doi.org/10.26740/jp.v5n2.p40-49>
- Jamila, Ahdar, dan Natsir, E. 2021. Problematika Guru dan Siswa dalam Proses Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19 di UPTD SMP Negeri 1 Parepare. *Al Ma' Arief: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Budaya*, 3(2): 101-110.
- Juliya, M., dan Herlambang, Y.T. 2021. Analisis Problematika Pembelajaran Daring dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Genta Mulia*, XII(1): 281-294.
- Kapasias, N., Paul, P., Roy, A., Saha, J., Zaveri, A., Mallick, R., Barman, B., Das, P., Chouhan, P. 2020. Impact of lockdown on learning status of undergraduate and postgraduate students during COVID-19 pandemic in West Bengal, India. *Journal Children and Youth Services Review*, 116 (2020): 105194. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2020.105194>.
- Kusainun, N. 2020. Analisis Standar Penilaian Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan (Teori dan Praktek)*, 5(1): 1-7. DOI: <https://doi.org/10.26740/jp.v5n1.p%25p>
- Maknuni, J. 2020. Pengaruh Media Belajar Smartphone Terhadap Belajar Siswa Di Era Pandemi Covid-19. *Indonesian Education Administration and Leadership Journal (IDEAL)*, 2(2): 94-106

- Muthuprasad, T., Aiswarya, S., Aditya, K.S., dan Jha, G.K. 2021. Students' perception and preference for online education in India during COVID -19 pandemic. *Social Sciences & Humanities Open*, 3(2021): 100101. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2020.100101>
- Na'imah. 2022. The Effectiveness of Learning English Vocabulary through Quizizz Games Application. *English Education Journal of English Teaching and Research*, 7(1):10-18. DOI:[10.29407/jetar.v7i1.17733](https://doi.org/10.29407/jetar.v7i1.17733)
- Patricia, A.G.H. 2020. College students' use and acceptance of emergency online learning due to COVID-19. *International Journal of Educational Research Open*, 1(2020): 100011. <https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2020.100011>.
- Permana, P., dan Permatawati, I. 2020. Using Quizizz as a Formative Assessment Tool in German Classrooms., *Proceedings of the 3rd International Conference on Language, Literature, Culture, and Education (ICOLLITE 2019). Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 424: 155-159. DOI:[10.2991/assehr.k.200325.073](https://doi.org/10.2991/assehr.k.200325.073)
- Purba, L.S.L. 2020. The effectiveness of the quizizz interactive quiz media as an online learning evaluation of physics chemistry 1 to improve student learning outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*, 1567 022039. Doi:10.1088/1742-6596/1567/2/022039.
- Risan, R. 2021. Identifying The Use of Quizzes for Students During Online Learning. *Jurnal JOEPALLT (Journal of English Pedagogy Linguistics Literature and Teaching)*, 9(2): 52-63. DOI:[10.35194/jj.v9i2.1782](https://doi.org/10.35194/jj.v9i2.1782).
- Side, S., Sulastry, T., dan Supardi, R. 2017. Pengaruh Pemberian Kuis di Awal Pembelajaran pada Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Parepare (Studi pada Materi Pokok Ikatan Kimia). *Jurnal Chemica*, 18(1): 26-34.
- Sina, G. O., Amsikan, S. dan Salsinha, C.N. 2021. Pengaruh Penggunaan Jaringan Internet Pada Pembelajaran Daring dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Math-Edu: Jurnal Ilmu Pendidikan Matematika*, 6 (3): 115-122. Doi: <https://doi.org/10.32938/jipm.6.3.2021.115-122>
- Sudjana. 1992. *Metoda Statistika*. Edisi Kelima. Tarsito, Bandung.
- Suhada, D.I., Delviga, Agustina, L., Siregar, R.S., dan Mahidin. 2022. Analisis Keterbatasan Akses Jaringan Internet Terkait Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Desa Talun Kodot, Kec. Panombeian Panei, Kab. Simalungun. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1): 256-262.
- Suhardi, I. 2018. Kajian Deskripsi Perbandingan Model Pengujian *Paper Based Test* dan *Computer Based test* (Tinjauan dari aspek psikometrik, konteks dan suasana, serta psikologi pengguna). *Jurnal Mekom (Media Komunikasi Pendidikan Kejuruan)*, 5(2): 61-70. DOI: <https://doi.org/10.26858/mekom.v5i2.7437>.
- Suprayogie, D.R., dan Hakim, L. 2021. Pengaruh Pembelajaran E-Learning Terhadap Mutu Belajar Dengan Mutu Proses Belajar Mengajar Sebagai Variabel Intervening Mata Kuliah Perbankan Syariah. *Jurnal Pendidikan*, 9(2): 24-25. DOI: <https://doi.org/10.24036/jtev.v5i2.105133>
- Sumilat, J.M., Rorimpandey, W.H.F., dan Siruru. 2022. Analisis Dampak Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(5): 8537-8544. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3739> .
- The, M. M., dan Usagawa, T. 2018. Effectiveness of E-learning Experience through Online Quizzes: A Case Study of Myanmar Students. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 13(12): 157-176. <https://doi.org/10.3991/ijet.v13i12.9114>
- Susanti, N.L.P.T., dan Nuartini N.N. 2021. Gambaran Stres Siswa SMA Menghadapi Ujian Sekolah Dari Rumah Serta Dampaknya Terhadap Kesehatan Reproduksi Di SMAN 1 Mengwi. *Jurnal Riset Kesehatan Nasional*, 5(1): 5-12. DOI: <http://dx.doi.org/10.37294/jrkn.v5i1.305>
- Usman, H., dan Purnomo, S.S. 2006. *Pengantar Statistika*. Edisi Kedua. Bumi Aksara, Jakarta.
- Wahyuni, S.S., dan Tambunan, E.P.S. 2022. Efektivitas Pemberian Kuis Menggunakan Aplikasi Google Form pada Pembelajaran Biologi terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(5): 8033-8039. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3599>
- Yaseen, H., Alsoud, A., Nofal, M., Abdeljaber, O., Al-Adwan, A. 2021. The Effects of Online Learning on Students' Performance: A Comparison between UK and Jordanian Universities. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*. 16(20); 4-18. [10.3991/ijet.v16i20.24131](https://doi.org/10.3991/ijet.v16i20.24131).