

Analisis Pemanfaatan Quizizz sebagai Media Pembelajaran Interaktif pada Mahasiswa Teknologi Pendidikan

Gustia Nugraha Salsabila, Abdul Rahman

Universitas Lambung Mangkurat

Jl. Brigjend. Hasan Basri, Pangeran, Kec. Banjarmasin Utara, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan 70123

tyasalsabilaa14@gmail.com, abdulrahman@ulm.ac.id

Article History

Received: 12 Juni 2025, *Accepted:* 27 Januari 2026, ***Published:* 01 April 2026**

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif pada mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara semi-terstruktur terhadap 30 mahasiswa angkatan 2024 yang telah menggunakan Quizizz dalam kegiatan perkuliahan. Analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, kategorisasi tema, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Quizizz dipersepsikan mahasiswa sebagai media pembelajaran yang mendukung keterlibatan dan motivasi belajar melalui fitur gamifikasi, seperti leaderboard, penilaian real-time, dan umpan balik instan. Di sisi lain, penelitian ini juga mengidentifikasi sejumlah kendala dalam pemanfaatannya, antara lain keterbatasan jaringan internet serta dominasi soal yang berorientasi pada hafalan. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa Quizizz memiliki potensi sebagai media pembelajaran interaktif di pendidikan tinggi, dengan catatan diperlukan penguatan desain instruksional dan dukungan teknis agar pemanfaatannya lebih optimal.

Kata Kunci: Quizizz; Media Pembelajaran Interaktif; Mahasiswa Teknologi Pendidikan; Pembelajaran Digital; Gamifikasi.

Abstract

This study aims to analyze the use of Quizizz as an interactive learning medium among students of the Educational Technology Study Program at Lambung Mangkurat University. A descriptive qualitative approach was employed, with data collected through semi-structured interviews involving 30 students from the 2024 cohort who had used Quizizz in their courses. Data were analyzed through data reduction, thematic categorization, and conclusion drawing. The findings indicate that Quizizz is perceived by students as an interactive learning medium that supports engagement and learning motivation through gamification features such as leaderboards, real-time scoring, and instant feedback. However, the study also identifies several challenges in its implementation, including unstable internet connectivity and the dominance of rote-based questions. Based on these findings, it can be concluded that Quizizz has potential as an interactive learning medium in higher education, provided that instructional design quality and technical support are strengthened to optimize its use.

Keyword: Quizizz; Interactive Learning Media; Educational Technology Students; Digital Learning; Gamification.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam praktik pembelajaran di pendidikan tinggi. Integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak lagi sekadar berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, melainkan menjadi bagian penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan berpusat pada mahasiswa. Pergeseran paradigma pembelajaran dari pendekatan konvensional menuju pembelajaran berbasis teknologi menuntut dosen untuk mengembangkan strategi dan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan mahasiswa secara aktif (Daryanto, 2010).

Mahasiswa sebagai generasi digital memiliki karakteristik belajar yang berbeda dibandingkan generasi sebelumnya. Mereka cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang interaktif, dinamis, serta memberikan umpan balik secara langsung (Pusparini, 2020). Namun, pada praktiknya, pembelajaran di perguruan tinggi masih sering didominasi oleh metode ceramah satu arah dan evaluasi konvensional yang kurang melibatkan mahasiswa secara aktif. Kondisi ini berpotensi menurunkan keterlibatan dan motivasi belajar mahasiswa, terutama pada mata kuliah yang bersifat teoretis.

Salah satu pendekatan yang berkembang untuk meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis gamifikasi. Gamifikasi didefinisikan sebagai penggunaan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan dengan tujuan meningkatkan motivasi dan keterlibatan pengguna (Deterding et al., 2011). Dalam konteks pendidikan, gamifikasi dipandang sebagai strategi pedagogis yang dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik tanpa menghilangkan tujuan instruksional (Kapp, 2012). Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi berpotensi meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik apabila dirancang secara tepat (Hamari, Koivisto, & Sarsa, 2014).

Quizizz merupakan salah satu media pembelajaran digital berbasis gamifikasi yang banyak digunakan dalam proses pembelajaran dan evaluasi. Aplikasi ini menyediakan fitur kuis interaktif dengan elemen leaderboard, skor real-time, batasan waktu, serta umpan balik instan yang memungkinkan mahasiswa mengetahui hasil belajarnya secara langsung. Beberapa penelitian di Indonesia melaporkan bahwa Quizizz dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif yang mendukung keterlibatan dan motivasi belajar mahasiswa (Purba, 2019; Rahman, Kondoy, & Hasrin, 2020). Selain itu, fleksibilitas akses Quizizz memungkinkan penggunaannya baik secara sinkron maupun asinkron dalam pembelajaran di perguruan tinggi (Noor, 2020).

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian terkait penggunaan Quizizz masih didominasi oleh pendekatan kuantitatif dan berfokus pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Kajian yang menggali secara mendalam pemanfaatan Quizizz dari perspektif mahasiswa pendidikan tinggi masih relatif terbatas, khususnya pada mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan. Padahal, mahasiswa Teknologi Pendidikan memiliki peran strategis sebagai calon perancang dan pengembang pembelajaran, sehingga pemahaman mereka terhadap pemanfaatan media pembelajaran digital menjadi sangat penting (Alya, Achadi, & Luthfi, 2024).

Berdasarkan celah penelitian tersebut, diperlukan kajian yang menganalisis pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif pada mahasiswa Teknologi Pendidikan melalui pendekatan kualitatif. Pendekatan ini diharapkan mampu memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai pengalaman mahasiswa, persepsi terhadap fitur Quizizz, serta kendala yang dihadapi dalam penggunaannya. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif pada mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan tujuan untuk menganalisis pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif berdasarkan pengalaman dan persepsi mahasiswa. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti menggambarkan secara mendalam bagaimana Quizizz dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, tanpa bermaksud menguji hubungan sebab-akibat atau efektivitas secara kuantitatif.

Partisipan penelitian berjumlah 30 mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan angkatan 2024 yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Kriteria pemilihan partisipan adalah mahasiswa yang telah memanfaatkan Quizizz dalam kegiatan perkuliahan pada minimal dua mata kuliah, sehingga memiliki pengalaman yang memadai untuk dianalisis sesuai dengan fokus penelitian.

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara semi-terstruktur yang dirancang untuk menggali informasi terkait bentuk pemanfaatan Quizizz dalam pembelajaran, persepsi mahasiswa terhadap karakteristik Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif, serta kendala yang dihadapi dalam

penggunaannya. Wawancara dilaksanakan secara langsung dan daring sesuai dengan kondisi partisipan.

Analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, pengkodean tematik, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Proses pengkodean bertujuan untuk mengidentifikasi tema-tema utama yang merepresentasikan pola pemanfaatan Quizizz dalam pembelajaran. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber dan teori, dengan membandingkan temuan lapangan dengan konsep pembelajaran interaktif dan gamifikasi yang relevan.

HASIL

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa mulai menggunakan Quizizz sejak semester awal perkuliahan, terutama pada mata kuliah yang berkaitan dengan evaluasi pembelajaran, seperti mata kuliah Bahasa Inggris. Mahasiswa mengenal Quizizz melalui dosen yang mengintegrasikan aplikasi tersebut ke dalam kegiatan perkuliahan. Selain itu, terdapat pula mahasiswa yang memanfaatkan Quizizz secara mandiri setelah mengenal aplikasi tersebut di kelas, karena merasa pendekatan yang digunakan lebih menarik dibandingkan metode evaluasi konvensional.

Mahasiswa memersepsikan pemanfaatan Quizizz dalam pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Penggunaan aplikasi ini dinilai mampu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan dinamis. Fitur leaderboard dan skor real-time memunculkan suasana kompetisi yang sehat di antara mahasiswa. Kondisi ini mendorong mahasiswa untuk lebih aktif dan fokus dalam mengikuti kuis, karena adanya dorongan untuk memperoleh hasil yang lebih baik dibandingkan rekan-rekan lainnya. Salah satu responden menyampaikan bahwa penggunaan Quizizz membuat kegiatan belajar terasa seperti permainan sehingga tidak menimbulkan rasa tertekan saat mengerjakan soal.

Selain pengalaman belajar yang lebih menarik, mahasiswa juga menyampaikan bahwa Quizizz membantu mereka dalam memahami materi perkuliahan. Fitur umpan balik instan memungkinkan mahasiswa mengetahui jawaban yang benar secara langsung setelah menyelesaikan soal. Dengan adanya umpan balik tersebut, mahasiswa dapat segera menyadari kesalahan yang dilakukan dan memperbaiki pemahaman mereka pada saat yang sama. Beberapa mahasiswa mengungkapkan bahwa mereka sering mengulang kuis secara mandiri sebagai bentuk latihan tambahan karena metode ini dinilai memudahkan dalam mengingat materi yang telah dipelajari.

Pemanfaatan Quizizz juga mendorong mahasiswa untuk lebih mempersiapkan diri sebelum mengikuti perkuliahan. Beberapa responden menyatakan bahwa adanya batasan waktu dan penyajian soal secara acak membuat mereka merasa perlu memahami materi dengan baik sebelum mengerjakan kuis. Bahkan, terdapat mahasiswa yang secara aktif menyusun soal menggunakan Quizizz untuk digunakan sebagai latihan mandiri di luar jam perkuliahan.

Meskipun demikian, penelitian ini juga mengidentifikasi sejumlah kendala dalam pemanfaatan Quizizz. Kendala utama yang dialami mahasiswa berkaitan dengan masalah teknis, khususnya koneksi internet yang tidak stabil. Kondisi tersebut menyebabkan keterlambatan dalam menjawab soal atau terputusnya akses saat kuis berlangsung. Selain kendala teknis, mahasiswa juga menyampaikan bahwa sebagian soal yang disajikan masih berfokus pada hafalan dan belum sepenuhnya menantang kemampuan berpikir tingkat tinggi. Mahasiswa mengharapkan adanya variasi jenis soal yang lebih beragam agar pemanfaatan Quizizz dapat mendukung proses pembelajaran secara lebih optimal.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif dipersepsikan mahasiswa mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan melibatkan. Temuan ini mengindikasikan bahwa Quizizz tidak hanya dimanfaatkan sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang memfasilitasi keterlibatan aktif mahasiswa. Dalam konteks pendidikan tinggi, keterlibatan mahasiswa merupakan aspek penting karena berkaitan dengan kualitas proses belajar dan kebermaknaan pengalaman belajar yang diperoleh.

Pemanfaatan fitur gamifikasi dalam Quizizz, seperti leaderboard, skor real-time, dan batasan waktu, menjadi salah satu faktor utama yang memengaruhi cara mahasiswa berinteraksi dengan materi pembelajaran. Elemen-elemen tersebut menciptakan suasana kompetisi yang bersifat positif dan mendorong mahasiswa untuk berpartisipasi secara aktif. Hal ini sejalan dengan konsep gamifikasi yang menekankan penggunaan elemen permainan dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi pengguna (Deterding et al., 2011; Kapp, 2012). Dalam penelitian ini, mahasiswa memaknai kompetisi yang muncul bukan sebagai tekanan, melainkan sebagai tantangan yang memicu semangat belajar.

Selain aspek keterlibatan, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa pemanfaatan Quizizz memberikan dukungan terhadap pemahaman materi perkuliahan. Fitur umpan balik instan memungkinkan mahasiswa untuk segera mengetahui kesalahan yang dilakukan dan memperbaiki pemahamannya secara langsung. Temuan ini selaras dengan pandangan konstruktivisme yang memandang belajar sebagai proses aktif dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman dan refleksi (Daryanto, 2010). Dengan adanya

umpan balik langsung, mahasiswa memiliki kesempatan untuk melakukan evaluasi diri secara mandiri tanpa harus menunggu penjelasan lanjutan dari dosen.

Temuan penelitian ini juga mengungkap bahwa pemanfaatan Quizizz mendorong mahasiswa untuk lebih mempersiapkan diri sebelum mengikuti perkuliahan. Batasan waktu dan penyajian soal secara acak membuat mahasiswa merasa perlu memahami materi terlebih dahulu agar dapat mengikuti kuis dengan baik. Bahkan, beberapa mahasiswa memanfaatkan Quizizz sebagai sarana latihan mandiri di luar jam perkuliahan dengan mengulang kuis atau menyusun soal sendiri. Pola pemanfaatan ini menunjukkan bahwa Quizizz dapat dimaknai sebagai media yang mendukung pembelajaran mandiri, khususnya bagi mahasiswa Teknologi Pendidikan yang dituntut untuk memiliki keterampilan merancang dan memanfaatkan media pembelajaran digital (Rahayu & Purnawarman, 2019).

Meskipun demikian, hasil penelitian juga menunjukkan adanya keterbatasan dalam pemanfaatan Quizizz. Kendala teknis berupa koneksi internet yang tidak stabil menjadi hambatan utama dalam pelaksanaan kuis daring. Temuan ini sejalan dengan penelitian Elianur (2020) yang menyatakan bahwa kesiapan infrastruktur teknologi merupakan faktor krusial dalam keberhasilan pembelajaran digital. Selain kendala teknis, mahasiswa juga mengkritisi kecenderungan soal yang berorientasi pada hafalan dan kurang menantang kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Kritik mahasiswa terhadap dominasi soal berbasis hafalan menunjukkan bahwa efektivitas pemanfaatan Quizizz sangat bergantung pada kualitas desain instruksional dosen. Quizizz sebagai platform teknologi pada dasarnya bersifat netral; dampak pembelajaran yang dihasilkan sangat ditentukan oleh bagaimana dosen merancang soal dan mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran. Jamun (2018) menegaskan bahwa teknologi pembelajaran tidak secara otomatis meningkatkan kualitas belajar, melainkan memerlukan perencanaan pedagogis yang matang. Oleh karena itu, pemanfaatan Quizizz di pendidikan tinggi perlu diarahkan pada pengembangan soal yang menuntut kemampuan berpikir tingkat tinggi, seperti analisis, evaluasi, dan pemecahan masalah.

Berdasarkan pembahasan tersebut, dapat dipahami bahwa pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif memiliki potensi yang besar apabila digunakan secara tepat dan kontekstual. Bagi mahasiswa Teknologi Pendidikan, pengalaman menggunakan Quizizz tidak hanya relevan sebagai peserta pembelajaran, tetapi juga sebagai calon desainer pembelajaran yang kelak akan merancang media dan strategi pembelajaran berbasis teknologi. Dengan demikian, pemanfaatan Quizizz perlu diposisikan tidak hanya sebagai alat bantu evaluasi, tetapi sebagai bagian dari ekosistem pembelajaran digital yang dirancang secara sadar dan terarah.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif pada mahasiswa Teknologi Pendidikan dipersepsikan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan melibatkan. Mahasiswa memanfaatkan Quizizz tidak hanya sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai bagian dari proses pembelajaran yang mendukung keterlibatan aktif, pemahaman materi, dan pembelajaran mandiri.

Pemanfaatan fitur gamifikasi, seperti leaderboard, skor real-time, dan umpan balik instan, dimaknai mahasiswa sebagai unsur yang mendorong partisipasi dan perhatian selama proses pembelajaran. Namun demikian, penelitian ini juga menemukan bahwa pemanfaatan Quizizz masih menghadapi sejumlah kendala, terutama terkait keterbatasan infrastruktur jaringan internet dan kecenderungan penyusunan soal yang berorientasi pada hafalan.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa kualitas pemanfaatan Quizizz sangat bergantung pada desain instruksional yang dirancang oleh dosen. Oleh karena itu, pemanfaatan Quizizz di pendidikan tinggi perlu diarahkan pada penyusunan soal yang lebih bervariasi dan menantang kemampuan berpikir tingkat tinggi agar fungsi Quizizz tidak berhenti pada aspek hiburan semata.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan gambaran mengenai pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif dari perspektif mahasiswa Teknologi Pendidikan. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi dosen dan institusi pendidikan dalam merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran digital yang lebih efektif dan bermakna.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat atas dukungan dan fasilitasi yang diberikan selama pelaksanaan penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada para mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan angkatan 2024 yang telah bersedia menjadi partisipan dan memberikan kontribusi data yang berharga bagi penelitian ini. Selain itu, penulis menyampaikan apresiasi kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Alya, K. S. L., Achadi, W., & Luthfi, M. J. F. (2024). Persepsi mahasiswa terhadap Quizizz sebagai media evaluasi materi pembelajaran dalam mata kuliah metodologi penelitian. *JHIP – Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 2309–2314.
- Daryanto. (2010). *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Elianur, C. (2020). Pemanfaatan aplikasi pembelajaran daring dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, 21(2), 101–110.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies. *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Jamun, Y. M. (2018). Dampak teknologi terhadap pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 8(1), 48–52.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction*. San Francisco: Pfeiffer.
- Noor, S. (2020). Penggunaan Quizizz dalam penilaian pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1–7.
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan Quizizz. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29–39.
- Pusparini, A. (2020). Minat belajar mahasiswa di era digital. *Jurnal Pendidikan Tinggi*, 14(1), 55–63.
- Rahman, R., Kondoy, E., & Hasrin, A. (2020). Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pemberian kuis dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 4(3), 60–66.
- Rahayu, T., & Purnawarman, P. (2019). Pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran daring. *Indonesian Journal of Educational Technology*, 3(2), 92–101.