

Meningkatkan Keterlibatan Mahasiswa Dalam Pembelajaran Melalui Platform Quizizz

Naufal Qadri Syarif^{1*}

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

*Corresponding e-mail: naufalqadri7@gmail.com

Abstract: *This study aims to analyze the impact of using the Quizizz platform on student engagement in the learning process. Student engagement is a critical factor in determining the quality of learning, encompassing active participation, interest in the material, and learning motivation. This research employs a quantitative approach with a quasi-experimental design, involving two groups of students: an experimental group using Quizizz and a control group using conventional teaching methods. Data were collected through student engagement questionnaires and classroom observations. The findings reveal that the use of Quizizz significantly enhances student engagement compared to conventional methods. The average engagement score in the experimental group increased from 2.8 to 4.1 after using Quizizz, while the control group showed only a slight improvement. The most significant increases were observed in active participation and interest in the material, while learning motivation also improved, albeit to a lesser extent. This study concludes that Quizizz is an effective learning tool for enhancing student engagement and creating a more interactive and enjoyable learning environment. Recommendations are provided to educators and curriculum developers to incorporate this platform into teaching practices to improve the quality of student engagement.*

Keywords: Student Engagement, Quizizz Platform

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan platform Quizizz terhadap keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Keterlibatan mahasiswa merupakan faktor penting dalam menentukan kualitas pembelajaran, yang meliputi partisipasi aktif, ketertarikan terhadap materi, dan motivasi belajar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan eksperimen semu, melibatkan dua kelompok mahasiswa, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan Quizizz dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Data dikumpulkan melalui kuesioner keterlibatan mahasiswa dan observasi kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz secara signifikan meningkatkan keterlibatan mahasiswa dibandingkan metode konvensional. Rata-rata skor keterlibatan mahasiswa pada kelompok eksperimen meningkat dari 2.8 menjadi 4.1 setelah penggunaan Quizizz, sedangkan kelompok kontrol hanya mengalami sedikit peningkatan. Peningkatan terbesar terlihat pada partisipasi aktif dan ketertarikan terhadap materi, sedangkan motivasi belajar juga meningkat namun dalam tingkat yang lebih rendah. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Quizizz merupakan alat pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan mahasiswa dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Saran diberikan kepada pengajar dan pengembang kurikulum untuk memanfaatkan platform ini dalam proses pembelajaran guna meningkatkan kualitas keterlibatan mahasiswa.

Kata kunci: Keterlibatan Mahasiswa, Platform Quizizz

PENDAHULUAN

Era digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Transformasi digital yang pesat menuntut adanya adaptasi metode dan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, responsif, dan interaktif. Salah satu perubahan utama yang terjadi adalah meningkatnya pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar. Teknologi pendidikan telah menjadi elemen penting yang mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih efektif dan menarik, khususnya dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Gikas & Grant, 2013). Dalam konteks perguruan tinggi, keterlibatan mahasiswa menjadi salah satu indikator utama keberhasilan pembelajaran, karena keterlibatan yang tinggi berbanding lurus dengan pemahaman materi, motivasi belajar, dan capaian akademik mahasiswa (Fredricks, Blumenfeld, & Paris, 2004).

Keterlibatan mahasiswa (student engagement) tidak hanya mencakup kehadiran fisik dalam kelas, tetapi juga partisipasi aktif, antusiasme dalam diskusi, kemampuan berpikir kritis, dan keterlibatan emosional terhadap proses belajar. Namun, berbagai studi menunjukkan bahwa tingkat keterlibatan mahasiswa, terutama dalam pembelajaran tradisional berbasis ceramah, masih tergolong rendah (Bryson & Hand, 2007). Salah satu penyebab utama adalah terbatasnya interaksi yang terjadi antara dosen dan mahasiswa serta kurangnya variasi dalam metode penyampaian materi. Kondisi ini menjadi tantangan serius bagi para pendidik di era digital, yang dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang mampu mendorong mahasiswa untuk lebih aktif, kritis, dan terlibat secara menyeluruh. Menjawab tantangan tersebut, integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu solusi strategis. Teknologi digital memungkinkan terciptanya lingkungan belajar yang kolaboratif, dinamis, dan menyenangkan. Salah satu bentuk teknologi pendidikan yang saat ini banyak digunakan adalah gamification atau penerapan elemen permainan dalam pembelajaran. Platform gamified learning terbukti dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mahasiswa karena menggabungkan unsur kompetisi, tantangan, dan penghargaan dalam proses belajar (Deterding, Dixon, Khaled, & Nacke, 2011). Salah satu platform yang paling populer dan banyak digunakan dalam konteks ini adalah Quizizz.

Quizizz merupakan platform pembelajaran interaktif berbasis permainan yang memungkinkan pengajar untuk membuat kuis secara real-time dengan fitur penilaian otomatis, umpan balik instan, dan grafik hasil yang mudah dianalisis. Platform ini telah banyak digunakan dalam berbagai jenjang pendidikan, termasuk pendidikan tinggi. Dengan tampilan yang menarik dan pendekatan berbasis permainan, Quizizz mampu menarik minat mahasiswa dan mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran (Sari & Wahyuni, 2021). Selain itu, fleksibilitas platform ini yang dapat diakses melalui perangkat seluler maupun laptop juga menjadikannya sangat sesuai dengan karakteristik generasi mahasiswa saat ini yang lekat dengan teknologi digital. Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan platform interaktif seperti Quizizz memiliki dampak positif terhadap keterlibatan mahasiswa. Penelitian yang dilakukan oleh Alfina (2022) menemukan bahwa penggunaan Quizizz dalam proses pembelajaran meningkatkan keterlibatan mahasiswa hingga 30% dibandingkan dengan metode ceramah konvensional. Hal ini disebabkan oleh adanya keterlibatan langsung mahasiswa dalam kegiatan kuis yang bersifat kompetitif dan menyenangkan. Selain itu, Mulyati (2020) dalam penelitiannya juga menemukan bahwa Quizizz mampu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa serta membuat proses evaluasi menjadi lebih transparan dan menyenangkan. Temuan serupa juga dikemukakan oleh Nugroho dan Lestari (2021), yang menyatakan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran daring secara signifikan meningkatkan konsentrasi dan partisipasi aktif mahasiswa.

Namun demikian, meskipun Quizizz telah banyak digunakan dan diapresiasi, masih terdapat keterbatasan dalam kajian akademik yang secara khusus dan mendalam mengevaluasi dampak penggunaan platform ini terhadap keterlibatan mahasiswa di lingkungan perguruan tinggi,

hususnya di Indonesia. Sebagian besar studi yang ada lebih banyak dilakukan di tingkat pendidikan dasar dan menengah, sehingga diperlukan penelitian lanjutan yang fokus pada konteks pendidikan tinggi. Selain itu, belum banyak penelitian yang mengeksplorasi keterkaitan antara penggunaan Quizizz dengan dimensi-dimensi keterlibatan mahasiswa secara holistik, seperti keterlibatan kognitif, afektif, dan perilaku.

Penelitian ini dilakukan untuk menjawab pertanyaan utama: "Bagaimana penggunaan platform Quizizz dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran di perguruan tinggi?" Pertanyaan ini berangkat dari keprihatinan terhadap rendahnya partisipasi aktif mahasiswa dalam pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan minim interaksi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan secara spesifik untuk mengukur seberapa besar pengaruh penggunaan Quizizz terhadap tiga indikator keterlibatan mahasiswa, yaitu partisipasi aktif selama pembelajaran, pemahaman terhadap materi, dan motivasi belajar.

Sebagai dasar teoretis, penelitian ini mengacu pada teori konstruktivisme sosial yang dikemukakan oleh Vygotsky (1978), yang menekankan pentingnya interaksi sosial dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Menurut teori ini, pengetahuan dibangun melalui pengalaman dan interaksi antarindividu, sehingga pembelajaran yang interaktif menjadi sangat krusial dalam membentuk pemahaman yang mendalam. Selain itu, Mayer (2014) dalam teori multimedia learning-nya menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika dilakukan dengan menggabungkan elemen visual dan interaktif yang mendukung pemrosesan informasi secara optimal. Quizizz sebagai platform berbasis visual dan interaktif sangat sejalan dengan prinsip-prinsip tersebut. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi yang lebih adaptif dan efektif, terutama dalam konteks pendidikan tinggi. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi acuan bagi para dosen dan institusi pendidikan dalam merancang metode pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan mahasiswa secara menyeluruh. Lebih jauh, kajian ini juga berpotensi memperkaya literatur mengenai implementasi teknologi pendidikan di Indonesia, serta memperluas wawasan tentang pemanfaatan gamifikasi dalam pembelajaran.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memiliki nilai akademis, tetapi juga relevansi praktis yang tinggi. Pendidik masa kini perlu terus berinovasi dalam menggunakan teknologi sebagai alat bantu untuk membangun pembelajaran yang lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Penggunaan platform seperti Quizizz adalah salah satu langkah awal dalam membentuk lingkungan belajar yang sesuai dengan karakteristik mahasiswa digital native, yang tidak hanya mengandalkan penyerapan informasi pasif, tetapi juga aktif membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang menarik.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan eksperimen semu (quasi-experiment) untuk mengukur pengaruh penggunaan platform Quizizz terhadap keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran. Rancangan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk membandingkan keterlibatan mahasiswa sebelum dan sesudah intervensi, yaitu penggunaan Quizizz dalam proses pembelajaran. Penelitian dilakukan di Universitas Negeri Makassar Kampus V Pare-Pare Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar dengan melibatkan dua kelas sebagai sampel, yaitu satu kelas sebagai kelompok eksperimen yang menggunakan Quizizz, dan satu kelas sebagai kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan dua instrumen utama: kuesioner dan observasi. Kuesioner disusun berdasarkan skala Likert untuk mengukur keterlibatan mahasiswa, yang mencakup aspek-aspek seperti partisipasi aktif, ketertarikan terhadap materi, serta motivasi belajar. Kuesioner ini dibagikan kepada mahasiswa sebelum dan sesudah perlakuan untuk mengetahui perubahan yang terjadi dalam keterlibatan mereka. Selain itu, observasi dilakukan selama proses pembelajaran untuk

memantau aktivitas dan interaksi mahasiswa secara langsung. Observasi ini berfungsi untuk melengkapi data kuesioner dan memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang keterlibatan mahasiswa dalam situasi pembelajaran nyata.

Penelitian ini dilaksanakan selama empat minggu, di mana setiap minggu dilakukan satu kali pertemuan pembelajaran. Tempat penelitian berada di kelas regular yang digunakan untuk perkuliahan sehari-hari. Pada dua minggu pertama, kedua kelompok diberikan materi dengan metode pembelajaran konvensional tanpa menggunakan Quizizz. Kemudian pada dua minggu berikutnya, kelompok eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan Quizizz, sementara kelompok kontrol tetap dengan metode konvensional. Setiap sesi pembelajaran berlangsung selama 90 menit, dan diakhiri dengan evaluasi keterlibatan menggunakan kuesioner yang telah disiapkan.

Proses pengolahan data dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak statistik untuk menguji perbedaan keterlibatan mahasiswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Analisis data dilakukan dengan uji-t untuk menguji hipotesis apakah penggunaan Quizizz memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan keterlibatan mahasiswa. Selain itu, data observasi dianalisis secara deskriptif untuk melihat pola keterlibatan mahasiswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil dari kedua analisis ini kemudian dibandingkan untuk memperoleh kesimpulan mengenai efektivitas penggunaan platform Quizizz dalam meningkatkan keterlibatan mahasiswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Perbandingan Keterlibatan Mahasiswa Sebelum dan Sesudah Menggunakan Quizizz

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh penggunaan platform Quizizz terhadap keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran. Data dikumpulkan melalui instrumen kuesioner keterlibatan mahasiswa yang mencakup tiga dimensi utama: partisipasi aktif, ketertarikan terhadap materi, dan motivasi belajar. Penelitian ini melibatkan dua kelompok: kelompok eksperimen yang menggunakan Quizizz dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional (ceramah).

Tabel 1 menyajikan rata-rata skor keterlibatan mahasiswa pada kedua kelompok, baik sebelum maupun sesudah perlakuan (pre-test dan post-test). Skor diberikan dalam rentang 1 sampai 5, di mana skor yang lebih tinggi menunjukkan keterlibatan yang lebih besar.

Kelas	Awal	Akhir
Eksperimen	2.8	4.1
Kontrol	2.7	2.9

Tabel 1. Rata-rata Skor Keterlibatan Mahasiswa

Hasil analisis menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan dalam skor keterlibatan mahasiswa pada kelompok eksperimen. Rata-rata skor meningkat dari 2.8 menjadi 4.1, menunjukkan adanya perubahan positif yang cukup besar setelah penggunaan Quizizz. Sebaliknya, pada kelompok kontrol, peningkatan skor tidak signifikan, hanya dari 2.7 menjadi 2.9. Hal ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran konvensional tanpa dukungan teknologi interaktif tidak memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan keterlibatan mahasiswa.

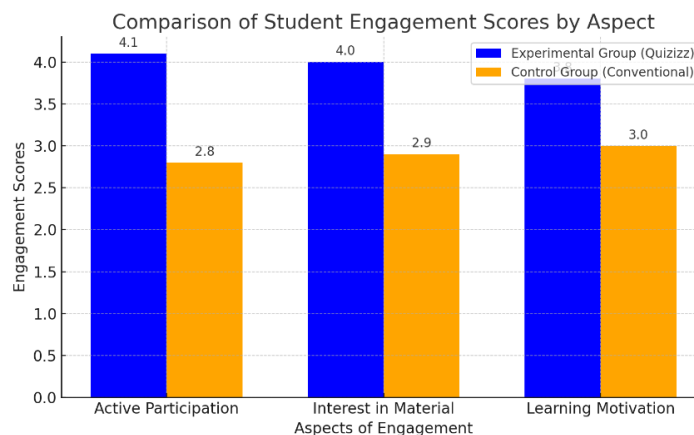
Temuan ini memperkuat hasil-hasil penelitian sebelumnya, salah satunya oleh Mulyati (2020), yang menyatakan bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran dapat mendorong mahasiswa untuk lebih aktif berpartisipasi dan fokus terhadap materi. Platform seperti Quizizz mampu menciptakan suasana belajar yang kompetitif dan menyenangkan, sehingga menarik minat mahasiswa untuk terlibat secara lebih intensif.

2. Pengaruh Penggunaan Quizizz Terhadap Aspek-aspek Keterlibatan Mahasiswa

Untuk memahami secara lebih dalam pengaruh Quizizz, dilakukan analisis terhadap masing-masing aspek keterlibatan mahasiswa, yaitu:

1. Partisipasi Aktif: mencakup keikutsertaan mahasiswa dalam diskusi dan menjawab soal;
2. Ketertarikan terhadap Materi: mencerminkan antusiasme dan rasa ingin tahu terhadap topik yang dipelajari;
3. Motivasi Belajar: mengukur dorongan internal mahasiswa untuk belajar secara mandiri.

Rata-rata skor pada ketiga aspek tersebut dihitung dan dibandingkan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, sebagaimana ditampilkan pada Grafik 1 berikut:



Grafik 1. Rata-rata Skor Keterlibatan Mahasiswa

Dari grafik dan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa peningkatan paling signifikan terjadi pada aspek partisipasi aktif (dari 2.7 menjadi 4.3) dan ketertarikan terhadap materi (dari 2.8 menjadi 4.2) pada kelompok eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa fitur kuis berbasis permainan pada Quizizz mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif dan kompetitif, sehingga mendorong mahasiswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Hasil ini selaras dengan temuan Alfina (2022) yang melaporkan bahwa integrasi gamifikasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan partisipasi mahasiswa hingga 30% dibandingkan pembelajaran konvensional.

Sementara itu, peningkatan pada aspek motivasi belajar juga terdeteksi meskipun tidak sebesar dua aspek sebelumnya. Rata-rata skor motivasi meningkat dari 2.9 menjadi 3.8 pada kelompok eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dapat menjadi stimulan awal untuk membangun motivasi belajar, walaupun tetap diperlukan strategi pendukung lainnya seperti umpan balik personal atau penguatan sosial untuk mempertahankan motivasi dalam jangka panjang (Deci & Ryan, 2000).

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memberikan gambaran bahwa penggunaan Quizizz secara signifikan berkontribusi terhadap peningkatan keterlibatan mahasiswa, baik dari sisi kognitif, afektif, maupun perilaku. Penggunaan teknologi interaktif dalam pembelajaran tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga mampu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup, kompetitif, dan menyenangkan.

Selain itu, hasil penelitian ini menunjukkan relevansi dengan prinsip-prinsip constructivist learning (Vygotsky, 1978) yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif mahasiswa dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna. Quizizz, sebagai media digital yang interaktif, memungkinkan mahasiswa untuk belajar melalui proses trial and error, refleksi

langsung dari umpan balik yang diberikan, serta interaksi sosial dalam bentuk kompetisi sehat antar mahasiswa.

Dengan demikian, temuan ini memberikan dasar yang kuat bagi dosen dan institusi pendidikan tinggi untuk mempertimbangkan integrasi game-based learning seperti Quizizz dalam proses pembelajaran. Penggunaan platform ini secara strategis dapat menjadi salah satu solusi untuk mengatasi tantangan rendahnya keterlibatan mahasiswa dalam sistem pembelajaran tradisional yang minim interaksi.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan platform pembelajaran interaktif Quizizz secara signifikan meningkatkan keterlibatan mahasiswa, khususnya dalam hal partisipasi aktif, ketertarikan terhadap materi, dan motivasi belajar. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa integrasi teknologi berbasis permainan (*game-based learning*) dalam lingkungan pendidikan tinggi dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

1. Peningkatan Partisipasi Aktif Mahasiswa

Peningkatan skor partisipasi aktif dari 2.8 menjadi 4.1 pada kelompok eksperimen menunjukkan adanya perubahan perilaku belajar yang signifikan setelah penggunaan Quizizz. Hal ini menandakan bahwa mahasiswa lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran ketika diberikan stimulus dalam bentuk kuis interaktif. Dalam konteks teori *active learning*, partisipasi aktif merupakan elemen kunci dalam membangun pemahaman konseptual yang mendalam (Prince, 2004). Quizizz, dengan format kuis yang kompetitif dan waktu nyata, memungkinkan mahasiswa untuk secara langsung berinteraksi dengan materi ajar serta dengan sesama peserta melalui elemen *leaderboard*, yang menciptakan suasana pembelajaran yang dinamis dan responsif.

Hasil ini mendukung prinsip dalam *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikembangkan oleh Mayer (2014), yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika siswa dapat memproses informasi melalui berbagai saluran—baik verbal maupun visual—yang disajikan secara menarik dan interaktif. Fitur dalam Quizizz seperti visualisasi soal, penggunaan warna yang kontras, dan format permainan kuis mampu menarik perhatian mahasiswa dan mendorong mereka untuk lebih aktif merespons pertanyaan yang diajukan.

2. Ketertarikan terhadap Materi Pembelajaran

Aspek ketertarikan terhadap materi menunjukkan peningkatan yang substansial setelah intervensi penggunaan Quizizz. Mahasiswa menyatakan bahwa materi yang disampaikan melalui platform ini terasa lebih menarik dan lebih mudah dipahami. Hal ini selaras dengan hasil penelitian Alfina (2022), yang menyatakan bahwa penggunaan platform interaktif secara signifikan meningkatkan minat dan antusiasme mahasiswa terhadap materi yang diajarkan. Ketertarikan ini dapat dikaitkan dengan prinsip *situational interest*, yaitu minat yang muncul sebagai respons terhadap kondisi lingkungan belajar yang menyenangkan dan menantang (Hidi & Renninger, 2006).

Fitur-fitur seperti timer, *leaderboard*, dan penilaian otomatis dalam Quizizz menciptakan lingkungan pembelajaran yang tidak monoton, sehingga meningkatkan fokus dan keterlibatan mahasiswa. Keberadaan tantangan dalam bentuk soal yang bervariasi dan diberikan dalam suasana kompetitif juga dapat memunculkan perasaan penasaran dan dorongan untuk memahami materi lebih dalam. Hal ini menjadi penting karena ketertarikan terhadap materi sering kali menjadi pintu masuk untuk membangun motivasi belajar jangka panjang (Schiefele, 1999).

3. Motivasi Belajar Mahasiswa

Motivasi belajar juga menunjukkan peningkatan, meskipun tidak sekuat pada dua aspek sebelumnya. Hal ini dapat dijelaskan dengan membedakan antara *motivasi intrinsik* dan *motivasi ekstrinsik* (Deci & Ryan, 2000). Quizizz secara nyata memberikan bentuk motivasi ekstrinsik melalui fitur-fitur kompetitif seperti skor, peringkat, dan penghargaan instan, yang dapat mendorong

mahasiswa untuk mencapai performa belajar yang lebih tinggi. Namun, pengaruhnya terhadap motivasi intrinsik, yaitu dorongan belajar yang muncul dari dalam diri mahasiswa tanpa adanya imbalan eksternal, mungkin tidak sebesar dampaknya terhadap motivasi ekstrinsik.

Meskipun demikian, peningkatan motivasi belajar tetap menjadi hasil yang penting dalam konteks pendidikan tinggi. Dalam studi oleh Domínguez et al. (2013), dijelaskan bahwa elemen *gamification* dalam sistem pembelajaran dapat menciptakan keterlibatan emosional yang membantu siswa bertahan dalam proses pembelajaran, meskipun pada awalnya hanya termotivasi oleh kompetisi atau penghargaan. Seiring berjalannya waktu, bentuk motivasi ini dapat berkembang menjadi motivasi intrinsik apabila dibarengi dengan refleksi diri dan pemahaman atas manfaat belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan platform Quizizz secara signifikan meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran di perguruan tinggi. Peningkatan keterlibatan ini tercermin dalam tiga aspek utama, yakni partisipasi aktif, ketertarikan terhadap materi, dan motivasi belajar. Mahasiswa yang terlibat dalam pembelajaran menggunakan Quizizz menunjukkan tingkat partisipasi yang lebih tinggi selama kegiatan berlangsung, menunjukkan minat yang lebih besar terhadap materi ajar, serta memiliki dorongan belajar yang lebih kuat dibandingkan dengan mahasiswa yang mengikuti pembelajaran konvensional berbasis ceramah.

Temuan ini memberikan dukungan empiris terhadap teori pembelajaran interaktif, yang menekankan pentingnya peran aktif mahasiswa dalam proses belajar sebagai syarat tercapainya pemahaman konseptual dan peningkatan hasil belajar. Quizizz, sebagai salah satu bentuk teknologi pembelajaran berbasis gamifikasi, terbukti mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, kompetitif, dan dinamis, yang pada gilirannya mendorong peningkatan keterlibatan mahasiswa secara menyeluruh. Lebih jauh, penelitian ini memberikan kontribusi praktis dan teoretis dalam pengembangan inovasi pembelajaran di pendidikan tinggi. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi dosen untuk mengintegrasikan teknologi interaktif seperti Quizizz dalam proses pengajaran sebagai alternatif atau pelengkap metode konvensional. Secara teoretis, penelitian ini memperluas pemahaman tentang efektivitas teknologi digital dalam mendukung pembelajaran berbasis partisipasi aktif.

Dengan demikian, penggunaan platform interaktif seperti Quizizz tidak hanya berperan sebagai alat bantu evaluasi, tetapi juga sebagai media strategis untuk meningkatkan kualitas interaksi belajar, memperkuat motivasi mahasiswa, serta memperkaya pengalaman belajar secara keseluruhan. Diharapkan, temuan ini dapat mendorong lebih banyak riset lanjutan yang mengeksplorasi berbagai bentuk inovasi pembelajaran berbasis teknologi guna menciptakan lingkungan belajar yang lebih responsif terhadap kebutuhan mahasiswa abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfina, Y. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan keterlibatan mahasiswa pada pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Interaktif*, 9(2), 120–128.
- Bryson, C., & Hand, L. (2007). The role of engagement in inspiring teaching and learning. *Innovations in Education and Teaching International*, 44(4), 349–362.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification." In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (pp. 9–15). ACM.

- Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J.-J. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers & Education*, 63, 380–392.
- Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School engagement: Potential of the concept, state of the evidence. *Review of Educational Research*, 74(1), 59–109.
- Gikas, J., & Grant, M. M. (2013). Mobile computing devices in higher education: Student perspectives on learning with cellphones, smartphones & social media. *The Internet and Higher Education*, 19, 18–26.
- Hidi, S., & Renninger, K. A. (2006). The four-phase model of interest development. *Educational Psychologist*, 41(2), 111–127.
- Kuh, G. D. (2009). What student affairs professionals need to know about student engagement. *Journal of College Student Development*, 50(6), 683–706.
- Mayer, R. E. (2014). *The Cambridge handbook of multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Mulyati, T. (2020). Penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 55–63.
- Nugroho, H. A., & Lestari, R. (2021). Pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran daring: Studi kasus mahasiswa pendidikan. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 35–44.
- Prince, M. (2004). Does active learning work? A review of the research. *Journal of Engineering Education*, 93(3), 223–231.
- Sari, L. P., & Wahyuni, S. (2021). Penggunaan Quizizz dalam meningkatkan keaktifan mahasiswa pada mata kuliah evaluasi pembelajaran. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran*, 9(2), 89–97.
- Schiefele, U. (1999). Interest and learning from text. *Scientific Studies of Reading*, 3(3), 257–279.
- Syarif, N. Q. (2025). *Keterampilan mengajar: Teori dan praktik dasar*. PT Insan Cendikia Mandiri Group.
- Syarif, N. Q. (2025). Optimalisasi hasil belajar matematika siswa melalui model *Problem Based Learning*. *Journal of Innovative and Creativity*, 5(2), 1229–1239.
- Syarif, N. Q., Fitriyani, R., Melia, Y., Wijaya, H. A., Korosando, F., Lubis, S., Syifa, A., Natsir, I., & Kumanireng, L. B. (2025). *Evaluasi pendidikan*. Aikomedia Press.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Zainal, Z., Syarif, N. Q., Krismanto, W., & Tuken, R. (2024). PEMBUATAN INSTRUMEN PENILAIAN BERBASIS KURIKULUM MERDEKA BAGI GURU MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 2 KABUPATEN POLEWALI MANDAR. *Jurnal Akselerasi Merdeka Belajar dalam Pengabdian Orientasi Masyarakat (AMPOEN): Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(1), 182-189.