

Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Kuliah Telaah Kurikulum di Institut Syekh Abdul Halim Hasan Binjai

Aidilah Putri Ayu¹, Rahma Yulia², Rahmatun Aulia Lubis³
aidilahputri45@gmail.co¹, rahmayulia793@gmail.com², rahmatunaulia796@gmail.com³

Institut Syekh Abdul Halim Hasan Binjai^{1,2,3}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan persepsi mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar pada mata kuliah Telaah Kurikulum di Institut Syekh Abdul Halim Hasan Binjai. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan inovasi media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi mahasiswa dalam proses perkuliahan, mengingat masih rendahnya antusiasme sebagian mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan secara aktif, yang ditunjukkan melalui kurangnya partisipasi dalam diskusi, rendahnya inisiatif bertanya, serta minimnya keterlibatan dalam evaluasi pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Informan dalam penelitian ini adalah dosen pengampu mata kuliah Telaah Kurikulum dan mahasiswa yang terlibat secara langsung dalam proses perkuliahan menggunakan aplikasi Quizizz. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sedangkan keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi Quizizz dalam mata kuliah Telaah Kurikulum bersifat positif dan signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar. Hal tersebut terlihat dari meningkatnya semangat mahasiswa dalam mengikuti kuis interaktif, antusiasme dalam bersaing secara sehat melalui fitur leaderboard, keberanian dalam menjawab soal-soal evaluasi, serta meningkatnya rasa percaya diri dan keterlibatan aktif selama proses perkuliahan berlangsung. Dengan demikian, penggunaan aplikasi Quizizz dapat menjadi alternatif yang efektif sebagai media pembelajaran berbasis teknologi dalam menciptakan suasana perkuliahan yang interaktif dan menyenangkan, serta mampu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa pada mata kuliah Telaah Kurikulum di Institut Syekh Abdul Halim Hasan Binjai.

Kata Kunci: Persepsi Mahasiswa, Aplikasi Quizizz, Motivasi Belajar, Telaah Kurikulum

Abstract

This study aims to describe students' perceptions of the use of the Quizizz application in increasing learning motivation in the Curriculum Review course at the Syekh Abdul Halim Hasan Binjai Institute. This study is motivated by the need for technology-based learning media innovations that can increase student involvement and motivation in the lecture process, considering the still low enthusiasm of some students in actively participating in lectures, which is indicated by a lack of participation in discussions, low initiative to ask questions, and minimal involvement in learning evaluations. This study uses a qualitative approach with a descriptive research type. Informants in this study are lecturers teaching the Curriculum Review course and students who are directly involved in the lecture process using the Quizizz application. Data collection techniques are carried out through observation, interviews, and documentation. Data analysis is carried out with the stages of data reduction, data presentation, and drawing conclusions, while the validity of the data is tested through source triangulation and technical triangulation. The results show that students' perceptions of the use of the Quizizz application in the Curriculum Review course are positive and significant in increasing learning motivation. This is evident in the increased enthusiasm of students in participating in interactive quizzes, their enthusiasm for healthy competition through the leaderboard feature, their courage in answering evaluation questions, and their increased self-confidence and active engagement throughout the lecture process. Therefore, the use of the Quizizz application can be an effective alternative as a technology-based learning medium to create an interactive and enjoyable lecture atmosphere and increase student learning motivation in the Curriculum Review course at the Syekh Abdul Halim Hasan Binjai Institute.

Keywords: Student Perception, Quizizz Application, Learning Motivation, Curriculum Review

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang pesat membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk pada perguruan tinggi. Transformasi digital telah mendorong hadirnya berbagai inovasi pembelajaran yang tidak hanya berpusat pada guru atau dosen, tetapi juga memberikan ruang bagi mahasiswa untuk belajar secara aktif, menyenangkan, dan bermakna. Salah satu inovasi yang kini semakin populer adalah penggunaan aplikasi berbasis gamifikasi dalam proses pembelajaran, di antaranya adalah Quizizz.

Motivasi belajar merupakan faktor kunci yang menentukan keberhasilan mahasiswa dalam memahami dan menguasai materi perkuliahan. Tanpa motivasi yang memadai, mahasiswa cenderung bersikap pasif, kurang antusias, dan tidak mampu menyerap materi secara optimal. Oleh karena itu, dosen dituntut untuk menghadirkan pendekatan pembelajaran yang mampu membangkitkan semangat dan rasa ingin tahu mahasiswa. Salah satu solusi yang dapat ditempuh adalah dengan memanfaatkan teknologi pembelajaran interaktif seperti Quizizz (Sulistiyowati & Permana, 2021).

Quizizz adalah platform pembelajaran berbasis web dan mobile yang memungkinkan pendidik membuat kuis interaktif dengan fitur gamifikasi seperti poin, peringkat, dan animasi menarik. Mahasiswa dapat mengakses kuis tersebut secara langsung melalui perangkat mereka masing-masing, sehingga menciptakan suasana belajar yang dinamis dan kompetitif secara sehat. Fitur-fitur tersebut dinilai efektif dalam mendorong keterlibatan aktif mahasiswa selama proses pembelajaran berlangsung (Purwanti & Rachmawati, 2022).

Mata kuliah Telaah Kurikulum merupakan salah satu mata kuliah wajib pada Program Studi Pendidikan Agama Islam di Institut Syekh Abdul Halim Hasan Binjai. Mata kuliah ini mencakup kajian mendalam mengenai konsep, komponen, dan pengembangan kurikulum dalam pendidikan Islam. Berdasarkan pengamatan awal peneliti, ditemukan bahwa sebagian mahasiswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang bersifat teoritis dan memerlukan analisis mendalam. Kondisi ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar yang ditunjukkan melalui minimnya partisipasi aktif di kelas.

Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran diyakini dapat menjadi salah satu strategi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Dengan pendekatan yang interaktif dan menyenangkan, Quizizz diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa sekaligus membantu mereka dalam memahami konten Telaah Kurikulum secara lebih efektif. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam persepsi mahasiswa terhadap penggunaan Quizizz dalam konteks pembelajaran di perguruan tinggi, khususnya pada mata kuliah Telaah Kurikulum.

B. KAJIAN TEORI

1. Pengertian Aplikasi Quizizz

Quizizz adalah aplikasi pembelajaran digital berbasis gamifikasi yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Platform ini memungkinkan pendidik untuk membuat, berbagi, dan menggunakan kuis secara daring dengan berbagai fitur yang mendukung keterlibatan peserta didik. Quizizz tersedia dalam versi web maupun aplikasi mobile sehingga dapat diakses kapan saja dan di mana saja (Hasanah & Fajri, 2022).

Dalam konteks pendidikan tinggi, Quizizz berfungsi sebagai alat evaluasi formatif yang tidak hanya mengukur pemahaman mahasiswa, tetapi juga memotivasi mereka untuk terus belajar. Fitur-fitur seperti *leaderboard*, avatar, rencana penghargaan, dan musik latar menciptakan atmosfer kompetisi yang sehat di antara mahasiswa. Elemen gamifikasi ini secara langsung berkontribusi pada peningkatan motivasi intrinsik maupun ekstrinsik mahasiswa dalam mengikuti proses pembelajaran (Ramadhani et al., 2020).

2. Motivasi Belajar Mahasiswa

Motivasi belajar didefinisikan sebagai dorongan internal dan eksternal yang menggerakkan individu untuk melakukan aktivitas belajar dengan penuh semangat, tekun, dan disiplin. Motivasi merupakan faktor penentu yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran di perguruan tinggi. Mahasiswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif berpartisipasi, lebih tekun dalam mengerjakan tugas, dan lebih terbuka dalam menerima tantangan akademik (Santoso & Wijayanti, 2021).

Terdapat dua jenis motivasi dalam belajar, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik berasal dari dalam diri individu berupa minat, rasa penasaran, dan kepuasan dalam belajar. Sementara itu, motivasi ekstrinsik dipengaruhi oleh faktor luar seperti reward, pengakuan, persaingan, dan umpan balik positif. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Quizizz mampu merangsang kedua jenis motivasi tersebut secara bersamaan melalui pendekatan yang menarik dan responsif (Anggraini & Haryono, 2023).

3. Gamifikasi dalam pembelajaran

Gamifikasi (*gamification*) adalah penerapan elemen-elemen desain permainan dalam konteks non-permainan, termasuk dalam proses pembelajaran. Konsep ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan komitmen pengguna melalui mekanisme seperti poin, level, *badge*, *leaderboard*, dan tantangan. Dalam dunia pendidikan, gamifikasi telah terbukti efektif dalam menjaga konsentrasi dan meningkatkan antusias peserta didik (Kharisma & Nugroho, 2022).

gamifikasi melalui Quizizz Penerapan memberikan dampak positif terhadap suasana kelas yang lebih hidup dan dinamis. Mahasiswa merasa lebih tertantang untuk menjawab pertanyaan dengan benar dan cepat demi mendapatkan peringkat tertinggi dalam *leaderboard*. Kompetisi yang terjadi bukan sekadar persaingan sempit, melainkan menjadi stimulus bagi mahasiswa untuk lebih serius mempersiapkan diri dalam memahami materi yang diujikan (Lestari & Prasetyo, 2023).

4. Telaah Kurikulum dalam Pendidikan Islam

Telaah Kurikulum merupakan mata kuliah yang mengkaji landasan, komponen, model pengembangan, serta implementasi kurikulum dalam konteks pendidikan Islam. Materi yang dibahas mencakup konsep kurikulum berbasis kompetensi, kurikulum merdeka, serta integrasi nilai-nilai Islam dalam pengembangan kurikulum. Pemahaman yang mendalam tentang kurikulum sangat penting bagi calon pendidik agar mampu merancang dan mengelola pembelajaran secara profesional (Nasution & Siregar, 2020).

Tantangan utama dalam pembelajaran Telaah Kurikulum adalah sifatnya yang banyak mengandung konsep-konsep teoritis yang memerlukan pemikiran analitis tinggi. Tanpa strategi pembelajaran yang tepat, mahasiswa rentan merasa jenuh dan kurang termotivasi untuk mendalami materi. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang dapat membuat mahasiswa lebih aktif dan terlibat secara kognitif maupun emosional (Hidayat & Marlina, 2021).

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Institut Syekh Abdul Halim Hasan Binjai pada Program Studi Pendidikan Agama Islam. Pendekatan yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena yang terjadi secara alamiah. Metode ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yang ingin mengeksplorasi persepsi mahasiswa secara mendalam terhadap penggunaan Quizizz dalam proses pembelajaran.

Subjek penelitian adalah mahasiswa semester IV yang menempuh mata kuliah Telaah Kurikulum, berjumlah dua belas orang yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Data dikumpulkan melalui tiga teknik, yaitu: (1) observasi partisipatif terhadap proses pembelajaran menggunakan Quizizz, (2)

wawancara mendalam dengan mahasiswa dan dosen pengampu mata kuliah, serta (3) dokumentasi berupa rekaman pembelajaran, catatan lapangan, dan tangkapan layar aktivitas Quizizz.

Analisis data dilakukan menggunakan model *Miles* dan *Huberman* yang meliputi tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data dijamin melalui teknik triangulasi sumber dan triangulasi metode. Penelitian ini dilaksanakan selama satu semester genap, mulai dari tahap persiapan hingga penyusunan laporan akhir.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan, diperoleh temuan bahwa penggunaan Quizizz dalam perkuliahan Telaah Kurikulum mendapatkan respons yang sangat positif dari mahasiswa. Dari dua belas informan yang diwawancarai, sepuluh di antaranya menyatakan bahwa Quizizz membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Mereka merasa lebih termotivasi untuk mempersiapkan materi karena adanya tantangan berupa kuis yang harus dijawab dengan cepat dan tepat.

Mahasiswa juga mengungkapkan bahwa fitur *leaderboard* yang menampilkan peringkat secara real-time mendorong semangat kompetisi yang positif. Salah satu informan menyatakan bahwa ia sengaja membaca ulang materi sebelum kelas dimulai agar bisa mendapatkan skor tertinggi. Hal ini menunjukkan bahwa Quizizz secara tidak langsung mendorong terbentuknya kebiasaan belajar mandiri di kalangan mahasiswa.

Dalam aspek pemahaman materi, sebagian besar mahasiswa mengakui bahwa umpan balik instan yang diberikan oleh Quizizz setelah setiap jawaban sangat membantu mereka dalam mengidentifikasi kesalahan dan memperbaiki pemahaman. Fitur review jawaban memungkinkan mahasiswa untuk melihat jawaban yang benar beserta penjelasannya, sehingga proses belajar tidak berhenti pada saat kuis berakhir.

Dosen pengampu juga memberikan penilaian positif terhadap penggunaan Quizizz. Menurutnya, aplikasi ini memudahkan pemantauan perkembangan belajar mahasiswa karena data hasil kuis tersimpan secara otomatis dan dapat dianalisis kapan saja. Dosen dapat mengetahui materi mana yang belum dipahami dengan baik oleh mahasiswa berdasarkan tingkat kesalahan jawaban pada butir soal tertentu.

Meskipun demikian, terdapat beberapa catatan yang perlu diperhatikan. Dua informan menyebutkan bahwa koneksi internet yang tidak stabil terkadang mengganggu kelancaran penggunaan Quizizz. Selain itu, ada mahasiswa yang merasa tekanan dari sistem penilaian berbasis waktu justru menimbulkan kecemasan tersendiri. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan Quizizz perlu didampingi dengan pengelolaan kelas yang bijaksana agar tidak menciptakan tekanan belajar yang berlebihan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini sejalan dengan temuan berbagai penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa aplikasi berbasis gamifikasi seperti Quizizz efektif dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Kombinasi antara elemen permainan, kompetisi sehat, dan umpan balik instan menciptakan ekosistem pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan. Dalam konteks mata kuliah Telaah Kurikulum yang bersifat teoritis, Quizizz berperan sebagai jembatan yang menghubungkan konten akademik dengan pengalaman belajar yang bermakna bagi mahasiswa.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa persepsi mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran mata kuliah Telaah Kurikulum di Institut Syekh Abdul Halim Hasan Binjai adalah sangat positif. Mahasiswa menilai bahwa Quizizz mampu meningkatkan motivasi belajar melalui pendekatan gamifikasi yang menyenangkan, kompetitif, dan interaktif. Fitur-fitur seperti leaderboard, poin, umpan balik instan, dan review jawaban berkontribusi secara nyata terhadap peningkatan keterlibatan dan semangat belajar mahasiswa. Selain itu, penggunaan Quizizz juga memudahkan dosen dalam memantau perkembangan pemahaman mahasiswa secara efisien dan berbasis data. Dengan demikian, integrasi Quizizz dalam proses perkuliahan terbukti menjadi solusi inovatif yang dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

F. SARAN

Berdasarkan kesimpulan di atas, berikut adalah beberapa saran yang dapat diterapkan untuk Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Mata Kuliah Telaah Kurikulum :

1. Dosen diharapkan dapat mengintegrasikan Quizizz secara terencana dan konsisten dalam setiap sesi perkuliahan, terutama sebagai alat evaluasi formatif yang mampu memberikan umpan balik instan kepada mahasiswa.
2. Institusi perlu memfasilitasi ketersediaan jaringan internet yang stabil di seluruh area kampus agar penggunaan aplikasi berbasis digital seperti Quizizz dapat berjalan tanpa hambatan teknis.
3. Penelitian lanjutan dengan ruang lingkup yang lebih luas, seperti penggunaan Quizizz pada berbagai mata kuliah dan program studi yang berbeda, perlu dilakukan untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif tentang efektivitas aplikasi ini dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di perguruan tinggi

G. DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, D., & Haryono, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 10(1), 45–57. <https://doi.org/10.21831/jitp.v10i1.52341>
- Hasanah, U., & Fajri, M. N. (2022). Efektivitas Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Perguruan Tinggi. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 7(2), 118–130. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v7i2.2231>
- Hidayat, R., & Marlina, S. (2021). Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi pada Mata Kuliah Telaah Kurikulum di Era Digital. *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 97–110. <https://doi.org/10.18592/tarbiyah.v10i2.5412>
- Kharisma, A. D., & Nugroho, B. S. (2022). Gamifikasi dalam Pendidikan Tinggi: Kajian Penerapan Quizizz pada Perkuliahan Daring. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(1), 33–47.
- Lestari, F. A., & Prasetyo, A. H. (2023). Persepsi Mahasiswa terhadap Penggunaan Aplikasi Berbasis Gamifikasi dalam Pembelajaran Aktif.

- Jurnal Ilmu Pendidikan, 29(1), 66–78.
<https://doi.org/10.17977/jip.v29i1.20231>
- Lubis, M. A., Dina, R., & Putra, S. (2023). Improving the Caring Character of the School Environment through Providing Group Guidance Services Using Discussion Techniques. *KONSELI: Jurnal Bimbingan dan Konseling (E-Journal)*, 10(2), 207–216.
- Mulyani, D., & Putra, S. (2024). Strategi Pembentukan Akhlak Kedisiplinan Siswa di MAS Al-Ishlahiyah Binjai. *At-Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(1), 22-29.
- Nasution, H., & Siregar, R. A. (2020). Pengembangan Kurikulum Pendidikan Islam: Konsep, Prinsip, dan Implementasi. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Purwanti, E., & Rachmawati, I. (2022). Quizizz sebagai Alternatif Evaluasi Pembelajaran yang Menyenangkan di Era Pandemi. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(1), 25–38. <https://doi.org/10.14421/jpi.2022.111.25-38>
- Ramadhani, R., Umam, R., Abdurakhman, A., & Syaharuddin, S. (2020). The Effect of Flipped-Problem Based Learning Model Integrated with LMS-Google Classroom for Senior High School Students. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 8(2), 1–16.
<https://doi.org/10.17478/jegys.669149>
- Sanputra, A. H. D., Sidharta, E. A., Nugraha, T. R., Putri, E. I., & Azzahra, A. (2025). Strategi Brain-Based Learning Untuk Penguatan Kejujuran Dan Pencegahan Penyalahgunaan Data Akuntansi. *Lamahu: Jurnal Pengabdian Masyarakat Terintegrasi*, 4(2), 218-225.
- Santoso, B., & Wijayanti, D. R. (2021). Peran Teknologi Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam (Journal of Islamic Education)*, 18(2), 155–170. <https://doi.org/10.14421/jpai.2021.182.155-170>
- Sitepu, S. P., & Putra, S. (2025). Efforts To Improve Arabic Language Learning Outcomes Using Audio Visual Based Touchable Grammatical Method. *International Journal of Islamic Education, Research and Multiculturalism (IJIERM)*, 7(1), 235–255.
- Sulistiyowati, N., & Permana, R. (2021). Pemanfaatan Quizizz sebagai Media Evaluasi Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Keterlibatan Mahasiswa dalam Pembelajaran Daring. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 40(3), 701–714. <https://doi.org/10.21831/cp.v40i3.40523>