



PERAN MEDIA QUIZIZZ DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA PGSD

Suci Ramadhani

Universitas Riau

Nafisyah Rahma Salsa

Universitas Riau

Jesi Alexander Alim

Universitas Riau

Mitha Dwi Anggriani

Universitas Riau

Alamat: Kampus Bina Widya KM. 12,5, Simpang Baru, Kec. Tampan, Kota Pekanbaru, Riau 2829

Korespondensi penulis: suci.ramadhani5772@student.unri.ac.id,

nafisyah.rahma1194@student.unri.ac.id, jesi.alexander@lecture.unri.ac.id,

mitha.dwi@lecturer.unri.ac.id

Abstract. *This study aims to examine the contribution of the digital learning media Quizizz in enhancing students' learning interest in the Elementary School Teacher Education (PGSD) Study Program at Universitas Riau. The research employed a quantitative approach using a survey method. The sample was determined through purposive sampling, involving students who had previously used Quizizz in lectures, with a minimum of 30 respondents. The research instrument was a Likert-scale questionnaire consisting of 20 items, distributed via Google Form. Data were analyzed using descriptive quantitative statistics, calculating the mean score, percentage, and category. The results show that most indicators fall into the **high** and **very high** categories, especially positive items such as interest, enjoyment, and the challenge of obtaining better scores. The highest score was found in the item "I feel challenged to achieve better scores in Quizizz", with a percentage of **93.40% (very high)**. Conversely, low scores appeared in negative statements because most respondents disagreed, which further indicates that Quizizz is perceived as beneficial. Overall, students' learning interest reached the **High** category with a total score of **69.20%**. The study concludes that Quizizz successfully creates an **interactive, engaging, and challenging** learning environment, thereby increasing students' motivation, active participation, and learning interest. Quizizz is recommended as an innovative and effective learning medium in higher education, although further research with a larger sample and additional methods is required to enrich the findings.*

Keywords: Quizizz, digital learning media, learning interest, student motivation, elementary teacher education.

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kontribusi media pembelajaran berbasis digital **Quizizz** dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Riau. Penelitian ini menggunakan pendekatan **kuantitatif** dengan metode survei. Sampel penelitian ditentukan dengan teknik **purposive sampling** terhadap mahasiswa yang pernah menggunakan Quizizz dalam perkuliahan, dengan jumlah minimal 30 responden. Instrumen penelitian berupa angket skala Likert sebanyak 20 butir pernyataan yang disebarakan melalui Google Form. Data dianalisis menggunakan **statistik deskriptif kuantitatif** dengan menghitung rata-rata skor, persentase, dan kategori. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar indikator berada pada kategori **tinggi** dan **sangat tinggi**, khususnya pada item positif seperti ketertarikan, kesenangan, serta tantangan dalam memperoleh skor yang lebih baik. Skor tertinggi ditunjukkan pada item "Saya merasa tertantang untuk memperoleh skor yang lebih baik di Quizizz" dengan persentase **93,40% (sangat tinggi)**. Sementara itu, skor rendah justru muncul pada pernyataan negatif karena mayoritas responden tidak setuju, sehingga memperkuat bahwa Quizizz dianggap bermanfaat. Secara keseluruhan, tingkat minat belajar mahasiswa berada pada kategori **Tinggi** dengan skor total **69,20%**. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan Quizizz mampu menghadirkan suasana pembelajaran yang **interaktif, menyenangkan, dan menantang**, sehingga dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, dan minat belajar mahasiswa. Quizizz direkomendasikan sebagai media pembelajaran inovatif dan efektif di perguruan tinggi, meskipun penelitian lebih lanjut dengan jumlah sampel yang lebih luas dan metode tambahan masih diperlukan untuk memperkaya temuan.

Kata kunci: Quizizz, media pembelajaran digital, minat belajar, motivasi mahasiswa, PGSD.

LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah sebuah usaha untuk meningkatkan ilmu pengetahuan yang didapat baik dari lembaga formal maupun informal untuk memperoleh manusia yang berkualitas. Agar kualitas yang diharapkan dapat tercapai, diperlukan penentuan tujuan pendidikan yang tepat. Tujuan pendidikan inilah yang akan menentukan keberhasilan dalam proses pembentukan pribadi manusia yang berkualitas, dengan tanpa mengesampingkan peranan unsur-unsur lain dalam pendidikan (Aziizu, 2015). Pembelajaran adalah proses mengubah hasil belajar, mencakup seluruh aspek kehidupan, untuk memperoleh tujuan berdasarkan hasil yang telah dicapai (Syafi'i, 2023). Menurut (Falahudin, 2017) media adalah alat bantu pembelajar dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (pembelajar). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik maupun mahasiswa sehingga muncul minat belajar dan mengakibatkan suasana pembelajaran yang kondusif (Pusparini, 2020).

Perkembangan teknologi digital dalam bidang pendidikan telah membawa perubahan yang signifikan terhadap proses pembelajaran. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi tersebut adalah penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi atau platform digital yang interaktif. Di bidang pendidikan, teknologi dapat memberikan dampak positif yang luar biasa pada pembelajaran (Solikah, 2020). Seiring dengan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan saat ini, dimana salah satunya adalah inovasi media pembelajaran berbasis website yang dinilai efektif dan juga menarik. Beberapa media pembelajaran berbasis web diantaranya adalah Learning Management System (LMS), Quizizz, Google Classroom, Edmodo, E-book, dan lain-lain (Rastal, Faiz, & Septiani, 2022).

Dalam konteks pendidikan tinggi, khususnya pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), pendidik dituntut untuk mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan, sekaligus mampu meningkatkan partisipasi aktif mahasiswa. Hal ini penting mengingat mahasiswa PGSD kelak akan menjadi calon pendidik yang perlu memiliki pengalaman belajar yang inovatif sehingga dapat ditularkan kepada peserta didik mereka di masa depan. Salah satu tantangan utama yang dihadapi dalam proses pembelajaran adalah rendahnya minat belajar mahasiswa. Mahasiswa sering merasa jenuh ketika proses pembelajaran dilakukan secara konvensional, seperti hanya melalui ceramah atau diskusi tanpa adanya variasi media. Menurut Undang-Undang No 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen, dosen adalah seorang pendidik profesional dan ilmuwan dengan tugas mentransformasikan, mengembangkan, membagikan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni secara luas kepada mahasiswa. Oleh karena itu peran dosen merupakan salah satu hal yang penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan

dan juga menciptakan motivasi belajar mahasiswa seperti memberikan pembelajaran yang membangkitkan rasa emosi baik pada diri mahasiswa (Diyah & Indriyani, 2024).

Secara umum dalam proses kegiatan belajar mengajar, minat belajar sangat diperlukan untuk menentukan prestasi belajar siswa. Bagaimanapun sempurnanya metode atau cara mengajar yang digunakan oleh pendidik namun jika minat belajar siswa kurang, maka kegiatan belajar mengajar antara siswa dan guru tidak akan berjalan sesuai dengan target yang ditentukan dan akhirnya prestasi belajar siswa tidak tercapai dengan tujuan yang telah ditentukan (Belajar Siswa Kelas di SDN et al. 2024). Minat belajar yang tinggi akan berdampak pada peningkatan pemahaman materi, keterlibatan aktif, serta hasil belajar mahasiswa. Menurut (Pramugita et al., 2023) menyatakan bahwa perhatian, ketertarikan, kesenangan, dan keterlibatan adalah beberapa indikasi yang dapat digunakan untuk mengukur seberapa besar minatnya dalam belajar. Saat ini, sudah banyak media pembelajaran yang dapat memancing keaktifan mahasiswa selama kelas berlangsung sehingga mahasiswa mampu mencapai aspek atau prestasi belajarnya (Angreany & Saud, 2017; Susilo, 2020).

Media quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan menjadikan pembelajaran dalam kelas lebih menyenangkan dan lebih interaktif (Citra & Rosy, 2020). Aplikasi quizizz mempunyai fitur yang secara umum dapat memfasilitasi pendidik maupun mahasiswa dalam proses pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa aplikasi quizizz bisa digunakan untuk inovasi pembelajaran (Wibawa, Astuti, & Pangestu, 2019). Salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis games kuis, yang dinamakan Quizizz. Quizizz salah satu bentuk inovasi media yang digunakan dalam proses evaluasi pembelajaran. Platform ini menyediakan beragam fitur, termasuk soal pilihan ganda, isian singkat, hingga pertanyaan uraian (W. M. Lestari & Rohman, 2022). Bagi mahasiswa, dalam Quizizz terdapat beberapa fitur yang membuat motivasi mahasiswa menjadi meningkat sehingga dianggap sebagai media pembelajaran yang menarik, karena memberikan suasana baru, mempermudah mahasiswa dalam memahami materi pembelajaran (Mulyati & Evendi, 2020; Wahyudi et al., 2020).

Quizizz adalah satu dari sekian banyak aplikasi yang dapat digunakan pendidik sebagai media pembelajaran di kelas (Tanjung et al. 2023). Penerapan game edukasi quiziz dapat dilakukan siswa di rumah atau di dalam kelas dengan menggunakan perangkat elektronik yang dimiliki seperti smartphone dan laptop (Nurhayati, 2020). Menurut (Dewi, 2020) bahwa Pembelajaran dengan menghadirkan permainan di dalamnya mempunyai potensi besar untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif dan inovatif karena dapat menstimulasi pembelajaran visual dan verbal. Aplikasi quizizz dapat digunakan oleh para pendidik sebagai

media untuk menyampaikan materi pendidikan dan menilai atau mengevaluasi pembelajaran siswa dengan cara yang menarik dan menghibur (Salsabila, 2020).

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi kontribusi media Quizizz dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Penelitian ini juga bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana penggunaan Quizizz dapat menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, menyenangkan, dan tidak membosankan, serta untuk mengenali dampaknya terhadap partisipasi aktif mahasiswa dalam proses pembelajaran. Di samping itu, penelitian ini menekankan pada penelusuran fitur-fitur yang ada dalam Quizizz yang diharapkan dapat membantu mahasiswa dalam memahami materi pelajaran.

Hasil yang diharapkan dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan media Quizizz dapat meningkatkan minat belajar mahasiswa PGSD, sehingga kegiatan belajar menjadi lebih menarik, bervariasi, dan mampu mengurangi kejenuhan yang sering muncul dalam pembelajaran tradisional. Dengan penerapan Quizizz, diharapkan mahasiswa akan lebih aktif terlibat dalam aktivitas belajar serta lebih mudah memahami materi berkat adanya fitur-fitur interaktif yang disediakan. Oleh karena itu, Quizizz layak direkomendasikan sebagai salah satu media pembelajaran yang inovatif, efektif, dan relevan digunakan dalam pendidikan tinggi, terutama pada program studi PGSD.

KAJIAN TEORITIS

A. Motivasi Belajar

Motivasi dan belajar memiliki hubungan yang saling memengaruhi. Belajar dapat dipahami sebagai suatu proses perubahan perilaku yang bersifat relatif permanen dan berpotensi muncul sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat, dengan landasan adanya tujuan tertentu yang ingin dicapai. Worell & Stilwell dalam Toeti Soekanto (1996: 39) menyatakan bahwa adanya motivasi dapat disimpulkan dari observasi tingkah laku. Apabila seseorang mempunyai motivasi positif maka ia akan : 1) Memperlihatkan minat, mempunyai perhatian, dan ingin ikut serta. 2) Bekerja keras, serta memberikan waktu kepada usaha tersebut, dan 3) Terus bekerja sampai tugas terselesaikan.

Jenis dan sifat motivasi belajar motivasi sebagai suatu kekuatan mental individu, memiliki tingkattingkat. Para ahli ilmu jiwa mempunyai pendapat berbeda tentang tingkat kekuatan tersebut. Perbedaan pendapat tersebut umumnya didasarkan pada penelitian tentang perilaku belajar pada hewan. Adapun Jenis-Jenis adalah sebagai berikut:

1. Motivasi Instrinsik

Motivasi intrinsik adalah dorongan yang muncul dari dalam diri seseorang tanpa dipengaruhi rangsangan atau bantuan pihak lain. Motivasi ini menimbulkan perilaku

yang membuat individu merasa kompeten. Terdapat dua bentuk perilaku yang dihasilkan, yaitu perilaku yang berfokus pada peningkatan stimulasi serta perilaku yang diarahkan untuk menghadapi situasi atau tantangan tertentu.

2. Motivasi Ekstrinsik.

Motivasi ekstrinsik adalah dorongan belajar yang muncul dari pengaruh atau rangsangan dari luar diri seseorang, biasanya diberikan oleh orang lain. Motif-motif ini aktif karena adanya stimulus eksternal. Motivasi ekstrinsik membuat siswa termotivasi belajar, misalnya ketika mereka ikut semangat belajar karena informasi atau arahan dari guru. Seiring waktu, siswa mulai menyadari pentingnya belajar dan berusaha belajar dengan sungguh-sungguh. Pada tahap ini, muncul motivasi intrinsik, yaitu ketika siswa belajar dengan penuh kesadaran dan tekad tanpa perlu disuruh oleh orang lain (Suhayib, 2016).

B. Media Pembelajaran Berbasis Digital.

Kata “media” secara umum dapat diartikan sebagai alat/perantara yang digunakan untuk mengalirkan suatu objek dari satu tempat/pihak ke tempat/pihak lain. Kaitannya dengan kegiatan belajar mengajar (KBM) di kelas, kita mengenal yang namanya media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat menjabarkan pesan atau informasi dari guru ke siswa yang bertujuan mempermudah proses pembelajaran. Dengan memanfaatkannya media pembelajaran saat KBM, diharapkan pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dapat terangsang sehingga akhirnya siswa dapat menerima dan memahami informasi (materi) dari guru dengan baik (Aldora Pratama et al. 2025).

Media pembelajaran berbasis digital merupakan sarana atau alat bantu yang memanfaatkan teknologi digital untuk menyampaikan informasi, mempresentasikan materi, dan memfasilitasi proses belajar mengajar. Pembelajaran berbasis digital telah menjadi komponen integral dari pendidikan modern, memungkinkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, fleksibel, dan dapat diakses.

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi dalam proses belajar, antara lain:

1. Sebagai alat bantu untuk mendukung kegiatan pembelajaran.
2. Sebagai bagian dari sub sistem pembelajaran.
3. Berperan sebagai pengarah dalam proses belajar.
4. Sebagai sarana permainan atau untuk menarik perhatian serta meningkatkan motivasi.
5. Membantu meningkatkan kualitas hasil dan proses pembelajaran.
6. Mengurangi kecenderungan verbalisme.
7. Mengatasi keterbatasan yang terkait dengan ruang, waktu, tenaga, maupun indera.

METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian adalah hal yang penting dalam suatu penelitian. Penelitian ini menggunakan jenis kuantitatif dengan metode survey. Metode survey adalah suatu cara pengumpulan data yang dilakukan dengan menyebarkan pertanyaan kepada sekelompok responden untuk memperoleh informasi mengenai pendapat, pengalaman, atau perilaku mereka terhadap suatu hal. Survei menggunakan kuesioner atau wawancara terstruktur agar data yang diperoleh lebih sistematis dan mudah diolah.

Sampel penelitian ditentukan dengan teknik purposive sampling, yaitu mahasiswa PGSD yang pernah menggunakan Quizizz dalam proses pembelajaran. Jumlah sampel disesuaikan dengan ketersediaan responden, yaitu minimal sebanyak 30 orang mahasiswa. Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan angket melalui Google Form kepada responden. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket dengan skala Likert yang berjumlah 20 butir pernyataan.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Data dari angket skala Likert yang terkumpul melalui Google Form akan diberi skor sesuai kategori jawaban responden, kemudian dijumlahkan dan dihitung rata-ratanya. Hasil perhitungan tersebut selanjutnya disajikan dalam bentuk tabel dan diagram.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data deskriptif digunakan untuk menggambarkan data yang digunakan dalam penelitian. Dalam proses ini, peneliti memastikan karakteristik atau kondisi responden yang menjadi sampel. Analisis data dilakukan menggunakan data yang diperoleh dari statistik deskriptif dengan menghitung skor, rata-rata, dan persentase jawaban. Hasilnya kemudian dikategorikan ke dalam lima tingkat minat belajar, yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah. Analisis ini menjadi dasar dalam menarik kesimpulan mengenai peran media Quizizz terhadap minat belajar mahasiswa program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Riau.

Tabel. 1 Hasil Analisis Data

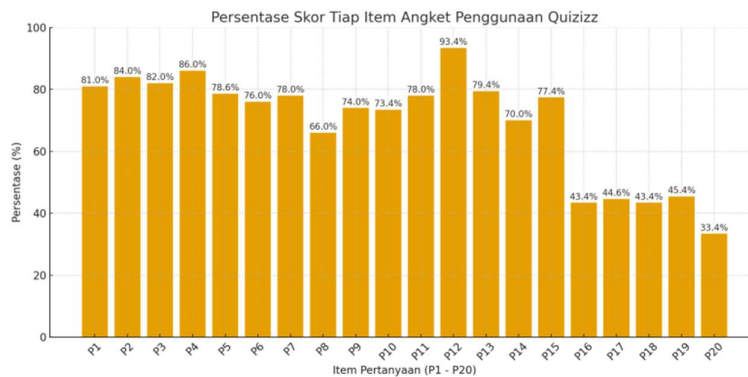
Item	Rata-Rata Skor	Persentase %	Kategori
P1	4.07	81%	Sangat Tinggi
P2	4.2	84.00%	Sangat Tinggi
P3	4.1	82%	Sangat Tinggi
P4	4.3	86%	Sangat Tinggi
P5	3.93	78.60%	Tinggi
P6	3.8	76%	Tinggi
P7	3.9	78%	Tinggi
P8	3.3	66.00%	Tinggi
P9	3.7	74.00%	Tinggi

**PERAN MEDIA QUIZIZZ DALAM MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR MAHASISWA PGSD**

P10	3.67	73.40%	Tinggi
P11	3.9	78%	Tinggi
P12	4.67	93.40%	Sangat Tinggi
P13	3.97	79.40%	Tinggi
P14	3.5	70.00%	Tinggi
P15	3.87	77.40%	Tinggi
P16	2.17	43.40%	Sedang
P17	2.23	44.60%	Sedang
P18	2.17	43.40%	Sedang
P19	2.27	45.40%	Sedang
P20	1.67	33.40%	Rendah
		69.20%	Tinggi

Berdasarkan hasil analisis data pada Tabel 1, terlihat bahwa sebagian besar item pernyataan memiliki skor rata-rata yang berada pada kategori **tinggi** dan **sangat tinggi**, khususnya pada item P1 hingga P15. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Riau memiliki minat belajar yang baik ketika menggunakan media Quizizz dalam pembelajaran. Beberapa item seperti P12 memperoleh skor tertinggi dengan rata-rata 4,67 (93,40%) yang termasuk kategori **sangat tinggi**, menandakan bahwa aspek tersebut sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. Namun, pada item P16 hingga P19, skor rata-rata berada pada kategori **sedang**. Sedangkan item P20 memperoleh skor terendah dengan nilai rata-rata 1,67 (33,40%) yang masuk kategori rendah. Hal ini bukan menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz kurang optimal, melainkan sesuai dengan isi pernyataannya yaitu ‘saya tidak tertarik untuk mengikuti perkuliahan jika menggunakan Quizizz’. Rata-rata responden memberikan jawaban tidak setuju, sehingga skor yang dihasilkan rendah dan justru mengindikasikan bahwa mahasiswa merasa tertarik untuk menggunakan Quizizz dalam proses perkuliahan.

Untuk memperjelas distribusi rata-rata skor, persentase, dan kategori pada setiap item (P1–P20), data pada Tabel 1. di atas kemudian disajikan dalam bentuk diagram. Penyajian ini bertujuan agar pola capaian tiap indikator lebih mudah dipahami secara visual.



Gambar. 1 Diagram Persentase Hasil Angket per Item (P1–P20)

Berdasarkan diagram batang hasil analisis angket penggunaan Quizizz, terlihat bahwa sebagian besar item pernyataan (P1–P15) memperoleh persentase skor tinggi hingga sangat tinggi. Pernyataan positif seperti “*Saya merasa tertarik mengikuti perkuliahan ketika dosen menggunakan Quizizz*” (P1), “*Quizizz membuat pembelajaran terasa lebih menyenangkan*” (P2), serta “*Saya merasa tertantang untuk memperoleh skor yang lebih baik*” (P12) mendapatkan persentase di atas 80%, bahkan P12 mencapai 93,40% dengan kategori **sangat tinggi**. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa merasa Quizizz mampu meningkatkan semangat, fokus, dan ketertarikan mereka dalam perkuliahan.

Sebaliknya, beberapa item yang bersifat negatif, seperti “*Saya merasa Quizizz membosankan*” (P16), “*Quizizz tidak memberikan manfaat*” (P17), “*Saya kurang termotivasi*” (P18), serta “*Menggunakan Quizizz membuat saya kurang memperhatikan materi*” (P19), memperoleh skor rata-rata rendah dengan persentase sekitar 43–45% dan masuk kategori **sedang**. Nilai rendah ini bukan berarti Quizizz kurang bermanfaat, melainkan karena mayoritas responden **tidak setuju** dengan pernyataan tersebut, sehingga secara tidak langsung menunjukkan bahwa mahasiswa justru menilai Quizizz bermanfaat dan tidak membosankan.

Khusus pada item P20 “*Saya tidak tertarik untuk mengikuti perkuliahan jika menggunakan Quizizz*”, skor yang diperoleh adalah 33,40% dengan kategori **rendah**. Skor rendah ini terjadi karena sebagian besar responden juga **tidak setuju** dengan pernyataan tersebut, artinya mahasiswa justru tetap tertarik mengikuti perkuliahan dengan penggunaan Quizizz.

Secara keseluruhan, diagram menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz memberikan dampak positif terhadap minat belajar mahasiswa. Mayoritas pernyataan positif mendapatkan skor tinggi, sementara pernyataan negatif cenderung rendah karena tidak disetujui responden. Hal ini menguatkan kesimpulan bahwa Quizizz mampu meningkatkan minat, motivasi, serta keterlibatan mahasiswa dalam proses perkuliahan.

Pembahasan

Berdasarkan hasil pengolahan data yang disajikan dalam tabel 1 & gambar 1 dapat diketahui bahwa penggunaan media Quizizz dalam proses pembelajaran memberikan dampak yang positif terhadap minat belajar mahasiswa. Rata-rata skor yang diperoleh dari 20 butir pernyataan menunjukkan bahwa sebagian besar responden memberikan penilaian yang tinggi. Hal ini terlihat dari dominasi kategori “Tinggi” dan “Sangat Tinggi” pada sebagian besar item.

Media Quizizz mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga mahasiswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, fitur-fitur yang tersedia dalam Quizizz, seperti kuis interaktif, poin, dan peringkat, turut memicu kompetisi sehat antar mahasiswa yang secara tidak langsung

meningkatkan keinginan mereka untuk belajar. Temuan ini sejalan dengan pandangan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital dapat meningkatkan minat belajar karena mampu menggabungkan aspek edukatif dan hiburan secara bersamaan.

Berdasarkan diagram batang yang disajikan pada Gambar 1. terdapat salah satu diagram pada soal 12 memiliki pernyataan "*Saya merasa tertantang untuk memperoleh skor yang lebih baik di Quizizz*" menunjukkan nilai yang relatif tinggi dibandingkan pernyataan lainnya yaitu 93,40%. Hal ini mengindikasikan bahwa mayoritas mahasiswa merasa termotivasi untuk meningkatkan prestasi mereka melalui penggunaan media Quizizz. Tingginya respons positif terhadap pernyataan tersebut mencerminkan bahwa Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai sarana evaluasi, tetapi juga mampu menghadirkan tantangan yang mendorong partisipasi aktif mahasiswa dalam proses pembelajaran. Media Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar melalui mekanisme pembelajaran yang interaktif dan kompetitif. Secara keseluruhan persentase 69,20% yang berada dalam kategori "Tinggi" sebagaimana ditunjukkan pada Tabel. 1. Hal ini mengindikasikan bahwa secara umum, pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Riau. Quizizz juga berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan motivasi, keaktifan, dan pemahaman mahasiswa untuk mengembangkan potensi dan mencapai prestasi akademik yang maksimal.

Penelitian ini menunjukkan bahwa Quizizz bisa menjadi media yang efektif untuk meningkatkan minat belajar mahasiswa. Dengan tampilan kuis yang interaktif dan adanya sistem poin serta peringkat, mahasiswa jadi lebih termotivasi, semangat, dan aktif saat perkuliahan. Artinya, dosen atau guru bisa memanfaatkan Quizizz sebagai salah satu cara untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton. Penelitian ini juga memiliki keterbatasan, antara lain jumlah sampelnya sedikit dan hanya berasal dari mahasiswa PGSD Universitas Riau, sehingga hasilnya belum bisa mewakili mahasiswa secara umum. Selain itu, data yang digunakan hanya berasal dari angket, sehingga belum ada informasi tambahan dari observasi atau wawancara. Penelitian ini juga hanya menilai satu media pembelajaran, yaitu Quizizz, tanpa membandingkan dengan media lain.

Untuk penelitian berikutnya, peneliti juga bisa menambahkan metode lain seperti observasi atau wawancara untuk memperkaya data. Selain itu, bisa dilakukan penelitian perbandingan antara Quizizz dengan media pembelajaran digital lain, misalnya Kahoot, agar diketahui media mana yang paling efektif meningkatkan minat belajar. Bagi dosen atau guru, disarankan menggunakan Quizizz tidak hanya sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana latihan, diskusi, dan refleksi agar pembelajaran lebih bervariasi dan menarik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Quizizz memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Riau. Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar responden menilai Quizizz mampu menghadirkan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan menantang, sehingga mendorong keterlibatan aktif mahasiswa dalam perkuliahan. Fitur-fitur yang terdapat pada Quizizz, seperti kuis interaktif, sistem poin, dan peringkat, terbukti dapat meningkatkan motivasi, semangat, serta kompetisi sehat di antara mahasiswa. Meskipun terdapat beberapa item yang memperoleh skor sedang hingga rendah, hal tersebut lebih disebabkan oleh respon tidak setuju terhadap pernyataan negatif, sehingga semakin menguatkan bahwa mahasiswa justru menilai Quizizz bermanfaat dan menarik. Secara keseluruhan, penggunaan Quizizz berhasil menempatkan tingkat minat belajar mahasiswa pada kategori “Tinggi”, dengan skor total 69,20%. Dengan demikian, Quizizz layak direkomendasikan sebagai media pembelajaran inovatif dan efektif untuk meningkatkan minat belajar mahasiswa, khususnya di pendidikan tinggi, meskipun penelitian lebih lanjut dengan sampel yang lebih luas dan metode tambahan masih diperlukan untuk memperkaya temuan.

DAFTAR REFERENSI

- Aldora Pratama et al. 2025. “Media Pembelajaran Berbasis Digital.” *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan* 8(1): 128–33. doi:10.31851/wdk.v8i1.19451.
- Angreany, F., & Saud, S. (2017). Keefektifan Media Pembelajaran Flashcard Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas Xi Ipa Sma Negeri 9 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 1(2), 138–146. <https://doi.org/10.26858/eralingua.v1i2.4410>.
- Aziizu, Burhan Yusuf Abdul. 2015. “Tujuan Besar Pendidikan Adalah Tindakan.” *Prosiding Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat* 2(2): 295–300. doi:10.24198/jppm.v2i2.13540.
- Belajar Siswa Kelas di SDN, Prestasi VI et al. 2024. “Pengaruh Minat Belajar Siswa Pada Matapelajaran IPA Untuk Meningkatkan.” *Zetra Hainul Putra INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 4: 295–303.
- Citra, C.A. dan Rosy, B. 2020. Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*. 8(2): 261-272.
- Dewi, C. K. (2020). Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas X. Skripsi S1. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

- Diyah, Halimatusa, and Dian Indriyani. 2024. "Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Politeknik STIA LAN Jakarta." *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia* 1(3): 14. doi:10.47134/ptk.v1i3.434.
- Falahudin. (2017). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran Iwan. *Diponegoro Medical Journal (Jurnal Kedokteran Diponegoro)*.
- Lestari, W. M., & Rohman, M. A. A. A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Evaluasi Pembelajaran Daring Ilmu Pengetahuan Alam (Ipa) Materi Macam-Macam Gaya Kelas Iv Mi Al Ihsan Damarsi. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 1(1), 31–39. <https://doi.org/10.55732/jmpd.v1i1.10>.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Smp 2 Bojonegara. *Gauss : Jurnal Pendidikan Matematika*, 03(01), 64–73. <https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>.
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Paedagogy*.
- Pramugita, C., Listyaningrum, B. D., Kusuma, R. O., & Wahyuni, N. I. (2023). Penggunaan Media Interaktif Youtube dan Quizizz Paper Mode Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Lemahireng 05 Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(11).
- Puparini, Herlina. (2020). Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI di SDN Guntur Kota Cirebon. *Jurnal Pendidikan Dasar : Jurnal Tunas Nusantara P-ISSN : 2656-3223, E-ISSN : 2746-5675 Volume 2 Nomor 2 Tahun 2020 : 269-279*.
- Rastal, J., 1, A., Faiz, A., & Septiani, L. (2022). Penggunaan Media Quiziz Sebagai Sarana Pengembangan Berpikir Kritis Siswa. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 201–210. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1804>
- Salsabila, U. H. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Universitas Jambi*. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>.
- Solikah, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII Di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020. 1-8.
- Suhayib. 2016. "Identifikasi Motivasi Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Berkontribusi Terhadap Keseriusan Belajar Siswa Smp Muhammadiyah Kota Bima." *Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (MIPA)* 3: 35–50
- Syafi'i, M. I. (2023). Analisis Konseptual Dasar Ilmu Pendidikan dalam Teori Pembelajaran Modern. *JURNAL ILMU PENDIDIKAN & SOSIAL (SINOVA)*, 1(3), 117–122.

- Tanjung, M. M., Nopitasari, L., Susanti, H., & Walid, A. (2023). Efektivitas Penggunaan Quizizz Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran IPA di SMPN 18 Kota Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 4368–4371. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i1.11414>.
- Wibawa, R.P., Astuti, R.I., dan Pangestu, B.A. 2019. Smartphone-Based Application “quizizz” as a Learning Media. *Jurnal Dinamika Pendidikan*. 14(2): 244-253.