

# EKSPLORASI PERSPEKTIF MAHASISWA TERHADAP PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ DALAM MEMBANGUN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS

Melda Delvia<sup>1</sup>, Martin Kustati<sup>2</sup>, Rezki Amelia<sup>3</sup>, Denny Wahyuni<sup>4</sup>, Titi Sartini<sup>5</sup>

<sup>1</sup> IAI Sumatera Barat Pariaman, <sup>2</sup> UIN Imam Bonjol Padang, <sup>3</sup> UIN Utara Medan, <sup>4</sup> STAI Nurul Falah Airmolek <sup>5</sup> IAI Yasni Bungo

## ABSTRAK

Rendahnya kemampuan berpikir kritis mahasiswa calon guru menjadi persoalan krusial dalam pendidikan tinggi, terutama disebabkan oleh dominasi metode pembelajaran konvensional dan kurangnya integrasi teknologi dalam proses pembelajaran. Mahasiswa sering kali pasif, kurang reflektif, dan tidak terlibat aktif dalam kegiatan analitis yang mendalam. Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi perspektif mahasiswa terhadap penggunaan platform Quizizz dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis pada mata kuliah Profesi Keguruan di Institut Agama Islam Sumatera Barat (IAI SUMBAR) Pariaman. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif eksploratif, dengan pengumpulan data melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi, yang kemudian dianalisis secara tematik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Quizizz memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan motivasi belajar, refleksi kesalahan, dan keterlibatan mahasiswa dalam diskusi kritis. Fitur interaktif dan gamifikasi pada platform ini juga mendukung pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Namun, efektivitasnya masih terkendala oleh kualitas soal, keterbatasan internet, dan kesiapan dosen. Oleh karena itu, integrasi Quizizz secara strategis dan pelatihan penyusunan soal HOTS sangat direkomendasikan untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi di perguruan tinggi.

**Kata Kunci:** Explorasi, Quizizz, berpikir kritis.

## ABSTRACT

*The low level of critical thinking skills among pre-service teacher students has become a crucial issue in higher education, largely due to the continued use of conventional teaching methods and the limited integration of educational technology. Students often remain passive, lack reflection, and are not actively engaged in analytical learning processes. This study aims to explore students' perspectives on the use of Quizizz as a platform to foster critical thinking skills in the Teaching Profession course at the Institut Agama Islam Sumatera Barat (IAI SUMBAR) in Pariaman. This research employed a qualitative exploratory approach, collecting data through in-depth interviews, observation, and documentation, and analyzed the findings using thematic analysis. The results show that Quizizz positively contributes to students' learning motivation, error reflection, and engagement in critical discussions. Its interactive features and gamification elements effectively support the development of Higher Order Thinking Skills (HOTS). However, challenges remain in terms of question quality, internet connectivity issues, and lecturers' readiness to design technology-based learning. The study recommends the strategic integration of Quizizz into the curriculum and training for lecturers in HOTS-oriented question development to enhance the quality of teaching and learning in higher education.*

**Keywords:** Explorastion, Quizizz, Critical Thinking

## A. Pendahuluan

Salah satu kompetensi utama yang harus dimiliki calon guru dalam menghadapi dinamika pembelajaran abad 21 adalah berpikir kritis.<sup>1</sup> Di era yang ditandai oleh perkembangan teknologi digital, arus informasi yang sangat cepat, serta tantangan global seperti perubahan kurikulum, keberagaman peserta didik, dan tuntutan inovasi pembelajaran, guru tidak cukup hanya mengandalkan penguasaan materi<sup>2</sup>. Mereka dituntut memiliki kemampuan untuk menganalisis persoalan, mengevaluasi informasi secara objektif, serta merefleksikan proses pembelajaran guna mencapai hasil yang optimal. Berpikir kritis melibatkan keterampilan kognitif tingkat tinggi seperti interpretasi, analisis, evaluasi, inferensi, penjelasan, dan pengaturan diri<sup>3</sup>. Oleh karena itu, pengembangan keterampilan berpikir kritis sejak masa perkuliahan menjadi kebutuhan mendesak bagi mahasiswa kependidikan.

Namun, kenyataannya di lapangan menunjukkan bahwa banyak mahasiswa sebagai calon guru masih menghadapi hambatan dalam mengasah kemampuan berpikir kritis mereka. Studi terdahulu menemukan bahwa pola pembelajaran di perguruan tinggi sering kali masih berpusat pada dosen (*teacher-centered*), bersifat satu arah, dan kurang melibatkan mahasiswa secara aktif dalam proses analisis atau diskusi mendalam<sup>4</sup>. Sebagai akibatnya, mahasiswa cenderung menjadi penerima informasi pasif tanpa kesempatan untuk menguji pemahaman atau mengembangkan keterampilan analitisnya.<sup>5</sup> Kondisi ini diperburuk dengan keterbatasan media dan strategi pembelajaran yang inovatif, terutama dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung proses belajar yang interaktif dan reflektif<sup>6</sup>.

Salah satu pendekatan inovatif yang mulai banyak diterapkan di berbagai perguruan tinggi adalah penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran<sup>7</sup>. *Gamifikasi*

---

<sup>1</sup> Tiarmayanti Novita Sonia, "Menjadi Guru Abad 21: Jawaban Tantangan Pembelajaran Revolusi Industri 4.0," 2019.

<sup>2</sup> Inge Kurnia Mardia Lestyaningrum et al., *Pendidikan Global Berbasis Teknologi Digital Di Era Milenial* (Unisri Press, 2022).

<sup>3</sup> Nur Yeka Damayanti et al., "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Quizizz Dalam Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti," *Al-Mau'izhoh: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 6, no. 2 (December 1, 2024): 850-64, <https://doi.org/10.31949/am.v6i2.11904>; Dwi Nugraheni Rositawati, "Kajian Berpikir Kritis Pada Metode Inkuiri," in *Prosiding SNFA (Seminar Nasional Fisika Dan Aplikasinya)*, vol. 3, 2019, 74-84.

<sup>4</sup> Nur Asiah, "Paradigma Kontemporer Sistem Pembelajaran Pendidikan Keguruan Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)," *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 3, no. 2 (2018): 43-63.

<sup>5</sup> Maisyanah, Maisyanah, et al. "New Paradigm of Learning Islamic Religious Education in the 21st Century: a Study of Amin Abdullah's Thought." *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 18.1 (2023): 117-134.

<sup>6</sup> Hamid Sakti Wibowo, *Pengembangan Teknologi Media Pembelajaran: Merancang Pengalaman Pembelajaran yang Inovatif dan Efektif* (Tiram Media, 2023).

<sup>7</sup> Yuna Yulianti, "Gamifikasi Sebagai Pendekatan Inovatif Untuk Peningkatan Pemahaman Siswa," *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial Dan Sains* 13, no. 2 (2024): 265-74.

mengacu pada penerapan elemen permainan seperti tantangan, poin, penghargaan, dan kompetisi dalam konteks non permainan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta <sup>8</sup>. Salah satu *platform* populer yang mendukung pendekatan ini adalah Quizizz, sebuah aplikasi kuis *daring* berbasis permainan yang memungkinkan mahasiswa menjawab pertanyaan secara *real time*, memperoleh umpan balik langsung, serta membandingkan skor mereka dengan rekan-rekan lainnya <sup>9</sup>. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz mampu meningkatkan motivasi belajar, mendorong partisipasi aktif, dan membuat suasana kelas menjadi lebih hidup <sup>10</sup>. Namun, aspek yang belum banyak digali secara mendalam adalah sejauh mana Quizizz benar-benar berkontribusi dalam membangun kemampuan berpikir kritis mahasiswa, khususnya di kalangan calon guru.

Penggunaan Quizizz dalam mata kuliah Profesi Keguruan di IAI SUMBAR Pariaman menarik untuk diteliti lebih lanjut karena konteksnya yang khas. Sebagai lembaga pendidikan tinggi berbasis keagamaan di daerah yang memiliki tantangan infrastruktur dan akses internet terbatas, pemanfaatan teknologi digital seperti Quizizz tentu memiliki dinamika tersendiri. Di satu sisi, mahasiswa dapat merasakan manfaat fitur interaktif, seperti umpan balik langsung yang membantu mereka merefleksikan pemahaman, diskusi kelompok yang mendorong kolaborasi kritis, serta variasi soal yang menantang kemampuan berpikir analitis. Di sisi lain, keterbatasan *konektivitas* internet, kurangnya pelatihan bagi dosen dalam menyusun soal yang menstimulus *higher order thinking*, dan ketidakterbiasaan mahasiswa menggunakan aplikasi berbasis digital menjadi tantangan yang harus dihadapi.

Selain itu, penelitian sebelumnya cenderung hanya menyoroti manfaat gamifikasi dalam meningkatkan hasil belajar umum atau motivasi belajar, tetapi kurang memperhatikan persepsi mahasiswa terhadap dampak penggunaannya dalam konteks pengembangan keterampilan kognitif tingkat tinggi <sup>11</sup>. Padahal, pemahaman tentang perspektif mahasiswa penting untuk merancang strategi pembelajaran yang

<sup>8</sup> Atikah Zahrani Purba et al., "Gamifikasi Dalam Pendidikan: Meningkatkan Motivasi Dan Keterlibatan Siswa," *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya Dan Pendidikan* 1, no. 5 (2024): 299-305.

<sup>9</sup> Lulut Nurholifah and Nor Zakia, "Meningkatkan Pembelajaran Melalui Implementasi Quizizz Dalam Konteks Pendidikan Digital," *An-Nashr: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Sosial Kemasyarakatan* 1, no. 2 (2023): 51-61.

<sup>10</sup> Halimatus Solikah, "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," *Jurnal Mahasiswa UNESA* 7, no. 3 (2020): 1-8.

<sup>11</sup> Aryo Kusuma Yaniaja, Hendra Wahyudrajat, and Viola Tashya Devana, "Pengenalan Model Gamifikasi Ke Dalam E-Learning Pada Perguruan Tinggi," *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat Jurnal* 1, no. 1 (2020): 22-30.

lebih sesuai dengan kebutuhan mereka. Dengan mengetahui pengalaman, persepsi, serta tantangan yang mereka hadapi saat menggunakan Quizizz, institusi dapat mengoptimalkan pemanfaatan platform ini sebagai bagian dari strategi pembelajaran inovatif yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga mencerdaskan.

Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengeksplorasi secara mendalam perspektif mahasiswa terhadap penggunaan Quizizz dalam membangun kemampuan berpikir kritis pada mata kuliah Profesi Keguruan di IAI SUMBAR Pariaman. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan kajian pembelajaran berbasis teknologi, sekaligus memberikan rekomendasi praktis bagi para dosen, pengambil kebijakan, dan pengembang kurikulum dalam merancang pembelajaran yang lebih efektif, reflektif, dan relevan bagi calon guru di masa depan. Penelitian ini berbeda dari penelitian sebelumnya yang umumnya menitikberatkan pada aspek motivasi atau hasil belajar, penelitian ini menekankan kontribusi Quizizz dalam membentuk kemampuan berpikir kritis mahasiswa calon guru melalui pendekatan kualitatif eksploratif. Selain itu, konteks lokal perguruan tinggi Islam di wilayah dengan keterbatasan infrastruktur digital menjadikan studi ini unik dan relevan untuk mengkaji pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran reflektif berbasis HOTS. Dengan demikian, penelitian ini menawarkan kontribusi teoritis dan praktis dalam pengembangan inovasi pembelajaran berbasis gamifikasi.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain eksploratif untuk mengeksplorasi perspektif mahasiswa terhadap penggunaan Quizizz dalam membangun kemampuan berpikir kritis pada mata kuliah Profesi Keguruan di Institut Agama Islam Sumatera Barat (IAI SUMBAR) Pariaman<sup>12</sup>. Pendekatan kualitatif dipilih untuk memahami makna, pengalaman, persepsi, dan interpretasi mahasiswa secara mendalam dalam konteks nyata, bukan sekadar mengukur variabel secara kuantitatif. Desain eksploratif digunakan karena fokus penelitian ini adalah untuk menggali fenomena yang relatif baru, yaitu pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam konteks pembelajaran berbasis teknologi dan dampaknya terhadap pengembangan keterampilan berpikir kritis.

---

<sup>12</sup> S. Pd Rukin, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia, 2019).

Subjek penelitian ini adalah mahasiswa program studi pendidikan guru madrasah ibtdaiyah yang sedang menempuh mata kuliah Profesi Keguruan di IAI SUMBAR Pariaman, yang dipilih secara *purposive sampling* dengan mempertimbangkan keterlibatan aktif mereka dalam penggunaan Quizizz selama perkuliahan berlangsung<sup>13</sup>. Jumlah partisipan ditentukan dengan prinsip saturasi data, yaitu ketika wawancara ke 9 dan ke 10 tidak lagi menghasilkan informasi atau tema baru yang signifikan. Dengan demikian, jumlah partisipan akhir adalah 10 mahasiswa. Keputusan bahwa data telah mencapai titik jenuh didasarkan pada kesamaan pola jawaban, tidak munculnya kode atau kategori baru dalam analisis awal, serta konfirmasi melalui pencatatan tematik. Saturasi ini diperkuat dengan teknik triangulasi dan member checking yang memastikan bahwa informasi yang diperoleh sudah mewakili pengalaman mahasiswa secara komprehensif. Teknik pengumpulan data mencakup wawancara mendalam (*in depth interview*), observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan secara semi terstruktur untuk menggali pandangan, pengalaman, dan persepsi mahasiswa tentang penggunaan Quizizz, sedangkan observasi digunakan untuk mencatat interaksi di kelas, pola diskusi, serta respon mahasiswa terhadap aktivitas berbasis Quizizz. Dokumentasi, berupa catatan perkuliahan, hasil kuis, dan materi ajar, digunakan untuk mendukung temuan lapangan dan memperkuat triangulasi data<sup>14</sup>.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan pendekatan analisis tematik yang bertujuan untuk mengidentifikasi pola makna dari data kualitatif. Proses ini mengikuti tahapan analisis tematik menurut Braun dan Clarke yang dikutip Namirah dkk<sup>15</sup>, yang terdiri dari enam langkah sistematis diantaranya familiarisasi data, pembuatan kode awal (*initial coding*) secara manual, mengelompokkan kode-kode tersebut menjadi kategori dan tema awal, tema-tema yang muncul kemudian ditinjau ulang dan disesuaikan dengan keseluruhan data, setiap tema diberi nama dan dijelaskan definisinya secara eksplisit, serta peneliti menyusun pelaporan hasil analisis. Untuk menjaga validitas dan *reliabilitas* data, penelitian ini menggunakan teknik *triangulasi sumber*, *triangulasi teknik*, serta *member checking* kepada partisipan guna memastikan kesesuaian *interpretasi* peneliti dengan pengalaman nyata *informan*. Selain itu, peneliti juga melakukan refleksi diri (*reflexivity*) agar bias personal dapat

<sup>13</sup> Rizal Safarudin et al., "Penelitian Kualitatif," *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3, no. 2 (2023): 9680-94.

<sup>14</sup> Agus Salam, *Metode Penelitian Kualitatif* (CV. Azka Pustaka, 2023).

<sup>15</sup> Namirah Adelliani, Citra Afny Sucirahayu, and Azmiya Rahma Zanjabila, *Analisis Tematik Pada Penelitian Kualitatif* (Penerbit Salemba, 2023).

diminimalisir selama proses pengumpulan maupun analisis data <sup>16</sup>. Dengan rancangan metodologis ini, penelitian diharapkan dapat menghasilkan temuan yang mendalam, valid, serta relevan dalam mendeskripsikan potensi, tantangan, dan peluang penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran inovatif di perguruan tinggi.

### C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi perspektif mahasiswa terhadap penggunaan Quizizz dalam membangun kemampuan berpikir kritis pada mata kuliah Profesi Keguruan di IAI SUMBAR Pariaman. Data diperoleh melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi kegiatan pembelajaran. Temuan utama penelitian dikelompokkan ke dalam beberapa tema utama.

#### 1. Persepsi Mahasiswa terhadap Manfaat Quizizz

Berdasarkan hasil wawancara dengan 10 mahasiswa yang menjadi *partisipan* penelitian, mayoritas mahasiswa memiliki persepsi positif terhadap penggunaan Quizizz dalam pembelajaran. Mereka menyatakan bahwa Quizizz mampu meningkatkan motivasi belajar karena mengubah suasana kelas yang biasanya monoton menjadi lebih menyenangkan dan penuh antusiasme. Mahasiswa menggambarkan bahwa elemen permainan seperti skor, peringkat, dan penghargaan virtual menciptakan semangat kompetisi yang sehat di antara mereka. Seperti berdasarkan wawancara dengan mahasiswa RC menuturkan: “Kalau pakai Quizizz, rasanya seperti main game, jadi kami nggak merasa terbebani belajar. Malah justru jadi semangat karena mau menang dan dapat skor tinggi.” Temuan ini selaras dengan teori *gamifikasi* dalam pendidikan, yang menyebutkan bahwa elemen permainan dapat meningkatkan keterlibatan kognitif dan emosional peserta didik <sup>17</sup>.

Selain menciptakan suasana yang lebih menarik, mahasiswa juga merasakan manfaat dari fitur interaktif yang ditawarkan Quizizz. Hasil wawancara menunjukkan bahwa fitur umpan balik langsung (*real time feedback*) sangat membantu mahasiswa dalam mengenali kelemahan mereka secara cepat. Berdasarkan wawancara dengan mahasiswa MS menuturkan: “Kalau salah jawab, langsung kelihatan jawabannya apa, jadi nggak nunggu lama-lama kayak kalau

---

<sup>16</sup> Muftahatus Saadah, Yoga Catur Prasetyo, and Gismina Tri Rahmayati, “Strategi Dalam Menjaga Keabsahan Data Pada Penelitian Kualitatif,” *Al-'Adad: Jurnal Tadris Matematika* 1, no. 2 (December 24, 2022): 54-64, <https://doi.org/10.24260/add.v1i2.1113>.

<sup>17</sup> S. Fairuz Mahmud and A. Halim Tamuri, “Pendekatan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Islam,” *Tinta Artik. Membina Ummah* 9, no. 1 (2023).

belajar biasa. Jadi lebih cepat paham kesalahannya di mana.” Temuan ini diperkuat dengan hasil observasi di kelas, di mana setelah sesi kuis selesai, mahasiswa terlihat mendiskusikan soal-soal yang mereka jawab salah, saling menjelaskan alasan pilihan, dan mencoba memahami konsep yang kurang dikuasai. Dokumentasi berupa tangkapan layar hasil kuis menunjukkan bahwa terjadi perbaikan skor pada sesi-sesi berikutnya, yang menunjukkan adanya peningkatan pemahaman sebagai hasil dari proses refleksi atas kesalahan.

Manfaat lain yang dirasakan mahasiswa adalah peningkatan rasa percaya diri dalam menjawab pertanyaan. Beberapa mahasiswa mengungkapkan bahwa mereka lebih berani mencoba menjawab soal di Quizizz dibanding saat ditanya langsung oleh dosen di kelas. Hal ini karena Quizizz memungkinkan mahasiswa menjawab secara anonim, tanpa harus merasa malu jika salah. Berdasarkan wawancara dengan mahasiswa AS menuturkan: “Kalau jawab lewat Quizizz kan nggak kelihatan siapa yang salah, jadi lebih berani nyoba daripada kalau harus angkat tangan di depan teman-teman.” Fenomena ini mendukung konsep *safe learning environment*, di mana teknologi dapat menciptakan ruang belajar yang bebas dari rasa takut, sehingga mendorong mahasiswa untuk lebih aktif berpartisipasi<sup>18</sup>.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa mahasiswa menilai penggunaan Quizizz membantu mereka belajar secara mandiri di luar jam kuliah. Beberapa mahasiswa memanfaatkan fitur soal latihan atau mengulang kuis untuk memperdalam pemahaman terhadap materi. Misalnya, mahasiswa RC menyatakan “Kadang kalau mau ujian, saya buka lagi soal-soal di Quizizz buat latihan. Soalnya kan bisa diulang, jadi bisa buat belajar sendiri di rumah.” Temuan ini diperkuat oleh observasi di kelas. Mahasiswa yang aktif mengulang kuis cenderung memperoleh skor lebih tinggi dan menunjukkan pemahaman yang lebih baik dalam diskusi. Dokumentasi log aktivitas di Quizizz juga menunjukkan peningkatan jumlah latihan mandiri menjelang ujian akhir semester. Hal ini mengindikasikan bahwa mahasiswa tidak hanya menggunakan Quizizz di ruang kelas, tetapi juga sebagai sarana belajar tambahan secara mandiri. Selain manfaat kognitif, mahasiswa juga merasakan manfaat afektif dari penggunaan Quizizz. Aplikasi ini membantu mengurangi stres dan kejenuhan, terutama saat menghadapi materi yang sulit. Mahasiswa RM mengatakan “Kalau materinya susah, terus ada kuis pakai Quizizz, rasanya lebih

---

<sup>18</sup> Wandi Pangihutan Tambunan, “Analisis Pengaruh Parents Orientation, Learning Outcome, Safe Environment, Dan Good Teachers Terhadap Parents’loyalty Melalui Parents’satisfaction Pada Orangtua Siswa SD Plus ARK Sidikalang,” *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran* 4, no. 2 (2024): 272-87.

santai. Nggak terlalu tegang kayak kalau cuma dengerin penjelasan dosen terus-menerus."

Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa terhadap manfaat Quizizz mencakup dimensi *motivasional*, *kognitif*, *afektif*, dan sosial. Tidak hanya membuat proses belajar lebih menyenangkan, Quizizz juga berfungsi sebagai alat pembelajaran reflektif, platform latihan mandiri, dan sarana meningkatkan kepercayaan diri mahasiswa. Integrasi teknologi berbasis gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pengalaman belajar mahasiswa. Namun, penting dicatat bahwa manfaat ini hanya optimal jika soal-soal yang disusun memiliki kualitas yang baik dan benar-benar menstimulus kemampuan berpikir kritis, bukan sekadar menguji daya ingat semata. Oleh karena itu, penting bagi dosen untuk merancang strategi pembelajaran yang terencana dan berorientasi pada pengembangan keterampilan kognitif tingkat tinggi.

## 2. Dampak Penggunaan Quizizz terhadap Pengembangan Berpikir Kritis

Penggunaan Quizizz dalam perkuliahan Profesi Keguruan di IAI SUMBAR Pariaman tidak hanya meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, tetapi juga memiliki dampak signifikan terhadap pengembangan kemampuan berpikir kritis mereka. Berdasarkan hasil wawancara dengan mahasiswa, sebagian besar menyatakan bahwa soal-soal yang diberikan melalui Quizizz mendorong mereka untuk tidak hanya mengingat informasi, tetapi juga menganalisis, mengevaluasi, dan merefleksikan pemahaman mereka. Misalnya, Berdasarkan wawancara dengan mahasiswa S menuturkan: "Beberapa soal di Quizizz itu nggak langsung jawabannya kelihatan, kadang harus dipikir dulu, mana yang paling sesuai, nggak bisa asal tebak." Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa terpapar pada bentuk soal yang mendorong keterampilan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS), yaitu analisis, sintesis, dan evaluasi, yang merupakan elemen penting dalam berpikir kritis<sup>19</sup>.

Dari observasi kelas, terlihat bahwa ketika dosen menyusun soal-soal berbasis studi kasus atau skenario *reflektif* dalam Quizizz, mahasiswa menunjukkan respons yang lebih aktif dalam berdiskusi. Mereka tidak hanya menjawab soal, tetapi juga mendebatkan pilihan jawaban, mengaitkan teori yang telah dipelajari dengan kasus yang dihadapi, dan mencoba membangun argumen yang logis. Contoh konkret tercatat dalam sesi observasi tanggal 20 Maret, ketika mahasiswa diminta

---

<sup>19</sup> Ridwan Abdullah Sani, *Pembelajaran Berbasis Hots Edisi Revisi: Higher Order Thinking Skills*, vol. 1 (Tira Smart, 2019).

menganalisis sebuah studi kasus mengenai persyaratan guru profesional. Setelah kuis selesai, mahasiswa terlibat dalam diskusi panjang mengenai pilihan terbaik dan alasan di baliknya, bahkan sebagian mengaitkan dengan pengalaman pribadi mereka di lapangan. Ini memperlihatkan bahwa Quizizz tidak hanya berperan sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai pemicu lahirnya pemikiran reflektif yang mendalam.

Dari segi dokumentasi, analisis catatan diskusi kelas dan jawaban mahasiswa menunjukkan adanya perkembangan dalam kualitas argumen yang diajukan. Misalnya, pada awal perkuliahan, mayoritas jawaban mahasiswa masih bersifat deskriptif dan cenderung mengulang teori. Namun, pada sesi-sesi akhir, jawaban mereka mulai menunjukkan kemampuan mengidentifikasi masalah, mengevaluasi pilihan solusi, serta memberikan alasan yang didukung oleh bukti atau referensi. Dokumentasi berupa hasil kuis juga menunjukkan pergeseran jenis soal yang dijawab dengan benar, jika pada awalnya mahasiswa hanya menguasai soal-soal faktual, di akhir perkuliahan mereka mulai mampu menjawab soal analitis dengan tingkat kesulitan lebih tinggi.

Wawancara dengan mahasiswa juga mengungkap bahwa penggunaan Quizizz membantu mereka lebih cepat menyadari pola kesalahan berpikir. Berdasarkan wawancara dengan mahasiswa RC menuturkan: “Kadang saya kira jawaban saya udah benar, tapi pas lihat hasil kuis ternyata salah, jadi mikir lagi kenapa bisa salah. Itu bikin saya lebih hati-hati dan mikir lebih dalam waktu ngerjain soal berikutnya.” Proses *metakognitif* ini, kesadaran dan pengendalian terhadap proses berpikir sendiri merupakan salah satu indikator penting dalam pengembangan kemampuan berpikir kritis. Dengan kata lain, Quizizz tidak hanya menguji hasil akhir, tetapi juga memfasilitasi proses belajar yang reflektif.

Namun, penelitian ini juga menemukan bahwa dampak pengembangan berpikir kritis melalui Quizizz sangat bergantung pada kualitas soal yang disusun. Hasil observasi menunjukkan bahwa ketika soal hanya bersifat faktual atau mengandalkan ingatan sederhana, mahasiswa cenderung menjawab dengan cepat tanpa berpikir mendalam. Sebaliknya, soal-soal yang dirancang untuk memancing pemikiran *analitis* dan *evaluatif*, seperti membandingkan konsep, menganalisis kasus, atau memilih keputusan terbaik, justru memicu diskusi kritis di kelas. Dosen yang diwawancarai mengakui bahwa menyusun soal HOTS di Quizizz membutuhkan keterampilan dan waktu yang lebih banyak dibandingkan menyusun soal biasa. Lebih jauh, penelitian ini juga menemukan bahwa Quizizz berperan sebagai alat

yang mengintegrasikan dimensi *kognitif* dan sosial dari berpikir kritis. Mahasiswa tidak hanya belajar secara individual, tetapi juga melalui interaksi sosial di kelas. Dalam sesi-sesi diskusi setelah kuis, mahasiswa saling bertukar pendapat, mengkritisi jawaban teman, dan membangun argumentasi bersama. Oleh karena itu, pemanfaatan Quizizz tidak boleh berhenti pada pemberian soal semata, tetapi harus disertai dengan fasilitasi diskusi *reflektif* agar manfaatnya optimal.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menegaskan bahwa Quizizz memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran yang mampu mendorong pengembangan kemampuan berpikir kritis mahasiswa, asalkan didukung oleh perencanaan pembelajaran yang matang, penyusunan soal berkualitas, dan pelibatan aktif mahasiswa dalam proses refleksi. Implikasi praktis dari temuan ini adalah perlunya pelatihan bagi dosen untuk menyusun soal berbasis HOTS, serta integrasi Quizizz secara strategis dalam kurikulum untuk mendukung capaian pembelajaran abad 21. Dengan demikian, Quizizz bukan hanya sekadar alat kuis digital, tetapi dapat menjadi instrumen pedagogis yang efektif dalam mencetak calon guru yang berpikir kritis, reflektif, dan profesional

### 3. Tantangan dan Hambatan Implementasi Quizizz

Meskipun temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz membawa berbagai manfaat bagi pengembangan berpikir kritis mahasiswa, implementasinya di perkuliahan Profesi Keguruan di IAI SUMBAR Pariaman tidak lepas dari sejumlah tantangan dan hambatan. Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi, tantangan yang paling sering disebut mahasiswa adalah keterbatasan akses internet. Mayoritas mahasiswa yang diwawancarai mengungkapkan bahwa kualitas jaringan internet di lingkungan kampus maupun di rumah sering kali tidak stabil. Berdasarkan wawancara dengan mahasiswa NS menuturkan: “Kadang pas lagi jawab soal, jaringan tiba-tiba hilang, jadi nggak bisa submit jawaban atau malah tertinggal dari teman-teman lain.” Hal ini menyebabkan pengalaman belajar menjadi terganggu dan menciptakan perasaan frustrasi di kalangan mahasiswa, khususnya ketika mereka merasa performa mereka tidak tercermin secara adil karena faktor teknis di luar kendali mereka.

Selain tantangan teknis, hambatan lain yang muncul adalah terkait dengan kualitas soal yang disusun dosen. Hasil observasi menunjukkan bahwa dalam beberapa sesi perkuliahan, soal-soal yang diberikan melalui Quizizz cenderung bersifat faktual dan kurang menantang aspek analitis atau evaluatif mahasiswa.

Mahasiswa menyadari hal ini dan merasa bahwa tidak semua soal mampu memancing pemikiran kritis mereka. Berdasarkan wawancara dengan mahasiswa MS menuturkan: “Kadang soalnya gampang banget, tinggal ingat aja dari slide. Tapi kalau soal yang kasus atau cerita, itu baru bikin mikir lebih dalam.” Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan bagi dosen untuk meningkatkan kompetensi dalam menyusun soal berbasis *higher order thinking*, agar potensi Quizizz dalam mendukung pembelajaran kritis dapat dioptimalkan. Keterbatasan desain instruksional yang tidak menysasar dimensi kognitif tingkat tinggi berisiko membuat penggunaan teknologi sekadar menjadi variasi aktivitas, tanpa menghasilkan dampak nyata pada penguasaan kompetensi mahasiswa.

Selain hambatan dari sisi konten, penelitian ini juga menemukan adanya tantangan terkait adaptasi dosen dalam memanfaatkan Quizizz. Hasil wawancara dengan dosen menunjukkan bahwa tidak semua pengajar merasa percaya diri atau terbiasa menggunakan aplikasi digital ini. Salah satu dosen NA yang diwawancarai mengungkapkan: “Saya kadang masih bingung bikin soal di Quizizz supaya menarik dan menantang, apalagi kalau harus pakai gambar atau video sebagai stimulus soal.” Kurangnya pelatihan dan pendampingan membuat pemanfaatan Quizizz belum sepenuhnya optimal. Hal ini juga terlihat dari dokumentasi yang menunjukkan bahwa sebagian besar soal yang diunggah hanya berupa teks, dengan sedikit variasi bentuk soal (misalnya, hanya pilihan ganda tanpa menggunakan gambar, skenario, atau simulasi).

Tantangan berikutnya datang dari aspek manajemen waktu. Berdasarkan observasi kelas, terlihat bahwa penggunaan Quizizz membutuhkan alokasi waktu yang cukup, baik untuk menjawab soal maupun untuk mendiskusikan hasilnya. Dalam beberapa pertemuan, dosen terpaksa memperpendek sesi diskusi karena waktu habis untuk menyelesaikan kuis. Mahasiswa juga menyadari hal ini, seperti berdasarkan wawancara dengan mahasiswa RK menuturkan: “Kadang seru sih diskusinya, tapi waktunya nggak cukup, akhirnya nggak semua soal sempat dibahas.” Ini menunjukkan bahwa meskipun Quizizz efektif sebagai alat pemantik diskusi, perencanaan waktu yang kurang matang dapat menjadi hambatan dalam mengeksplorasi potensi penuh aplikasi ini. Penelitian oleh Hariyadi juga menekankan pentingnya desain pembelajaran yang memperhatikan keseimbangan

antara aktivitas digital dan aktivitas tatap muka agar tidak terjadi ketimpangan beban waktu<sup>20</sup>.

Selain faktor-faktor di atas, ada pula tantangan dari sisi motivasi individu. Meski sebagian besar mahasiswa merasa termotivasi menggunakan Quizizz, sebagian lainnya menganggapnya sebagai beban tambahan, terutama jika soal-soalnya dianggap sulit atau membingungkan. Berdasarkan wawancara dengan mahasiswa AS menuturkan: “Kalau soalnya ribet banget, kadang malah males ngerjainnya, soalnya bikin stres.” Hal ini menunjukkan bahwa tantangan implementasi Quizizz bukan hanya berasal dari faktor eksternal, tetapi juga dari kesiapan internal mahasiswa, termasuk kemampuan mereka dalam mengelola stres belajar, kepercayaan diri akademik, dan strategi belajar mandiri. Oleh karena itu, implementasi teknologi harus memperhatikan variasi karakteristik peserta didik agar strategi pembelajaran dapat disesuaikan secara lebih personal.

Secara keseluruhan, penelitian ini menemukan bahwa keberhasilan implementasi Quizizz sangat bergantung pada sejumlah faktor kunci, yaitu *infrastruktur* pendukung, kualitas desain soal, kompetensi dosen dalam pemanfaatan teknologi, pengelolaan waktu pembelajaran, serta kesiapan psikologis mahasiswa. Jika faktor-faktor ini tidak diantisipasi, potensi positif Quizizz dalam mendukung pengembangan berpikir kritis dapat terhambat. Oleh karena itu, penelitian ini merekomendasikan adanya pelatihan khusus bagi dosen, perbaikan infrastruktur jaringan, serta perencanaan pembelajaran yang matang agar hambatan-hambatan ini dapat diminimalisir. Dengan pendekatan yang komprehensif, implementasi Quizizz bukan hanya menjadi alternatif teknologi semata, tetapi benar-benar menjadi strategi inovatif yang efektif dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran abad 21.

Temuan bahwa mahasiswa mulai mampu mengevaluasi, menganalisis studi kasus, dan menghubungkannya dengan teori, mencerminkan level berpikir kritis dalam taksonomi Bloom, yaitu pada tahap analisis, evaluasi, dan sintesis. Selain itu, proses refleksi terhadap kesalahan juga menunjukkan aspek *self-regulation* yang dijelaskan dalam kerangka berpikir kritis oleh Facione<sup>21</sup>, yang mencakup kemampuan untuk mengenali bias berpikir dan memperbaiki kesimpulan yang keliru.

---

<sup>20</sup> Hariyadi Hariyadi, Misnawati Misnawati, and Yusrizal Yusrizal, “Mewujudkan Kemandirian Belajar: Merdeka Belajar Sebagai Kunci Sukses Mahasiswa Jarak Jauh,” *BADAN PENERBIT STIEPARI PRESS*, 2023, 1-215.

<sup>21</sup> Peter A. Facione and Carol Ann Gittens, “Mapping Decisions and Arguments,” *Inquiry: Critical Thinking Across the Disciplines* 30, no. 2 (2015): 17-53.

Dari sisi gamifikasi, keberhasilan Quizizz dalam meningkatkan partisipasi mahasiswa dapat dipahami melalui prinsip-prinsip dasar gamifikasi seperti *immediate feedback*, *progress indicators*, dan *competitive elements (badges, skor, leaderboard)*. Hal ini sesuai dengan teori gamifikasi oleh Werbach & Hunter<sup>22</sup>, yang menyatakan bahwa elemen-elemen permainan jika diterapkan dalam pembelajaran dapat meningkatkan *intrinsic motivation* dan keterlibatan kognitif. Dalam konteks penelitian ini, gamifikasi melalui Quizizz tidak hanya memberikan kesenangan, tetapi juga berfungsi sebagai jembatan untuk mengaktifkan proses berpikir kritis secara bertahap.

#### D. Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan platform Quizizz dalam mata kuliah Profesi Keguruan memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan kemampuan berpikir kritis mahasiswa, terutama pada level analisis, evaluasi, dan refleksi sesuai dengan taksonomi Bloom. Fitur gamifikasi seperti umpan balik *real-time*, elemen kompetisi, dan fleksibilitas latihan mandiri menciptakan lingkungan belajar yang mendukung keterlibatan kognitif dan emosional mahasiswa. Hal ini sejalan dengan kerangka berpikir kritis Facione, yang menekankan pentingnya *self-regulation*, *evaluation*, dan *explanation* dalam proses berpikir reflektif. Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa Quizizz tidak hanya meningkatkan motivasi dan kenyamanan belajar, tetapi juga mendorong proses metakognitif mahasiswa dalam mengenali dan memperbaiki kesalahan berpikir. Dalam konteks gamifikasi, keberhasilan ini selaras dengan teori Werbach & Hunter yang menyatakan bahwa elemen permainan mampu membangun *engagement* dan memfasilitasi *deep learning*.

Namun demikian, efektivitas penuh pemanfaatan Quizizz sangat bergantung pada kualitas perencanaan pembelajaran, terutama dalam penyusunan soal yang menstimulasi keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Tantangan seperti keterbatasan infrastruktur digital, keterampilan dosen dalam merancang soal berbasis HOTS, serta manajemen waktu perlu diatasi melalui pelatihan pedagogis dan kebijakan institusional yang mendukung. Dengan pendekatan kualitatif eksploratif dalam konteks lokal perguruan tinggi Islam, penelitian ini menghadirkan kebaruan dalam menjelaskan integrasi teknologi digital berbasis gamifikasi untuk pengembangan berpikir kritis mahasiswa. Oleh karena itu, Quizizz tidak hanya dapat diposisikan sebagai alat

---

<sup>22</sup> Kevin Werbach and Dan Hunter, *For the Win, Revised and Updated Edition: The Power of Gamification and Game Thinking in Business, Education, Government, and Social Impact* (University of Pennsylvania Press, 2020), <https://doi.org/10.9783/9781613631041>.

evaluasi, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran reflektif dan inovatif yang relevan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

## E. Referensi

- Adelliani, Namirah, Citra Afny Sucirahayu, and Azmiya Rahma Zanjabila. *Analisis Tematik Pada Penelitian Kualitatif*. Penerbit Salemba, 2023.
- Asiah, Nur. "Paradigma Kontemporer Sistem Pembelajaran Pendidikan Keguruan Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)." *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 3, no. 2 (2018): 43–63.
- Damayanti, Nur Yeka, Martin Kustati, Rezki Amelia, Gusmirawati, Hidayati, and Naila Hayati. "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Quizizz Dalam Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti." *Al-Mau'izhoh: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 6, no. 2 (December 1, 2024): 850–64. <https://doi.org/10.31949/am.v6i2.11904>.
- Facione, Peter A., and Carol Ann Gittens. "Mapping Decisions and Arguments." *Inquiry: Critical Thinking Across the Disciplines* 30, no. 2 (2015): 17–53.
- Hariyadi, Hariyadi, Misnawati Misnawati, and Yusrizal Yusrizal. "Mewujudkan Kemandirian Belajar: Merdeka Belajar Sebagai Kunci Sukses Mahasiswa Jarak Jauh." *BADAN PENERBIT STIEPARI PRESS*, 2023, 1–215.
- Lestyaningrum, Inge Kurnia Mardia, Anita Trisiana, Destyn Ayu Safitri, Alfian Yuda Pratama, and Ta'at Putra Wahana. *Pendidikan Global Berbasis Teknologi Digital Di Era Milenial*. Unisri Press, 2022.
- Mahmud, S. Fairuz, and A. Halim Tamuri. "Pendekatan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Islam." *Tinta Artik. Membina Ummah* 9, no. 1 (2023). <http://www.journaltamu.com/wp-content/uploads/2023/06/TAMU-Vol-91-June-2023-105-116.pdf>.
- Maisyannah, Maisyannah, et al. "New Paradigm of Learning Islamic Religious Education in the 21st Century: a Study of Amin Abdullah's Thought." *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 18.1 (2023): 117-134.
- Nurholifah, Lulut, and Nor Zakia. "Meningkatkan Pembelajaran Melalui Implementasi Quizizz Dalam Konteks Pendidikan Digital." *An-Nashr: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Sosial Kemasyarakatan* 1, no. 2 (2023): 51–61.
- Purba, Atikah Zahrani, Fadhilah Hilmy Nasution, Khoiriah Marta Parapat, Miftahul Jannah, and Nabila Ulkhaira. "Gamifikasi Dalam Pendidikan: Meningkatkan Motivasi Dan Keterlibatan Siswa." *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya Dan Pendidikan* 1, no. 5 (2024): 299–305.
- Rositawati, Dwi Nugraheni. "Kajian Berpikir Kritis Pada Metode Inkuiri." In *Prosiding SNFA (Seminar Nasional Fisika Dan Aplikasinya)*, 3:74–84, 2019.
- Rukin, S. Pd. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia, 2019.
- Saadah, Muftahatus, Yoga Catur Prasetyo, and Gismina Tri Rahmayati. "Strategi Dalam Menjaga Keabsahan Data Pada Penelitian Kualitatif." *Al-'Adad: Jurnal Tadris Matematika* 1, no. 2 (December 24, 2022): 54–64. <https://doi.org/10.24260/add.v1i2.1113>.
- Safarudin, Rizal, Zulfamanna Zulfamanna, Martin Kustati, and Nana Sepriyanti. "Penelitian Kualitatif." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3, no. 2 (2023): 9680–94.
- Salam, Agus. *Metode Penelitian Kualitatif*. CV. Azka Pustaka, 2023.
- Sani, Ridwan Abdullah. *Pembelajaran Berbasis Hots Edisi Revisi: Higher Order Thinking Skills*. Vol. 1. Tira Smart, 2019.

- Solikah, Halimatus. "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." *Jurnal Mahasiswa UNESA* 7, no. 3 (2020): 1–8.
- Sonia, Tiarmayanti Novita. "Menjadi Guru Abad 21: Jawaban Tantangan Pembelajaran Revolusi Industri 4.0," 2019.
- Tambunan, Wandu Pangihutan. "Analisis Pengaruh Parents Orientation, Learning Outcome, Safe Environment, Dan Good Teachers Terhadap Parents'loyalty Melalui Parents'satisfaction Pada Orangtua Siswa SD Plus ARK Sidikalang." *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran* 4, no. 2 (2024): 272–87.
- Werbach, Kevin, and Dan Hunter. *For the Win, Revised and Updated Edition: The Power of Gamification and Game Thinking in Business, Education, Government, and Social Impact*. University of Pennsylvania Press, 2020. <https://doi.org/10.9783/9781613631041>.
- Wibowo, Hamid Sakti. *Pengembangan Teknologi Media Pembelajaran : Merancang Pengalaman Pembelajaran yang Inovatif dan Efektif*. Tiram Media, 2023.
- Yaniaja, Aryo Kusuma, Hendra Wahyudrajat, and Viola Tashya Devana. "Pengenalan Model Gamifikasi Ke Dalam E-Learning Pada Perguruan Tinggi." *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat Jurnal* 1, no. 1 (2020): 22–30.
- Yulianti, Yuna. "Gamifikasi Sebagai Pendekatan Inovatif Untuk Peningkatan Pemahaman Siswa." *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial Dan Sains* 13, no. 2 (2024): 265–74.