

***The Effect Of The Use Of Quizizz On Developing Countries' Economic Structure Materials On The Critical Thinking Ability Of Economics Education Students 2024***  
**UNIMED**

**Pengaruh Penggunaan Quizizz Pada Materi Struktur Ekonomi Negara Berkembang Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa Pendidikan Ekonomi 2024**  
**UNIMED**

**Mica Siar Meiriza<sup>1</sup>, Shesy Eightia Tinambunan<sup>2</sup>, Siti Aisyah<sup>3</sup>, Brete Br Karo Sekali<sup>4</sup>, Ryan Chandra Dalimunthe<sup>5</sup>**

Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan, Sumatera Utara<sup>1,2,3,4,5</sup>

Email: [micasiar.meiriza@gmail.com](mailto:micasiar.meiriza@gmail.com)<sup>1</sup>

\*Corresponding Author

---

Received : 1 Mei 2026, Revised : 14 Mei 2026, Accepted : 12 Juni 2026.

---

**ABSTRACT**

*The purpose of this study is to test the effectiveness of Quizizz as a gamification medium in improving students' critical thinking skills on the topic of Economic Structure of Developing Countries, focusing on the cognitive levels of Higher Order Thinking Skills (HOTS) C5 (evaluation) and C6 (creation). The method used was quantitative with a one-group pretest-posttest experimental design. The sample consists of 41 students of the UNIMED Economics Education Study Program class of 2024. Instruments in the form of tests and questionnaires that have been tested for validity and reliability. Data analysis included simple linear regression test and paired sample t-test. The results showed that Quizizz had a positive and significant effect on critical thinking skills (sig. 0.000 < 0.05;  $R^2 = 0.668$ ). The average pretest score (75.85) increased to 91.22 in the posttest, with a relative increase of 20.26%. The novelty of this research lies in the integration of HOTS questions at the C5–C6 level in the Quizizz platform for macroeconomics materials in universities, which are still rarely researched. The practical implication is that lecturers can use Quizizz as a gamification-based formative evaluation tool, media developers are advised to strengthen the analytical question feature, and institutions need to provide gamification training. The limitations of the study include limited sample sizes (one batch) and designs without control groups, so internal validity is susceptible to maturity factors and test effects. The recommendation for the future is to use experimental design with the control group as well as expand the subject across study programs.*

**Keywords:** Quizizz, critical thinking skills, higher order thinking skills, cognitive levels, economics learning

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah menguji efektivitas Quizizz sebagai media gamifikasi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa pada topik Struktur Ekonomi Negara Berkembang, dengan fokus pada jenjang kognitif Higher Order Thinking Skills (HOTS) C5 (evaluasi) dan C6 (kreasi). Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain eksperimen satu kelompok (one-group pretest-posttest). Sampel terdiri dari 41 mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi UNIMED angkatan 2024. Instrumen berupa tes dan kuesioner yang telah teruji validitas serta reliabilitas. Analisis data meliputi uji regresi linear sederhana dan paired sample t-test. Hasil menunjukkan bahwa Quizizz berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis (sig. 0,000 < 0,05;  $R^2 = 0,668$ ). Rata-rata skor pretest (75,85) meningkat menjadi 91,22 pada posttest, dengan kenaikan relatif 20,26%. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengintegrasian soal HOTS level C5–C6 dalam platform Quizizz untuk materi ekonomi makro di perguruan tinggi, yang masih jarang diteliti. Implikasi praktisnya adalah dosen dapat memanfaatkan Quizizz sebagai alat evaluasi formatif berbasis gamifikasi, pengembang media disarankan memperkuat fitur soal analitis, dan institusi perlu menyediakan pelatihan gamifikasi. Keterbatasan penelitian meliputi ukuran sampel terbatas (satu angkatan) dan desain tanpa kelompok kontrol, sehingga validitas internal rentan terhadap faktor kematangan maupun efek pengujian. Rekomendasi ke depan adalah

menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol serta memperluas subjek lintas program studi.

**Kata Kunci:** Quizizz, Kemampuan berpikir kritis, pembelajaran ekonomi

## 1. Pendahuluan

Di era pendidikan tinggi abad ke-21, mahasiswa tidak lagi cukup hanya menguasai konsep-konsep teoretis semata, melainkan juga wajib membekali diri dengan aneka keterampilan abad ke-21 yang salah satu pilarnya adalah kemampuan berpikir kritis. Dalam bingkai Program Studi Pendidikan Ekonomi, kemampuan berpikir kritis menjadi teramat penting lantaran mahasiswa dihadapkan pada tuntutan untuk sanggup menganalisis, melakukan evaluasi, sekaligus memberikan tawaran solusi atas pelbagai problem ekonomi yang bersifat dinamis dan faktual (Astuti & Fatimah, 2022). Meskipun kemampuan berpikir kritis telah lama diakui sebagai kompetensi kunci dalam kurikulum pendidikan tinggi, berbagai temuan empiris justru mengindikasikan bahwa capaian mahasiswa Indonesia pada ranah ini masih tergolong rendah. Berdasarkan laporan Programme for International Student Assessment (PISA) 2022 menunjukkan bahwa skor rata-rata siswa Indonesia berada jauh di bawah rata-rata negara-negara OECD dalam ketiga domain utama: literasi membaca, matematika, dan sains. Secara konkret, skor literasi membaca Indonesia hanya 359, jauh di bawah rata-rata OECD sebesar 476; dalam matematika, Indonesia memperoleh 366, sementara rata-rata OECD mencapai 472; dan dalam sains skor Indonesia tercatat 383, sedangkan rata-rata OECD berada pada 485 (OECD, 2023b). Secara lebih spesifik dalam konteks pendidikan ekonomi, studi oleh Rahmawati (2023) di Universitas Negeri Semarang (UNNES) mengungkapkan bahwa dari observasi awal terhadap mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi, hanya 12 orang yang memiliki keterampilan berpikir kritis. Sisanya masih berada pada tataran berpikir prosedural dan cenderung menghindari soal-soal yang menuntut evaluasi hingga kreasi. Kondisi ini menggambarkan bahwa mahasiswa ekonomi acap kali mengalami kesulitan ketika dihadapkan pada materi yang bersifat abstrak dan sarat dengan keterkaitan antarkonsep, seperti halnya topik Struktur Ekonomi Negara Berkembang yang menuntut kemampuan sintesis antarkonsep makroekonomi yang kompleks. Keterampilan ini sudah jauh melampaui aktivitas menghafal fakta, sebab yang dituntut justru kesanggupan mengolah informasi dan mencermati fenomena ekonomi dengan pendekatan yang mendalam serta analitis. Atas dasar itulah, perguruan tinggi mengemban amanat besar untuk menghadirkan lingkungan belajar yang sanggup merangsang tumbuhnya kecakapan kognitif tingkat tinggi tadi, agar para lulusan benar-benar siap mengarungi tantangan global dan mampu menjadi tenaga pendidik yang kompeten.

Salah satu materi krusial dan kompleks dalam Pendidikan Ekonomi adalah “Struktur Ekonomi Negara Berkembang”. Materi ini memiliki tingkat kesulitan tersendiri karena mencakup analisis persoalan makroekonomi yang luas, seperti transisi demografi, kemiskinan, inflasi, kelangkaan sumber daya, hingga kelembagaan pembangunan ekonomi. Karakteristik materi yang padat dan cenderung abstrak ini sering kali membuat mahasiswa kesulitan jika metode pembelajaran yang diterapkan masih bersifat konvensional atau berpusat pada dosen (teacher-centered). Mahasiswa cenderung pasif dan kurang terdorong untuk mengeksplorasi permasalahan secara mandiri, yang pada akhirnya menghambat proses pembentukan serta asah kemampuan berpikir kritis mereka terhadap realitas struktur ekonomi di negara-negara berkembang (Sanjaya dkk., 2023).

Terdapat setidaknya 118 teori berbeda yang selama ini digunakan untuk menjelaskan mekanisme psikologis di balik keberhasilan gamifikasi (Krath, Schürmann, dan von Korfflesch 2021). Dari sekian banyak teori tersebut, self-determination theory menjadi kerangka yang paling dominan, terutama dalam menjelaskan bagaimana pemenuhan kebutuhan otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam menyelesaikan tugas-tugas kognitif tingkat tinggi. Guna menjawab tantangan tersebut, dibutuhkan suatu terobosan media pembelajaran yang bersifat interaktif sekaligus adaptif

terhadap laju perkembangan teknologi digital. Kemajuan teknologi dewasa ini kian mutakhir dan manfaatnya begitu terasa menyusup ke dalam beragam sendi kehidupan, tidak terkecuali pada ranah kependidikan (Sanjaya dkk., 2023). Hasil meta-analisis yang dilakukan oleh Sailer dan Homner (2020) terhadap puluhan studi eksperimental mengonfirmasi bahwa penerapan elemen-elemen gamifikasi dalam lingkungan pembelajaran memberikan dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar kognitif, meskipun pengaruhnya terhadap ranah motivasional dan behavioral sangat bergantung pada bagaimana elemen kompetisi dan kolaborasi dirancang secara bersamaan dalam sistem tersebut. Satu di antara bentuk terobosan yang bisa dimanfaatkan adalah platform gamifikasi edukatif bernama Quizizz. Sebagai wahana evaluasi dan pembelajaran interaktif, Quizizz menyodorkan beraneka fitur pendukung semacam umpan balik langsung, pembatasan durasi pengerjaan (timer), serta tampilan papan peringkat (leaderboard) yang sanggup memantik motivasi mahasiswa dengan lebih intens. Pelipa dkk. (2024) mengemukakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berfondasi game edukasi seperti Quizizz sanggup menyuguhkan atmosfer belajar yang menggembirakan sekaligus inovatif bagi para peserta didik. Kocakoyun dan Ozdamli (2018) juga menegaskan bahwa teori motivasi dan elemen permainan seperti tujuan serta umpan balik menjadi fondasi utama keberhasilan gamifikasi dalam pembelajaran. Selain itu penelitian tindakan kelas yang dilakukan Suwartono dkk (2025) membuktikan bahwa penggunaan Quizizz secara berulang dalam beberapa siklus pembelajaran mampu menaikkan motivasi belajar siswa secara bertahap, terutama ketika fitur leaderboard dan sistem poin dikombinasikan dengan kerja kelompok. Temuan ini mengindikasikan bahwa Quizizz tidak sekadar berfungsi sebagai alat evaluasi, melainkan juga sebagai wahana yang menumbuhkan kebiasaan berpikir reflektif dan analitis. Pengalaman belajar yang dibungkus dalam format permainan semacam ini sudah terbukti andal dalam mentransformasi suasana ruang kelas menjadi lebih bergairah serta sanggup memudahkan rasa bosan yang acapkali menyergap saat belajar. Hal serupa juga ditemukan oleh Zuhriyah dan Pratolo (2020) serta Mahmudah, Setyowati, dan Pramono (2024), bahwa Quizizz tidak hanya membuat suasana belajar menjadi lebih hidup, tetapi juga mampu meningkatkan rasa percaya diri siswa sekaligus melatih mereka untuk membaca dan menganalisis soal secara lebih cepat melalui sistem penilaian langsung yang disediakan platform tersebut.

Secara konseptual, gamifikasi didefinisikan sebagai penggunaan elemen-elemen desain permainan dalam konteks yang bukan permainan (Deterding dkk 2011). Definisi ini penting untuk membedakan gamifikasi dari permainan serius (serious games) maupun pembelajaran berbasis permainan (game-based learning), sekaligus menegaskan bahwa yang diadopsi ke dalam pembelajaran ekonomi bukanlah keseluruhan permainan, melainkan komponen-komponen spesifiknya seperti poin, lencana, papan peringkat, dan tantangan berjenjang yang dirancang untuk mengasah nalar kritis. Jauh melampaui fungsi sekadar alat penilaian, rangsangan visual dan unsur kompetisi sehat yang disuguhkan Quizizz sanggup memantik rasa ingin tahu sekaligus mendorong mahasiswa untuk memecahkan persoalan dengan lebih cepat, akurat, dan analitis. Sanjaya dkk. (2023) mengemukakan bahwa Quizizz adalah platform pembelajaran berbasis game edukatif yang berhasil membuat peserta didik kian aktif selama proses instruksional berlangsung. Di dalam aplikasi Quizizz tersemat beragam fitur yang dapat dimanfaatkan oleh tenaga pengajar, utamanya dalam mengukur sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Kenyataan ini selaras dengan apa yang diungkap oleh Astuti dan Fatimah (2022), bahwa penerapan media interaktif berfondasi permainan seperti Quizizz sudah terbukti mampu memupuk ketertarikan, keterlibatan, serta keaktifan peserta didik dalam pembelajaran ekonomi.

Sejumlah riset sebelumnya memang telah menelisik efektivitas Quizizz dalam mendorong motivasi dan capaian hasil belajar peserta didik (Sanjaya dkk., 2023; Pelipa dkk., 2024; Satria dkk., 2024). Annisa dkk (2023) juga melaporkan bahwa penggunaan Quizizz dalam model problem based learning terbukti efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa sekolah dasar, meskipun penelitian tersebut masih terbatas pada jenjang pendidikan dasar dan belum menyentuh ranah ekonomi makro di perguruan tinggi. Kendati

demikian, kajian yang secara spesifik menyoroti pengaruh Quizizz terhadap kemampuan berpikir kritis mahasiswa pada pokok bahasan Struktur Ekonomi Negara Berkembang masih tergolong langka, terlebih dalam lingkup mahasiswa Pendidikan Ekonomi. Padahal, kemampuan berpikir kritis adalah kompetensi esensial yang niscaya dimiliki oleh para calon pendidik ekonomi dalam menyongsong tantangan abad ke-21.

Sejauh ini, berbagai penelitian tentang pemanfaatan Quizizz dalam pembelajaran ekonomi lebih banyak berorientasi pada peningkatan motivasi, minat, atau hasil belajar secara umum, dan belum secara khusus menyoroti pengaruhnya terhadap kemampuan berpikir kritis tingkat tinggi, apalagi pada ranah kognitif C5 dan C6. Studi oleh Sanjaya dkk. (2023) serta Pelipa dkk. (2024) misalnya, lebih menekankan efektivitas Quizizz terhadap peningkatan motivasi dan prestasi belajar, tanpa mengukur secara mendalam bagaimana platform ini melatih keterampilan analisis, evaluasi, dan kreasi mahasiswa. Sementara itu, penelitian Maunino & Tacoh (2023) memang menyentuh aspek berpikir kritis, namun masih terbatas pada mata pelajaran informatika di tingkat sekolah menengah, bukan pada pendidikan tinggi ekonomi. Dengan kata lain, celah penelitian (research gap) yang ingin diisi oleh studi ini adalah: belum adanya kajian eksperimental yang secara spesifik meneliti pengaruh Quizizz terhadap kemampuan berpikir kritis mahasiswa pendidikan ekonomi pada materi Struktur Ekonomi Negara Berkembang, dengan instrumen soal yang dirancang khusus pada level HOTS C5–C6. Selain itu, dari sisi *state-of-the-art*, penelitian tentang *game-based learning* dan *digital assessment* di pendidikan tinggi ekonomi masih sangat terbatas, terutama dalam konteks negara berkembang. Oleh karena itu, studi ini tidak hanya menguji efektivitas media, tetapi juga memperkaya literatur tentang bagaimana gamifikasi dapat diintegrasikan ke dalam desain pembelajaran yang berorientasi pada keterampilan abad ke-21.

Dalam konteks pendidikan vokasi yang sangat menuntut kemampuan analisis tingkat tinggi, Hardinata, Ruhiat, Nulhakim, dan Atikah (2025) membuktikan bahwa asesmen berbasis Quizizz yang dirancang dengan skenario masalah otentik mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik secara signifikan, terutama ketika butir-butir soal dikonstruksi pada jenjang kognitif evaluasi dan kreasi. Bertolak dari paparan di atas, penelitian ini dimaksudkan untuk menelaah pengaruh pemanfaatan Quizizz pada materi Struktur Ekonomi Negara Berkembang terhadap kemampuan berpikir kritis mahasiswa Pendidikan Ekonomi angkatan 2024 di Universitas Negeri Medan (UNIMED). Temuan studi ini diharapkan sanggup menyumbang kontribusi bagi pengembangan media pembelajaran inovatif yang sanggup mengasah kemampuan berpikir kritis mahasiswa, sekaligus menjadi acuan bagi para pendidik dalam menyusun strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan berdaya guna.

## 2. Literature Review

### Konsep Gamifikasi

Gamifikasi didefinisikan secara klasik oleh Deterding, Dixon, Khaled, dan Nacke (2011) sebagai penggunaan elemen-elemen desain permainan dalam konteks yang bukan permainan. Definisi ini penting karena membedakan gamifikasi dari pembelajaran berbasis permainan penuh (*serious games*). Dalam konteks pendidikan tinggi, gamifikasi bertujuan meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar kognitif mahasiswa melalui elemen seperti poin, lencana, papan peringkat, dan umpan balik langsung. Secara teoretis, efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran dapat dijelaskan melalui teori determinasi diri (*Self-Determination Theory - SDT*) yang dikemukakan oleh Deci dan Ryan (1985, dalam Krath, Schürmann, & von Korfflesch, 2021). SDT menyatakan bahwa pemenuhan tiga kebutuhan psikologis dasar yaitu otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial mendorong motivasi intrinsik peserta didik. Quizizz, dengan fitur seperti batas waktu, papan peringkat, dan umpan balik seketika, secara langsung merespons ketiga kebutuhan tersebut. Khaleghi, Aghaei, dan Mahdavi (2021) dalam studi kerangka kerja gamifikasi untuk tugas kognitif menegaskan bahwa gamifikasi yang dirancang

dengan baik dapat meningkatkan keterlibatan partisipan dalam tugas-tugas kognitif, tetapi elemen permainan harus dipilih secara hati-hati agar tidak menimbulkan beban kognitif yang tidak relevan. Temuan ini sangat relevan karena soal dalam penelitian ini dirancang pada jenjang kognitif C5 (evaluasi) dan C6 (kreasi). Jika elemen gamifikasi tidak terkontrol, peserta didik justru bisa teralihkan perhatiannya oleh animasi dibandingkan fokus pada analisis kritis.

Kehadiran media pembelajaran digital memegang andil yang cukup besar dalam memperbaiki mutu proses instruksional di tengah arus teknologi pendidikan masa kini. Salah satu sarana pembelajaran interaktif yang kini marak dipakai adalah Quizizz, sebuah aplikasi berfondasi permainan yang memberi peluang bagi tenaga pendidik untuk merancang evaluasi belajar secara atraktif lewat kuis interaktif berbasis dalam jaringan. Pemanfaatan Quizizz sanggup menghidupkan atmosfer belajar yang lebih menggairahkan sekaligus mendongkrak keterlibatan peserta didik selama proses instruksional berlangsung, lantaran menyematkan unsur persaingan sehat serta umpan balik instan terhadap setiap jawaban yang dikirimkan (Maunino & Tacoh, 2023).

Mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pembelajaran merupakan satu di antara siasat yang terbukti ampuh untuk memacu motivasi belajar mahasiswa. Wahana pembelajaran berbasis digital semacam Quizizz sanggup melahirkan suasana belajar yang kian interaktif, menggembirakan, dan partisipatif sebab meleburkan elemen permainan ke dalam mekanisme evaluasi instruksional. Penggunaan media berbasis game atau game-based learning sudah terbukti sanggup menaikkan tingkat keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berkat dukungan tampilan visual yang memikat serta sistem umpan balik yang cepat dan bersifat seketika (Umam et al., 2025). Selain itu, Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai alat penilaian, tetapi juga sebagai sarana yang mendukung proses kognitif dan analitis melalui penyajian soal yang interaktif dan berulang, sehingga membantu peserta didik dalam memahami materi secara lebih mendalam (Hasriadin et al., 2026).

### **Quizizz sebagai Media Pembelajaran Ekonomi**

Quizizz adalah platform berbasis web atau aplikasi smartphone yang memungkinkan pendidik membuat kuis interaktif dalam bentuk permainan. Nasution dan Nasution (2021) menyatakan bahwa Quizizz sebagai media pembelajaran sains di sekolah dasar dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menantang, dan interaktif, serta berpotensi mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa. Meskipun penelitian tersebut berfokus pada jenjang sekolah dasar, prinsip yang sama dapat diadaptasi ke pendidikan tinggi karena mekanisme kognitif yang terlibat seperti analisis, evaluasi, dan pengambilan keputusan dalam waktu terbatas bersifat universal.

Penggunaan Quizizz juga memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis karena mahasiswa dituntut untuk menyelesaikan soal secara mandiri dan tepat waktu. Aktivitas ini melatih mahasiswa untuk berpikir cepat dan tepat dalam mengambil keputusan. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Indriani, Haryanto, dan Gularso (2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran berbasis masalah mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa secara signifikan.

Penggunaan Quizizz juga mampu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa melalui fitur-fitur yang menarik seperti skor, peringkat, dan umpan balik langsung. Kondisi ini membuat mahasiswa lebih tertarik dan tidak merasa bosan selama proses pembelajaran. Menurut Mudatsir, Ramli, dan Hanifah (2022), inovasi pembelajaran berbasis teknologi digital dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa sehingga berdampak pada peningkatan kemampuan berpikir kritis.

Lebih lanjut, konsep gamifikasi dalam Quizizz turut berperan dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dengan adanya unsur permainan, mahasiswa menjadi lebih termotivasi untuk memahami materi secara lebih mendalam. Hal ini didukung oleh penelitian Islami dan Soekamto (2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis karena mahasiswa lebih aktif dalam

proses pembelajaran. Sebaliknya, evaluasi konvensional cenderung kurang efektif karena bersifat satu arah dan minim umpan balik, yang menyebabkan rendahnya keterlibatan serta keterbatasan dalam mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (Hasriadin et al., 2026).

Penelitian Cahyani dkk (2025) melaporkan bahwa penerapan blended learning berbantuan Quizizz pada materi laju reaksi kimia meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa secara signifikan, dengan rata-rata posttest kelompok eksperimen mencapai 82,35 dibandingkan kelompok kontrol 76,82, serta hasil uji Mann-Whitney menunjukkan nilai signifikansi 0,010 ( $< 0,05$ ). Temuan ini memperkuat bukti bahwa Quizizz efektif tidak hanya dalam pembelajaran tatap muka tetapi juga dalam model blended learning yang menggabungkan daring dan luring.

### **Higher Order Thinking Skills (HOTS) dan Kemampuan Berpikir Kritis**

Kemampuan berpikir kritis dalam penelitian ini mengacu pada taksonomi Bloom yang direvisi oleh Anderson dan Krathwohl (2001), khususnya pada jenjang kognitif C5 (mengevaluasi) dan C6 (mencipta). Facione (1990) mendefinisikan berpikir kritis sebagai penilaian yang bertujuan dan mengatur diri sendiri yang menghasilkan interpretasi, analisis, evaluasi, dan inferensi. Dalam konteks pembelajaran ekonomi, kemampuan ini diwujudkan melalui kegiatan seperti menilai kebijakan ekonomi suatu negara berkembang, membandingkan efektivitas program pengentasan kemiskinan, atau merancang strategi pembangunan alternatif. Pujiastuti, Cathrin, dan Wati (2024) dalam penelitian tindakan sekolah (School Action Research) terhadap delapan guru di SD Negeri 2 Danguran menemukan bahwa pelatihan In-House Training (IHT) secara signifikan meningkatkan kompetensi guru dalam menyusun soal HOTS, dengan rata-rata skor meningkat dari 68,75 pada siklus I menjadi 86,25 pada siklus II, serta self-efficacy guru meningkat dari 3,63 menjadi 3,96. Meskipun konteks penelitian tersebut adalah guru sekolah dasar, implikasinya bagi pendidikan tinggi adalah bahwa pengembangan soal HOTS memerlukan kompetensi pedagogik yang kuat dan pelatihan berkelanjutan, yang dalam penelitian kami diwujudkan melalui desain soal pretest-posttest pada level C5 dan C6.

Sejumlah riset sebelumnya memang telah menelisik efektivitas Quizizz dalam mendorong motivasi dan capaian hasil belajar peserta didik (Sanjaya dkk., 2023; Pelipa dkk., 2024; Satria dkk., 2024). Annisa dkk (2023) juga melaporkan bahwa penggunaan Quizizz dalam model problem based learning terbukti efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa sekolah dasar, meskipun penelitian tersebut masih terbatas pada jenjang pendidikan dasar dan belum menyentuh ranah ekonomi makro di perguruan tinggi. Kendati demikian, kajian yang secara spesifik menyoroti pengaruh Quizizz terhadap kemampuan berpikir kritis mahasiswa pada pokok bahasan Struktur Ekonomi Negara Berkembang masih tergolong langka, terlebih dalam lingkup mahasiswa Pendidikan Ekonomi.

Sebuah systematic review yang dilakukan oleh Gamarra-Vargas dkk (2026) terhadap 124 artikel dari database Scopus, WOS, dan Scielo periode 2022-2024 mengungkapkan bahwa 92% studi berfokus pada mahasiswa, 71% menggunakan metodologi kuantitatif, dan teori yang paling dominan adalah self-determination theory serta gamified learning. Temuan utama review tersebut menegaskan bahwa gamifikasi terbukti memiliki hubungan positif dengan motivasi dalam proses pembelajaran, yang selanjutnya mendorong pengembangan berpikir kritis dan peningkatan kinerja akademik (Gamarra-Vargas et al., 2026). Systematic review ini memperkuat landasan bahwa penelitian kami berada pada jalur yang tepat dan mengisi celah spesifik pada konteks pendidikan ekonomi di perguruan tinggi Indonesia.

Pemanfaatan Quizizz pun sanggup menutup celah kelemahan yang selama ini melekat pada pembelajaran konvensional yang masih bertumpu pada peran dosen sebagai pusat. Dalam corak pembelajaran tradisional, mahasiswa seringkali sekadar menadah informasi tanpa melalui proses analisis yang mendalam. Namun, dengan hadirnya Quizizz, mahasiswa justru didorong untuk mengasah daya pikir kritis mereka melalui butir-butir soal yang meniscayakan pemahaman konsep sekaligus penerapannya dalam konteks kehidupan nyata. Kenyataan ini

kian ditegaskan oleh studi Delvia et al. (2025) yang mengungkapkan bahwa penggunaan Quizizz sanggup meningkatkan keterlibatan dan kemampuan reflektif mahasiswa selama proses instruksional, alhasil memberi dampak pada peningkatan kemampuan berpikir kritis.

### **Teori Belajar Konstruktivisme dan Pembelajaran Berbasis Permainan**

Secara epistemologis, penggunaan Quizizz dalam pembelajaran sejalan dengan teori belajar konstruktivisme yang dipelopori oleh Vygotsky. Dalam pandangan konstruktivis, pengetahuan tidak ditransfer secara pasif dari dosen ke mahasiswa, tetapi dibangun secara aktif oleh mahasiswa melalui interaksi dengan lingkungan belajar (Schunk, 2012). Quizizz, dengan fitur umpan balik langsung dan pengulangan kuis, memungkinkan mahasiswa untuk menguji pemahaman mereka sendiri, merefleksikan kesalahan, dan memperbaiki strategi belajar mereka secara mandiri. Proses ini oleh Vygotsky (1978) disebut sebagai *zone of proximal development* (ZPD), di mana mahasiswa mencapai tingkat pemahaman yang lebih tinggi dengan bantuan alat (*scaffolding*) berupa fitur-fitur interaktif Quizizz. Delvia, Kustati, Amelia, Wahyuni, dan Sartini (2025) mengkonfirmasi bahwa penggunaan Quizizz dapat meningkatkan keterlibatan dan kemampuan reflektif mahasiswa selama proses instruksional, sehingga berdampak pada peningkatan kemampuan berpikir kritis.

Berpijak pada seluruh paparan tadi, bisa ditarik simpulan bahwa penggunaan Quizizz selaku wahana pembelajaran memegang peran yang berarti dalam memperkuat kemampuan berpikir kritis mahasiswa. Media ini tidak sekadar berfungsi sebagai pengevaluasi, melainkan juga menjadi sarana instruksional yang sanggup menghidupkan atmosfer belajar yang aktif, interaktif, dan bertumpu pada pemanfaatan teknologi.

### **3. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen semu (*quasi experiment*). Rancangan yang dipilih adalah *One-Group Pretest-Posttest Design* seperti yang dijelaskan oleh Campbell dan Stanley (1963). Pada desain ini, hanya terdapat satu kelompok subjek tanpa kelompok kontrol pembanding. Pengukuran dilakukan dua kali: pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan. Dengan membandingkan kedua hasil tersebut, peneliti dapat mendeteksi perubahan yang muncul akibat intervensi yang diberikan.

Perlu ditegaskan bahwa ketiadaan kelompok kontrol merupakan keterbatasan bawaan dari desain ini. Tanpa kelompok kontrol, sulit untuk memastikan apakah peningkatan skor semata-mata disebabkan oleh penggunaan Quizizz atau justru dipengaruhi oleh faktor-faktor lain seperti kematangan alami subjek (*maturation*), kejadian di luar penelitian (*history*), atau efek dari pelaksanaan pretest itu sendiri (*testing effect*). Dengan kata lain, validitas internal penelitian ini berpotensi terganggu oleh sejumlah ancaman tersebut. Meski demikian, desain satu kelompok ini dipilih karena tujuan utama penelitian adalah mengukur perubahan kemampuan dalam satu populasi terbatas (mahasiswa Pendidikan Ekonomi UNIMED angkatan 2024) secara longitudinal, bukan membandingkan efektivitas antara dua perlakuan yang berbeda. Selain itu, keterbatasan jumlah subjek dan karakteristik populasi yang homogen turut menjadi pertimbangan praktis.

Subjek penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi angkatan 2024 di Universitas Negeri Medan (UNIMED) yang berjumlah 41 orang. Teknik sampling yang digunakan adalah *sampling jenuh*, di mana seluruh populasi dijadikan sampel karena jumlahnya yang relatif kecil dan dapat dijangkau seluruhnya. Penelitian dilaksanakan di kampus UNIMED, Sumatera Utara, pada semester ganjil tahun akademik 2024/2025.

Sebelum perlakuan, seluruh mahasiswa menjalani pretest untuk mengukur kemampuan awal berpikir kritis mereka pada materi Struktur Ekonomi Negara Berkembang. Pretest dilaksanakan melalui Google Forms dengan soal-soal yang telah dirancang setara tingkat kesulitannya dengan soal posttest. Setelah itu, mahasiswa mengikuti proses pembelajaran dengan memanfaatkan platform Quizizz secara optimal. Fitur-fitur interaktif seperti timer, *leaderboard*, umpan balik langsung, serta sistem poin dan peringkat digunakan secara penuh

untuk menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun tetap menyenangkan. Pembelajaran berlangsung dalam tiga kali pertemuan, masing-masing 45 menit. Pada setiap pertemuan, mahasiswa mengerjakan kuis interaktif yang berisi soal-soal HOTS (jenjang kognitif C5 dan C6) tentang struktur ekonomi negara berkembang. Setelah seluruh rangkaian perlakuan selesai, mahasiswa kembali mengikuti posttest dengan instrumen yang setara dengan pretest.

Instrumen pengumpulan data terdiri atas dua macam: tes kemampuan berpikir kritis dan kuesioner respons mahasiswa. Tes disusun dalam bentuk pilihan ganda beralasan yang mengacu pada jenjang kognitif C5 (evaluasi) dan C6 (kreasi) dalam taksonomi Bloom revisi. Sebanyak 20 butir soal dikembangkan (10 untuk pretest dan 10 untuk posttest) dengan tingkat kesukaran yang telah disetarakan melalui uji coba. Kuesioner terdiri atas 15 pernyataan dengan skala Likert 1–5 untuk menjangring tanggapan mahasiswa terhadap penggunaan Quizizz.

Sebelum digunakan, seluruh butir soal dan pernyataan kuesioner diuji validitasnya. Uji validitas dilakukan dengan teknik korelasi Pearson Product Moment terhadap 30 responden di luar sampel penelitian. Hasil uji menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan pada kuesioner variabel X (penggunaan Quizizz) maupun variabel Y (kemampuan berpikir kritis) memiliki nilai  $r$  hitung lebih besar dari  $r$  tabel (0,361) pada taraf signifikansi 5%. Dengan demikian, semua butir dinyatakan valid dan layak digunakan. Begitu pula dengan butir soal tes, setelah melalui uji coba, seluruh soal memenuhi kriteria valid karena nilai korelasi tiap butir dengan skor total berada di atas batas minimal 0,30.

Uji reliabilitas dilakukan dengan teknik Cronbach's Alpha. Untuk variabel X (penggunaan Quizizz), diperoleh nilai koefisien reliabilitas sebesar 0,823, sementara untuk variabel Y (kemampuan berpikir kritis) diperoleh nilai 0,797. Kedua nilai ini jauh melampaui batas minimal 0,60 yang dipersyaratkan, sehingga instrumen dinyatakan reliabel atau konsisten. Artinya, apabila instrumen yang sama digunakan kembali pada subjek yang berbeda dalam kondisi yang relatif serupa, hasil pengukurannya dapat dipercaya karena tidak menunjukkan variansi yang besar akibat kesalahan pengukuran.

Data yang terkumpul dianalisis dengan: Uji regresi linear sederhana untuk mengetahui besarnya pengaruh penggunaan Quizizz (variabel X) terhadap kemampuan berpikir kritis (variabel Y). Dari uji ini akan diperoleh persamaan regresi, koefisien determinasi ( $R^2$ ), serta uji signifikansi parameter secara parsial (uji t). Setelah itu dilakukan Uji paired sample t-test untuk membandingkan rata-rata skor pretest dan posttest dalam satu kelompok. Uji ini dipilih karena desain penelitian bersifat within-subject (pengukuran berulang pada subjek yang sama). Hipotesis akan diuji pada taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ).

#### 4. Hasil Dan Pembahasan

##### Analisis Regresi Linear Sederhana

Tahapan analisis dilanjutkan dengan penerapan uji regresi linear sederhana guna menelisik sejauh mana variabel X memengaruhi variabel Y. Dari pengujian ini diperoleh sejumlah keluaran, meliputi persamaan regresi, koefisien determinasi, serta hasil uji hipotesis secara parsial lewat uji t dan secara simultan melalui uji F.

##### 1. Persamaan Regresi

**Tabel 1 Model Persamaan Regresi**

Variabel	t <sub>hit</sub>	Sig.
Variabel X	6.106	<0.001

Keterangan Konstanta 13.835 0.001-  
Signifikan positif terhadap hasil belajar (H1 diterima)

Berdasarkan hasil analisis regresi pada Tabel 1, diperoleh persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = 13,835 + 0,604 X + e$$

Nilai konstanta sebesar 13,835 menunjukkan bahwa apabila variabel X bernilai nol, maka nilai variabel Y diperkirakan sebesar 13,835. Adapun koefisien regresi variabel X sebesar 0,604 bertanda positif. Tanda positif ini bermakna bahwa setiap peningkatan satu satuan pada variabel X akan diikuti oleh peningkatan variabel Y sebesar 0,604 satuan.

**2. Koefisien Determinasi (R<sup>2</sup>)**

**Tabel 2 Hasil Uji Koefisien Determinasi**

Variabel	R square	Keterangan
X Terhadap Y	0,668	Pengaruh sebesar 66,8 %

Koefisien determinasi berfungsi untuk mengukur sejauh mana variabel independen sanggup menerangkan variasi yang terdapat pada variabel dependen. Perolehan uji koefisien determinasi ditampilkan pada Tabel 1. Nilai R Square yang tercatat adalah 0,668. Perolehan ini memberi makna bahwa variabel X sanggup menerangkan 66,8% variasi pada variabel Y, sedangkan porsi selebihnya, yakni 33,2%, disumbang oleh sejumlah faktor lain di luar cakupan riset ini.

**3. Uji Hipotesis Secara Parsial (Uji t)**

**Tabel 3 Hasil Uji t (Uji Parsial)**

Variabel	t hit	Sig.	Keterangan
Konstanta	-	-	-
Variabel X (Quiziz)	9.184	0.000	Signifikan positif terhadap hasil belajar (H1 diterima)

Uji t dilakukan untuk memeriksa apakah variabel X secara terpisah menyumbang pengaruh yang berarti terhadap variabel Y. Tolok ukur pengambilan keputusan bertumpu pada nilai signifikansi dengan ambang 0,05. Apabila angka signifikansi yang diperoleh berada di bawah 0,05, maka hipotesis dinilai sah untuk diterima. Merujuk pada sajian Tabel 3, didapatkan perolehan t hitung sebesar 9,184 dengan taraf signifikansi 0,000. Oleh karena nilai signifikansi 0,000 itu lebih kecil daripada 0,05, maka H<sub>0</sub> mesti ditolak dan H<sub>a</sub> diterima. Maknanya, variabel X secara parsial terbukti memberi pengaruh yang signifikan terhadap variabel Y

**4. Uji Paired Sample T-Test (Pretest dan Posttest)**

**Tabel 4 Hasil uji paired sample t-test**

Variabel	N	Rata-rata
Pretest	41	75,85
Posttest	41	91,22

Uji paired sample t-test dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest mahasiswa setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan Quizizz pada materi Struktur Ekonomi Negara Berkembang. Perlakuan yang dimaksud adalah pemanfaatan platform Quizizz dengan sistem peringkat (gamifikasi) yang mendorong mahasiswa untuk mencapai skor setinggi mungkin.

Hasil uji paired sample t-test disajikan pada Tabel 4 dan Tabel 5. Berdasarkan tabel tersebut, nilai rata-rata pretest adalah 75,85, sedangkan nilai rata-rata posttest adalah 91,22. Terdapat peningkatan nilai rata-rata sebesar 15,37 poin.

**Tabel 5 Hasil Uji Paired Sample t-test**

Variabel	t hit	Sig.	Keterangan
			Pretest-Posttest -11,170
	0.000		Terdapat Perbedaan Signifikan

Hasil uji paired sample t-test menunjukkan peningkatan rata-rata skor kemampuan berpikir kritis mahasiswa dari 75,85 (pretest) menjadi 91,22 (posttest) setelah diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan Quizizz. Peningkatan sebesar 15,37 poin atau sekitar 20,26% ini terbukti signifikan secara statistik ( $t = -11,170$ ;  $p = 0,000 < 0,05$ ). Temuan ini mengonfirmasi bahwa penggunaan platform gamifikasi Quizizz efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa pada materi Struktur Ekonomi Negara Berkembang.

Secara teoretis, peningkatan ini dapat dijelaskan melalui teori determinasi diri (Self-Determination Theory - SDT) yang dikemukakan oleh Deci dan Ryan (1985, dalam Krath, Schürmann, & von Korfflesch, 2021). SDT menyatakan bahwa pemenuhan tiga kebutuhan psikologis dasar otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial mendorong motivasi intrinsik individu. Quizizz, dengan fitur-fitur seperti kebebasan memilih kecepatan menjawab (otonomi), sistem poin dan papan peringkat (leaderboard) yang menunjukkan pencapaian (kompetensi), serta elemen kompetisi antarteman (keterhubungan sosial), secara simultan memenuhi ketiga kebutuhan tersebut. Hasil penelitian ini konsisten dengan temuan Gamarra-Vargas et al. (2026) dalam systematic review terhadap 124 artikel yang menyimpulkan bahwa gamifikasi memiliki hubungan positif yang kuat dengan motivasi belajar, yang selanjutnya mendorong pengembangan berpikir kritis dan peningkatan kinerja akademik di pendidikan tinggi.

Peningkatan kemampuan berpikir kritis yang signifikan dalam penelitian ini tidak terjadi secara kebetulan. Setidaknya terdapat empat mekanisme utama yang berperan. Pertama, umpan balik seketik. Quizizz memberikan umpan balik langsung sesuai setiap soal, sehingga mahasiswa segera mengetahui jawaban yang benar beserta pembahasannya. Mekanisme ini sejalan dengan temuan Khaleghi, Aghaei, dan Mahdavi (2021) yang menyatakan bahwa gamifikasi yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan keterlibatan dalam tugas kognitif, asalkan elemen permainan tidak menimbulkan beban kognitif yang tidak relevan. Dalam penelitian ini, soal-soal dirancang pada level HOTS C5 dan C6, sehingga umpan balik yang diberikan berfokus pada alur berpikir analitis, bukan sekadar animasi hiburan. Hidayati dkk (2021) dalam penelitiannya terhadap 107 mahasiswa kedokteran juga menemukan bahwa penggunaan Quizizz sebagai pretest dan posttest dalam Small Group Learning (SGL) secara signifikan meningkatkan pemahaman mahasiswa, dengan nilai pretest rata-rata 54,93 dan posttest 88,64 ( $p < 0,001$ ). Mereka juga melaporkan bahwa 87,9% mahasiswa menyatakan Quizizz meningkatkan konsentrasi mereka, dan 85,3% merasa terbantu memahami materi (Hidayati et al., 2021). Temuan ini memperkuat bahwa umpan balik instan Quizizz berkontribusi langsung terhadap peningkatan konsentrasi dan pemahaman konseptual.

Kedua, sistem peringkat dan kompetisi sehat. Alrashed et al. (2023) dalam studinya terhadap 105 mahasiswa di Yordania menemukan bahwa *perceived usefulness* (kegunaan yang dirasakan) dan *task-technology fit* (kesesuaian tugas dengan teknologi) merupakan faktor paling signifikan yang memengaruhi kesediaan mahasiswa menggunakan gamifikasi. Dalam konteks penelitian ini, mahasiswa mempersepsikan Quizizz sebagai alat yang sangat berguna untuk menguasai materi struktur ekonomi negara berkembang yang kompleks, sehingga motivasi mereka untuk mengulang kuis dan memperbaiki peringkat menjadi tinggi. Capinding (2022) dalam penelitian eksperimen satu kelompok terhadap 20 mahasiswa pendidikan fisika di Filipina melaporkan bahwa setelah intervensi Quizizz selama 16 minggu, motivasi belajar mahasiswa meningkat dari rata-rata 3,185 (setuju) menjadi 3,53 (sangat setuju), minat belajar meningkat dari 3,20 menjadi 3,56, dan prestasi akademik melonjak dari nilai rata-rata pretest 30,75 menjadi posttest 41,20 ( $p < 0,01$ ). Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian ini di mana mahasiswa berlomba-lomba mencapai skor tertinggi di leaderboard.

Ketiga, fleksibilitas pengulangan kuis (repetition). Heriyanto, Cahyadi, dan Suroso (2024) dalam studi literatur review menyimpulkan bahwa penggunaan Quizizz efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran karena elemen gamifikasi seperti tantangan, skor, dan hadiah membuat belajar menjadi lebih menyenangkan dan menarik. Pengulangan yang dilakukan mahasiswa dalam penelitian ini demi memperbaiki skor dan peringkat secara tidak langsung menerapkan prinsip *distributed practice*, yang terbukti

lebih efektif untuk pembentukan memori jangka panjang dibandingkan belajar sekaligus dalam waktu panjang. Heriyanto et al. (2024) juga mendapat bahwa Quizizz cocok untuk pembelajaran jarak jauh dan sangat efektif serta efisien untuk mengukur kemampuan peserta didik.

Keempat, desain soal HOTS C5–C6. Changwong, Sukkamart, dan Sisan (2018) dalam penelitian pengembangan model pembelajaran berpikir kritis untuk siswa Thailand menemukan bahwa model lima langkah (PUSCS) yang mencakup persiapan, pemahaman, solusi kooperatif, berbagi pengetahuan, dan penciptaan pengetahuan baru efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Temuan ini sejalan, di mana Quizizz berfungsi sebagai katalis yang memfasilitasi kelima langkah tersebut dalam format gamifikasi. Anderson dan Krathwohl (2001) dalam taksonomi Bloom revisi menekankan bahwa kemampuan mengevaluasi (C5) dan mencipta (C6) merupakan puncak hierarki kognitif. Soal-soal dalam penelitian ini menuntut mahasiswa untuk, misalnya, mengevaluasi kebijakan moneter suatu negara berkembang yang sedang mengalami inflasi tinggi, atau merancang strategi diversifikasi ekonomi. Heriyanto et al. (2024) menegaskan bahwa setiap soal kuis yang diberikan dalam Quizizz dirancang sedemikian rupa untuk merangsang kemampuan berpikir peserta didik, menganalisis, dan menemukan solusi.

Hasil penelitian ini memperkuat dan memperluas temuan-temuan sebelumnya dari berbagai konteks internasional. Capinding (2022) melaporkan peningkatan nilai posttest sebesar 10,45 poin atau peningkatan relatif sekitar 34%, yang setara dengan peningkatan 20,26% dalam penelitian ini. Hidayati et al. (2021) melaporkan peningkatan yang lebih dramatis sebesar 61,4% pada konteks pendidikan kedokteran. Hernanz et al. (2024) juga menemukan bahwa mahasiswa pendidikan memiliki persepsi tertinggi terhadap motivasi dan kepuasan menggunakan Quizizz dibandingkan program studi lain. Perbedaan besaran peningkatan ini kemungkinan disebabkan oleh perbedaan tingkat kesulitan materi dan durasi intervensi, namun secara konsisten semuanya menunjukkan efek positif yang signifikan.

Konsistensi temuan lintas disiplin ilmu (ekonomi, fisika, kedokteran, bahasa Inggris) dan lintas negara (Indonesia, Filipina, Malaysia, Yordania, Thailand) mengindikasikan bahwa efektivitas Quizizz bersifat robust dan tidak terbatas pada konteks tertentu. Gamarra-Vargas et al. (2026) dalam systematic review mereka menyimpulkan bahwa terdapat hubungan positif antara gamifikasi dan motivasi dalam proses pembelajaran, yang selanjutnya mendorong pengembangan berpikir kritis dan peningkatan kinerja akademik. Heriyanto et al. (2024) juga menegaskan bahwa integrasi teknologi seperti Quizizz dalam proses pembelajaran memberikan dampak positif terhadap motivasi dan keterlibatan peserta didik.

Tingkat keterlibatan mahasiswa saat menggunakan Quizizz sangat tinggi. Heriyanto et al. (2024) menyatakan bahwa fitur interaktif Quizizz seperti leaderboard dan umpan balik instan membuat belajar lebih menarik dan kompetitif. Kristriani (2022) juga menegaskan bahwa Quizizz membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Mahasiswa dalam penelitian ini secara sukarela mengulang kuis hingga tiga atau empat kali di luar jam kuliah untuk memperbaiki peringkat. Alrashed et al. (2023) menemukan bahwa normative beliefs berpengaruh signifikan terhadap kesediaan menggunakan gamifikasi (path coefficient = 0,355;  $p = 0,005$ ). Mahasiswa meyakini teman sekelas juga menganggap Quizizz bermanfaat, sehingga terbentuk norma sosial positif yang memperkuat partisipasi aktif. Berdasarkan teori konstruktivisme Vygotsky, Quizizz berfungsi sebagai scaffolding dalam zone of proximal development (ZPD) (Vygotsky, 1978). Fitur leaderboard dan umpan balik langsung bertindak sebagai 'teman virtual' yang memotivasi mahasiswa mencapai level kognitif C5 dan C6.

### **Implikasi Temuan Terhadap Model Pembelajaran**

Temuan ini memberi jawaban atas hipotesis riset bahwasanya pembelajaran yang memanfaatkan Quizizz efektif dalam mendorong kemampuan berpikir kritis mahasiswa. Peningkatan yang signifikan ini bisa diterangkan lewat sejumlah mekanisme. Mekanisme pertama, Quizizz menghadirkan umpan balik yang bersifat seketika sesuai tiap soal dituntaskan, alhasil mahasiswa lekas mengetahui jawaban yang tepat berikut uraian singkatnya. Mekanisme kedua, adanya sistem peringkat dan unsur gamifikasi yang hidup selama pembelajaran memicu

mahasiswa untuk saling berlomba meraih skor tertinggi. Situasi ini menghadirkan atmosfer belajar yang bernuansa kompetitif namun tetap mengasyikkan. Mekanisme ketiga, mahasiswa memiliki keleluasaan untuk mengulang kuis berkali-kali, yang secara tidak langsung menuntun mereka kembali mendalami materi yang belum tuntas dikuasai. Yang lebih krusial lagi, lonjakan kemampuan berpikir kritis bukan hanya tampak pada deretan angka, melainkan juga pada aktivitas kognitif yang menyertainya. Butir-butir soal yang disusun dalam platform Quizizz sengaja dirancang supaya tidak sekadar mengukur daya hafal, tetapi juga mengukur kecakapan menganalisis, mensintesis, serta mengevaluasi pelbagai fenomena yang terkait dengan struktur ekonomi negara berkembang. Alhasil, kegiatan mengulang kuis yang ditempuh mahasiswa demi memperbaiki posisi peringkat secara tidak langsung justru menggembleng keterampilan berpikir tingkat tinggi yang dimaksud.

Temuan penelitian ini memiliki implikasi penting bagi pengembangan model pembelajaran di perguruan tinggi, khususnya pada mata kuliah ekonomi pembangunan atau mata kuliah terkait struktur ekonomi. Pertama, penelitian ini membuktikan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran tidak sekadar hiburan. Sistem peringkat yang diterapkan melalui Quizizz terbukti mampu mendorong mahasiswa untuk belajar lebih giat. Hal ini sejalan dengan pendapat Umam et al. (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media berbasis permainan (*game-based learning*) terbukti dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran melalui tampilan visual yang menarik serta sistem umpan balik yang cepat dan langsung. Oleh karena itu, dosen dapat mempertimbangkan untuk mengintegrasikan elemen permainan seperti poin, peringkat, dan lencana (*badges*) ke dalam desain pembelajaran mereka. Yang terpenting, gamifikasi harus dirancang dengan tujuan pedagogis yang jelas, bukan sekadar menambah variasi.

Kedua, temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak harus selalu berlangsung di dalam kelas dengan metode ceramah. Quizizz memungkinkan mahasiswa belajar secara mandiri di luar jam kuliah dengan tetap terpantau melalui sistem peringkat. Model *blended learning* yang menggabungkan tatap muka dengan kuis online berulang dapat menjadi alternatif yang efektif, terutama untuk mata kuliah yang menuntut pemahaman konseptual yang mendalam. Pendapat ini diperkuat oleh Wijaya et al. (2025) yang menjelaskan bahwa penerapan Quizizz diharapkan mampu menjadi alternatif dalam mengoptimalkan evaluasi formatif pada pembelajaran ekonomi melalui antarmuka interaktif yang mendorong mahasiswa untuk belajar secara mandiri.

Ketiga, peningkatan yang signifikan antara pretest dan posttest mengindikasikan bahwa pengulangan (*repetition*) berperan penting dalam pembentukan pemahaman. Sistem peringkat yang mendorong mahasiswa untuk mencoba berulang kali secara tidak langsung menerapkan prinsip *distributed practice*, yaitu metode belajar yang terbukti lebih efektif daripada belajar dalam satu waktu yang panjang (*massed practice*). Temuan ini didukung oleh Delvia et al. (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan Quizizz dapat meningkatkan keterlibatan dan refleksi mahasiswa dalam proses pembelajaran sehingga berdampak pada kemampuan berpikir kritis. Dosen dapat merancang kuis mingguan dengan sistem akumulasi poin untuk memanfaatkan prinsip ini.

Keempat, penelitian ini juga menyadari bahwa teknologi pembelajaran yang baik tidak cukup hanya dengan menyediakan akses. Interaktivitas, umpan balik langsung, dan elemen kompetisi sehat merupakan faktor-faktor yang membuat suatu platform pembelajaran digital benar-benar berdampak pada hasil belajar. Menurut Maunino & Tacoh (2023), penggunaan Quizizz mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan peserta didik karena menghadirkan unsur kompetisi serta umpan balik langsung terhadap jawaban yang diberikan. Quizizz unggul dalam hal ini dibandingkan dengan platform kuis konvensional yang sekadar menampilkan soal dan jawaban.

## 5. Kesimpulan

Berdasarkan temuan dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Quizizz pada materi Struktur Ekonomi Negara Berkembang terbukti efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa Pendidikan Ekonomi UNIMED angkatan 2024. Secara statistik, koefisien regresi sebesar 0,604 ( $p = 0,000$ ) dan koefisien determinasi  $R^2 = 0,668$  menunjukkan bahwa 66,8% variasi peningkatan kemampuan berpikir kritis dijelaskan oleh penggunaan Quizizz, sementara 33,2% dipengaruhi faktor lain. Hasil uji paired sample t-test mengonfirmasi lonjakan signifikan dari rata-rata pretest 75,85 menjadi posttest 91,22 (peningkatan 20,26%).

Kontribusi utama penelitian ini adalah: (1) menjadi studi eksperimental pertama yang menguji Quizizz pada materi struktur ekonomi negara berkembang dengan soal HOTS level C5–C6; (2) memperluas bukti efektivitas gamifikasi ke ranah pendidikan tinggi ekonomi di negara berkembang; (3) mengintegrasikan kerangka Self-Determination Theory dan gamifikasi dalam desain pembelajaran berbasis kuis interaktif.

Implikasi yang didapat bagi dosen, dapat mengintegrasikan Quizizz sebagai evaluasi formatif mingguan dengan soal-soal berbasis kasus nyata negara berkembang, serta memanfaatkan leaderboard secara bijak (menekankan perbaikan individu, bukan sekadar kompetisi). Bagi pengembang media pembelajaran disarankan menambahkan fitur umpan balik eksplanatif yang mengarahkan mahasiswa pada alur berpikir kritis, bukan sekadar animasi. Dan bagi institusi pendidikan perlu menyediakan pelatihan penggunaan gamifikasi untuk dosen serta mendukung infrastruktur digital agar pemanfaatan Quizizz dapat optimal.

Berdasarkan hal tersebut penelitian ini jauh dari kata sempurna dan tidak luput dari kekurangan seperti desain one-group pretest-posttest tanpa kelompok kontrol menyebabkan sulitnya mengisolasi efek perlakuan dari faktor luar (maturation, history, testing effect). Sampel terbatas pada 41 mahasiswa satu angkatan, sehingga generalisasi ke populasi lebih luas perlu dilakukan dengan hati-hati dan durasi intervensi yang relatif singkat (tiga kali pertemuan) mungkin belum cukup untuk mengukur retensi jangka panjang. Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain eksperimen murni (pretest-posttest control group design) untuk meningkatkan validitas internal, memperluas sampel lintas program studi dan universitas, menambahkan pengukuran retensi kemampuan berpikir kritis dalam jangka waktu tertentu (misal satu bulan setelah posttest), dan mengeksplorasi interaksi antara gamifikasi dengan variabel moderator seperti gaya belajar, jenis kelamin, atau pengalaman digital mahasiswa. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengonfirmasi efektivitas Quizizz, tetapi juga membuka arah bagi pengembangan model pembelajaran berbasis gamifikasi yang lebih terstruktur dan berorientasi HOTS di pendidikan tinggi.

## References

- Alrashed, Y., Rasheed, A., Gohari, M., Eltanahi, N., Ramzy, S., Saleh, W., Abduljawad, R., & Wahab, H. (2023). Factors affecting students' willingness to use gamification in university settings. *International Journal of Information and Education Technology*, 13(8), 1222–1229.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives (Complete ed.). Longman.
- Annisa, S., Zaenuri, Kustiono, & Guntur, M. (2023). Efektivitas problem based learning bernuansa etnomatematika berbantuan quizizz terhadap kemampuan berpikir kritis matematis siswa SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar (JIPPSD)*, 7(1), 65–72.
- Astuti, D., & Fatimah, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Quizizz terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 2(1), 9–17. <https://doi.org/10.30598/jpe.v2.i1.p9-17>
- Cahyani, G. A., Saadi, P., Mahdian, & Sholahuddin, A. (2025). Blended learning with Quizizz: Impact on critical thinking and learning outcomes. *QUANTUM: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 16(1), 125–143

- Campbell, D. T., & Stanley, J. C. (1963). Experimental and quasi-experimental designs for research on teaching. In N. L. Gage (Ed.), *Handbook of research on teaching* (pp. 171–246). Chicago: Rand McNally.
- Capinding, A. T. (2022). Utilization of 'Quizizz' a game-based assessment: An instructional strategy in secondary education science 10. *European Journal of Educational Research*, 11(4), 1959–1967. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.11.4.1959>
- Changwong, K., Sukkamart, A., & Sisan, B. (2018). Critical thinking skill development: Analysis of a new learning management model for Thai high schools. *Journal of International Studies*, 11(2), 37–48. <https://doi.org/10.14254/2071-8330.2018/11-2/3>
- Delvia, M., Kustati, M., Amelia, R., Wahyuni, D., & Sartini, T. (2025). Eksplorasi perspektif mahasiswa terhadap penggunaan Quizizz dalam membangun kemampuan berpikir kritis. *Jurnal El-Banat*, 15(1).
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. E. (2011). Gamification: Toward a definition. In CHI 2011 Gamification Workshop Proceedings (pp. 1–4). ACM.
- Facione, P. A. (1990). Critical thinking: A statement of expert consensus for purposes of educational assessment and instruction. The California Academic Press.
- Gamarra-Vargas, N. M., Cosio Borda, R. F., Quispe-Farfán, P. H., Bosmans Flores, F. G., & Robladillo-Bravo, L. M. (2026). Analysis of research on gamification, critical thinking and academic performance: A systematic review in the context of higher education [version 2]. *F1000Research*, 14, 913. <https://doi.org/10.12688/f1000research.164232.2>
- Hardinata, Ruhiat, Y., Nulhakim, L., & Atikah, C. (2025). Development of Quizizz-based interactive learning media and assessment to enhance critical thinking skills in avionic training. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 17(4), 8400–8415.
- Hasriadin, M., Usman, U., & Haliq, A. (2026). Efektivitas Aplikasi Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran dalam Analisis Teks Iklan Kelas VIII MTs. *Al Hikmah Parombean. Panthera: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains dan Terapan*, 6(1), 427432. <https://doi.org/10.36312/panthera.v6i1.972>
- Heriyanto, Cahyadi, A., & Suroso, J. S. (2024). Efektivitas penggunaan quizizz dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. *Sebatik*, 28(2). DOI:10.46984/sebatik.v28i2.2526
- Hernanz, V., Latorre-Coscolluela, C., Suárez, C., & Lanchares-Sancho, E. (2024). Revitalising learning in three university contexts: Unleashing the power of the Quizizz app to increase self-efficacy, intrinsic motivation, satisfaction and performance. *Education and Information Technologies*, 29(18), 23917–23935. <https://doi.org/10.1007/s10639-024-12779-9>
- Hidayati, P. H., Natasha, R., Latief, S., & Wahid, S. (2021). Implementation of Quizizz as a pretest and post-test to evaluate the effectiveness of small group learning. In *International Conference on Medical Education (ICME) 2021* (pp. 156–160). Atlantis Press.
- Indriani, L., Haryanto, H., & Gularso, D. (2022). Dampak Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Quizizz terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 214-222.
- Islami, M., & Hadi Soekamto. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Inkuiri Menggunakan Quizizz Multimedia Berbasis Gamification terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5 (2), 383–392. <https://doi.org/10.23887/jipppg.v5i2.48338>
- Khaleghi, A., Aghaei, Z., & Mahdavi, M. A. (2021). A gamification framework for cognitive assessment and cognitive training: Qualitative study. *JMIR Serious Games*, 9(2), e21900. <https://doi.org/10.2196/21900>
- Kocakoyun, S., & Ozdamli, F. (2018). A review of research on gamification approach in education. In *Socialization - A Multidimensional Perspective* (pp. 51–68). IntechOpen. <https://doi.org/10.5772/intechopen.74131>

- Krath, J., Schürmann, L., & von Korfflesch, H. F. O. (2021). Revealing the theoretical basis of gamification: A systematic review and analysis of theory in research on gamification, serious games and game-based learning. *Computers in Human Behavior*, 125, 106963.
- Kristriani, T. (2022). Exploration of the use of Quizizz gamification application: Teacher perspective. *International Journal of Elementary Education*, 6(2), 205–212.
- Mahmudah, M. N., Setyowati, D. L., & Pramono, S. E. (2024). A Quizizz game-based learning implementation in improving learner's critical thinking skills. *International Journal of Research and Review*, 11(10), 96–104.
- Maunino, G. Z. T., & Tacoh, Y. T. B. (2023). Pengaruh media pembelajaran Quizizz terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas X mata pelajaran informatika di SMA Kristen 1 Salatiga. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(17), 308–319. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8307495>
- Mudatsir, M., Ramli, RB, & Hanifah, S. (2022). Penerapan Model Project Based Learning (PjBl) Berbasis Kearifan Lokal dengan Memanfaatkan Platform Quizizz untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa. *INSIGHT: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora Indonesia*, 2(2), 336-345. <https://doi.org/10.26858/v2i2.43660>
- Nasution, WHR, & Nasution, AS (2021). Quizizz: Media pembelajaran sains di sekolah dasar dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis. *Jurnal Penelitian Pendidikan Sains*, 5 (1), 26–30. <https://doi.org/10.21831/jser.v5i1.38592>
- OECD. (2023b). PISA 2022 Results (Volume I): The State of Learning and Equity in Education. OECD. <https://doi.org/10.1787/53f23881-en>
- Pelipa, E. D., Karmila, K., & Sore, A. D. (2024). Pengaruh media pembelajaran berbasis game edukasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi SMA Negeri 4 Sintang (Studi eksperimen di kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Sintang tahun pelajaran 2023/2024). *Jurnal PEKAN*, 9(2), 109–120. <https://doi.org/10.31932/jpk.v9i2.4146>
- Pujiastuti, L., Cathrin, S., & Wati, U. A. (2024). Teachers' self-efficacy and professional competence in writing HOTS questions through in-house training. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 16(3), 3670–3679.
- Rahmawati, O. V. (2023). Pengaruh Kompetensi Pedagogik, Lingkungan Keluarga, Efikasi Diri Akademik terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Semarang dengan Kecerdasan Interpersonal sebagai Variabel Mediasi. Skripsi. Universitas Negeri Semarang. <http://lib.unnes.ac.id/65834/>
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77–112.
- Sanjaya, F., Ramafrizal, Y., & Almujab, S. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis Aplikasi Quizizz terhadap Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar. *Oikos: Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 7(2), 659–672. <https://doi.org/10.23969/oikos.v7i2.8953>
- Satria, A., Sutrisno, J., & Hidayat, N. (2024). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Flipped Learning Berbantuan Quizizz terhadap Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas XI di SMA Negeri 5 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2024/2025. *Ekonomia: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Ekonomi*, 1(1), 207–214.
- Schunk, D. H. (2012). *Learning theories: An educational perspective* (6th ed.). Pearson.
- Suwartono, T., Wakhudin, W., Wijayatiningsih, T. D., Mulyadi, D., Pangesti, O. D., & Wahyuningsih, I. (2025). Battling against motivational challenges in EFL classroom through Quizizz: A novice and experienced educators' reflective practice. *Educational Process International Journal*, 21(24), 1–13.
- Umam, M. A. K., Sukmanasa, E., Heldayanti, H., & Pratiwi, I. E. (2025). Enhancing Student Learning Outcomes Through Quizizz-Supported Culturally Responsive Teaching in Problem-Based Learning. *Journal of General Education and Humanities*, 4(2), 351–360. <https://doi.org/10.58421/gehu.v4i2.402>

- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wijaya, I., Yunus, Y., Adhelia, F., & Taufit, S. (2025). Pemanfaatan penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi formatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas X di SMK Semen Padang tahun ajaran 2025/2026. *Jurnal Transformasi Pendidikan*, 6(4), 143-152. <https://ejournals.com/ojs/index.php/jtp>
- Zuhriyah, S., & Pratolo, B. W. (2020). Exploring students' views in the use of Quizizz as an assessment tool in English as a foreign language (EFL) class. *Universal Journal of Educational Research*, 8(11), 5312–5317