



Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Quizizz untuk Mata Kuliah Pengantar Teknologi Informasi pada Mahasiswa Semester 1 UNIPMA

Sekreningsih Nita^{1*}, Kelik Sussolaikah², Jonathan Alfa G.J³, Firza Muhammad Ilham⁴
¹⁻⁴ Universitas PGRI Madiun, Indonesia

Alamat: Jl. Setia Budi No.85, Kanigoro, Kec. Kartoharjo, Kota Madiun, Jawa Timur 63118

Korespondensi penulis: nita@unipma.ac.id

Article History:

Received: November 30, 2024;

Revised: Desember 15 2024;

Accepted: Desember 29, 2024;

Online available: Desember 31, 2024;

Keywords: Quizizz App, Digital Platform, Web Tool, PTI.

Abstract: This socialization activity is packaged in the form of training and mentoring which aims to increase understanding in utilizing digital platforms and technology regarding the Quizizz application as an alternative learning model for the Introduction to Information Technology (PTI) course for UNIPMA semester 1 students. Based on the results of observations, the author found problems faced by class 1E students who took PTI courses, namely the lack of enthusiasm and activeness of students in attending lectures in class. Therefore, the author is interested in carrying out learning outreach activities using the Quizizz application. Quizizz is a web tool for creating interactive quizzes that can be used in classroom learning and outside of class as homework, so that students can run them at any time. The method of implementing socialization is by means of presentations, lectures, discussions and training and mentoring. The objectives of this service include 1) Students will be more responsive, interesting and fun; 2) Providing innovation in learning evaluation models; 3) Students are able to understand PTI material more deeply; 4) Student learning outcomes increase. The final results showed that 90% of the 21 students stated that by using the Quizizz application as an interesting, fun and responsive digital platform because it is in the form of an interactive quiz game for online learning, it can provide deeper understanding and is easy to understand for students, especially those taking PTI courses.

Abstrak

Kegiatan sosialisasi ini dikemas dalam bentuk pelatihan dan pendampingan yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dalam memanfaatkan platforms digital dan teknologi tentang aplikasi quizizz sebagai alternatif model pembelajaran untuk mata kuliah Pengantar Teknologi Informasi (PTI) bagi mahasiswa semester 1 UNIPMA. Berdasarkan hasil pengamatan penulis menemukan permasalahan yang dihadapi mahasiswa kelas 1E yang mengambil mata kuliah PTI, yaitu kurangnya semangat dan keaktifan mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan dikelas. Oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan kegiatan sosialisasi belajar menggunakan aplikasi Quizizz. Quizizz sebagai Web Tool untuk membuat kuis interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas dan diluar kelas sebagai pekerjaan rumah, sehingga dapat dijalankan sewaktu-waktu oleh mahasiswa. Metode pelaksanaan sosialisasi dengan cara presentasi, ceramah, diskusi dan pelatihan serta pendampingan. Tujuan pengabdian ini antara lain 1) Mahasiswa lebih responsif, menarik dan menyenangkan; 2) Memberikan inovasi dalam model evaluasi pembelajaran; 3) Mahasiswa mampu memahami materi PTI lebih mendalam ; 4) Hasil belajar mahasiswa meningkat. Hasil akhir menunjukkan 90% dari 21 mahasiswa menyatakan bahwa dengan menggunakan aplikasi Quizizz sebagai platform digital yang menarik dan menyenangkan serta responsif karena berbentuk game quiz interaktif pembelajaran online, dapat memberikan pemahaman lebih mendalam dan mudah dimengerti oleh mahasiswa khususnya yang mengambil mata kuliah PTI.

Kata Kunci: Aplikasi Quizizz, Platform Digital, Web Tool, PTI.

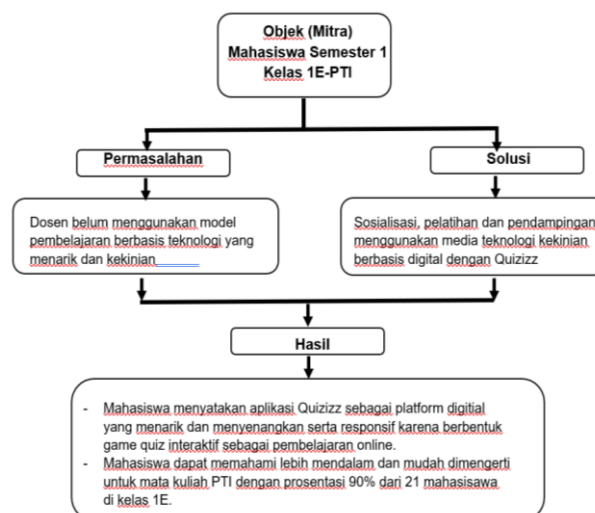
1. PENDAHULUAN

Di era digital yang semakin maju saat ini, tuntutan inovasi di dunia pendidikan semakin mendesak, (Saragi et al., 2024). Perkembangan teknologi informasi telah melahirkan berbagai jenis platform pembelajaran digital yang mempunyai potensi besar untuk dapat meningkatkan kualitas dan efektivitas pada proses pembelajaran, (Sattar, 2023). Bentuk tantangan utama di pendidikan adalah bagaimana teknologi dapat dimanfaatkan secara optimal dan dapat merangsang minat belajar bagi siswa untuk dapat mencapai hasil belajar yang maksimal, (Hardiansyah, 2023). Sebagai seorang pendidik mulai mengubah cara pembelajaran dengan memasukkan teknologi kedalam pembelajaran, (Imtihan et al., 2022). Saat ini berdasarkan pengamatan penulis menemukan permasalahan yang dihadapi mahasiswa khususnya yang mengambil mata kuliah Pengantar Teknologi Informati (PTI) kelas 1E pada prodi Teknik Informatika UNIPMA, dalam mengikuti proses pembelajaran kurang semangat dan pasif, tidak ada respon keaktifan dari mahasiswa dalam kelas, kebanyakan mereka sibuk dengan aktifitas pada gadgetnya masing-masing. Fenomen seperti itu sangat tidak nyaman bagi pendidik (dosen) dalam melakukan pembelajaran khususnya untuk mata kuliah yang murni teori. Oleh karena itu penulis berinisiatif mencari solusi untuk mengatasi situasi yang tidak kondusif di kelas. Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan mengajar adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan kekinian. Dari berbagai platform digital pembelajaran penulis menemukan yang cocok dengan mata kuliah teori PTI yaitu dengan aplikasi Quizizz. Quizizz sebagai Web Tool untuk membuat kuis interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas maupun diluar kelas dan dapat dijalankan sewaktu-waktu oleh mahasiswa. Menurut (Mukharomah, 2021) Quizizz adalah aplikasi yang berbasis game dan menjadikan aktivitasnya dalam belajar lebih menyenangkan. (Gresinta & Risdiana, 2022) juga mengatakan bahwa Quizizz sebagai suatu aplikasi permainan edukatif yang bersifat naratif serta sangat fleksibel sebagai media evaluasi pembelajaran. Quiziz merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel yang bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi maupun sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, (Aditiyawarman et al., 2022). Menurut (Lestari et al., 2021) aplikasi Quizizz dapat dimanfaatkan untuk evaluasi pembelajaran karena tampilannya unik, dilengkapi dengan musik yang dapat membuat anak lupa bahwa anak sedang mengerjakan ujian atau ulangan. Pendapat dari (Salsabila et al., 2020) mengatakan bahwa aplikasi Quizizz sebagai strategi pembelajaran yang baik serta menyenangkan dengan tanpa harus kehilangan esensi dalam proses pembelajaran. Demikian juga pendapat (Studi et al., 2022) mengatakan bahwa Quizizz adalah aplikasi yang dikemas secara ringan dan dapat dibuka dengan mudah diberbagai

platform antar lain Chrome, Android serta iOS. Pada aplikasi Quizizz juga memiliki tampilan yang sangat menarik, dan latar belakang musik dengan berbagai pilihan yang bisa dihidupkan serta dimatikan, (Sari & Yarza, 2021). Penerapan teknologi di dunia pendidikan khususnya dalam memberikan evaluasi pembelajaran yang menarik dengan menggunakan aplikasi Quizizz mendapat perhatian khusus, (Gumala et al., 2023). Quizizz menjadi alat yang sangat bermanfaat dan memudahkan bagi pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran. Mahasiswa dapat mengakses tugas-tugas melalui perangkat smartphone. Fleksibilitas sangat penting dalam mendukung pembelajaran. Dengan Quizizz pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar lebih interaktif, menarik dan menyenangkan. Hal ini dapat meningkatkan motivasi belajar dan meningkatkan kemampuan komunikasi dan kolaborasi antar siswa (mahasiswa) bisa terwujud yaitu 90% dari 21 mahasiswa yang mengambil mata kuliah teori PTI.

2. METODE

Metode pelaksanaan pada kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah sosialisasi, pelatihan dan pendampingan belajar dengan menggunakan aplikasi pembelajaran Quizizz untuk mahasiswa Prodi Teknik Informatika Semester 1 UNIPMA yang berjumlah 21 orang. Sosialisasi, pelatihan dan pendampingan dilakukan karena kurangnya motivasi belajar mahasiswa, maka diperlukan inovasi dalam melakukan pembelajaran agar menyenangkan dan tidak membosankan dengan menggunakan aplikasi Quizizz, (Rusi Rusmiati Aliyyah, Siti Mulyanah, Torusma Sihombing, Rahma Kartika et al., 2024). Berikut bagan metode tahapan dalam melaksanakan pengabdian :



Gambar 1. Metode Abdimas

Metode abdimas berupa pelatihan dengan demonstrasi, tanya jawab serta praktik

dilanjutkan pendampingan. Sedangkan untuk materi pelatihan disajikan lebih banyak praktik daripada teori, dengan rasio perbandingan 20% teori dan 80% praktik. Materi pelatihan secara lengkap disajikan pada Tabel 1. Pelatihan diawali dengan teori tentang materi pembelajaran online dan evaluasi, kemudian dilanjutkan dengan materi penggunaan aplikasi Quizizz serta pendampingan yang dilakukan secara daring untuk pembuatan akun Quizizz serta cara menggunakannya sebagai media evaluasi pembelajaran.

Tabel 1. Materi Pelatihan dan Pendampingan

Materi	Metode
Teori tentang media pembelajaran online dan evaluasi.	demonstrasi, tanya jawab dan praktik
Pembuatan akun dan pengelolaan aplikasi Quizizz.	
Pembuatan contoh quiz dengan memanfaatkan fitur-fitur pada quizizz.	
Pengaturan dan pembagian quiz secara individu atau kelompok sebagai tugas	

3. HASIL

Kegiatan pelatihan dilakukan secara luring (di laboratorium prodi Teknik informatika) selama 1 hari, dimulai pada pukul 08.00 s.d 16.00 wib yang diikuti oleh 21 mahasiswa kelas 1E yang mengampu mata kuliah Pengantar Teknologi Informasi (PTI). Pelaksanaan terdiri dari dua sesi, Pertama, tim abdimas memberikan presentasi, ceramah dan diskusi tentang aplikasi Quizizz sebagai salah satu alat evaluasi dalam pembelajaran secara online. Sedangkan sesi kedua, sesi berupa materi pembuatan dan pengelolaan akun quizizz, pembuatan quiz dengan menggunakan fitur-fitur yang ada pada quizizz, pengaturan kuiz untuk individu dan kelompok serta pengaturan. Materi pada sesi kedua ini peserta langsung praktik langsung dengan menggunakan aplikasi Quizizz. Peserta dapat menggunakan aplikasi quizizz di PC maupun di laptop dengan cara mendownload pada <https://Quizizz.com> atau dapat juga melalui smartphone dengan cara mendownload aplikasi Quizizz di Playstore atau Appstore, (Supriadi et al., 2021). Pada aplikasi Quizizz ini dapat digunakan untuk menilai secara otomatis semua quiz yang telah dibuat oleh dosen dengan cara mengunduh (mendownload) serta dapat dicetak sebagai laporan dengan dalam berbagai bentuk format, (Nizaruddin et al., 2021).

4. DISKUSI

Kegiatan sosialisasi yang telah dilaksanakan oleh tim pengabdian antara lain , pertama pemberian teori materi tentang pengenalan pembelajaran online dan evaluasi dengan aplikasi Quizizz, kedua dengan pembuatan akun pada aplikasi Quizizz, ketiga pembuatan contoh quiz

dengan memanfaatkan fitur-fitur pada Quizizz dan terakhir pengaturan dan pembagian quiz secara individu maupun kelompok sebagai tugas akhir. Berikut gambar tentang kegiatan yang dilakukan oleh tim abdimas.



Gambar 2. Sesi-1 Penyampaian materi ceramah, presentasi & diskusi



Gambar 3. Sesi-2 Praktik Penggunaan Aplikasi Quizizz



Gambar 4. Pendampingan penggunaan aplikasi quizizz

Sesi terakhir berupa pendampingan oleh tim abdimas dengan cara tim memandu pada setiap peserta dalam praktik langsung membuat dan menggunakan aplikasi Quizizz. Tahapannya dimulai dengan pembuatan akun Quizizz dan cara pengelolaannya, kemudian pembuatan kuiz dengan menggunakan fitur-fitur serta membagikan dan mengatur Quiz untuk

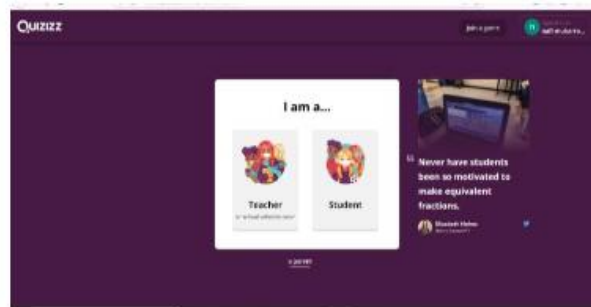
mode individu dan kelompok. Hasil akhir menunjukkan peserta sangat antusias dalam mengikuti instruksi dari tim abdimas selama pelatihan. Berikut langkah-langkah Pembuatan quiz melalui quizizz, (Ramadhani & Ardi, 2022) :

- a. Masuk ke www.quizizz.com lalu klik "Sign Up"
- b. Pilih "sign up with email" atau "sign up with google"



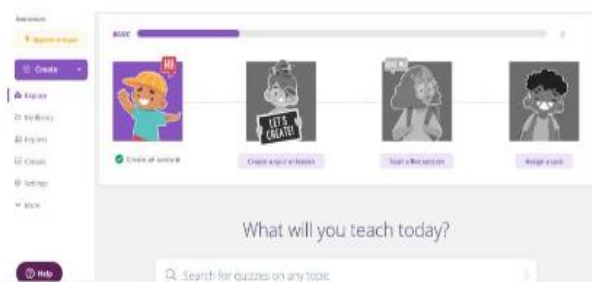
Gambar 5. Pembuatan akun Quizizz

- c. Masukkan identitas (Username, email, dan password) lalu Continue



Gambar 6. Pembuatan quiz

- d. Jika sudah masuk, buat kuis dengan cara mengklik "create new quiz" pada bagian kiri atas.



Gambar 7. Identitas mata kuliah

- e. Akan muncul tampilan Let's create a quiz : Masukkan nama kuis, PTI lalu klik "save"
- f. Akan muncul tampilan selanjutnya lalu klik "Create new question"

- g. Masukkan pertanyaan pada kolom “Write your question here” lalu masukkan opsi jawaban (jika menggunakan pilihan ganda) pada kolom “Answer option 1, answer option 2 “, dan seterusnya.
- h. Beri centang pada bagian kolom jawaban yang benar, atur durasi pengerjaan dalam satu soal, lalu klik “save”



Gambar 8. Hasil akhir quiz

- i. Jika sudah ditulis semua quiz, klik “Finish Quiz”

Aplikasi Quizizz yang telah dipilih oleh tim pengabdian sebagai pembangun semangat dan motivasi belajar siswa. Terbukti siswa menyukai bentuk penilaian seperti yang dihasilkan oleh quizizz, karena dapat dilihat secara langsung oleh para siswa dan dapat mengetahui letak kesalahannya. Quizizz sebagai aplikasi pendidikan yang berbasis permainan online dapat digunakan untuk pembuatan quiz secara interaktif yang dapat diakses oleh pendidik dan peserta didik mudah, (Rofiq et al., 2022).

Jadi penggunaan aplikasi Quizizz merupakan salah satu cara alternative dalam pemilihan media pembelajaran serta pengevaluasian karena dapat dilakukan secara efektif dan efisien, (Desi Nursyifa Ramdhani et al., 2023). Dengan adanya aplikasi Quizizz pembelajaran dan penilaian menjadi lebih mudah dan menyenangkan.

5. KESIMPULAN

Kegiatan yang telah dilakukan oleh tim abdimas tentang media pembelajaran dengan model aplikasi Quizizz dinyatakan berhasil karena peserta telah memahami dengan baik materi dengan praktik langsung pembuatan akun Quizizz serta cara pengelolannya. Selain itu aplikasi Quizizz dapat juga digunakan sebagai evaluasi secara daring. Bagi peserta pelatihan yang merasa kesulitan dan membutuhkan bimbingan selama proses pengerjaan tugas mandiri, dilakukan proses pendampingan oleh tim abdimas. Kekurangannya hanya ada perbedaan pada kecepatan dalam pembuatan, tergantung koneksi internet ada yang cepat, sedang serta lambat, (Ulhusna et al., 2021). Namun demikian kelemahan yang ada dapat diminimalisir dengan berbagai kelebihan yang ada pada Quizizz. Seperti pendapat dari (Bafadal et al., 2021)

menyampaikan kelebihan dari aplikasi Quizizz dapat digunakan pada system operasi IOS, Android serta Windows Phone yang dibuat sedemikian rupa sehingga pengguna lebih fleksibel dalam pembuatan materi maupun quiz untuk mata kuliah PTI dan tidak tertutup untuk mata kuliah yang lain.

Hasil akhir pada kegiatan sosialisasi ini mahasiswa menyatakan aplikasi Quizizz sebagai platform digital yang menarik dan menyenangkan serta responsif karena berbentuk game quiz interaktif sebagai pembelajaran online. Mahasiswa dapat memahami lebih mendalam dan mudah dimengerti untuk mata kuliah PTI dengan prosentasi 90% dari 21 mahasiswa di kelas 1E.

Pengakuan/Acknowledgements

Tim Abdimas mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas terselenggarakannya kegiatan sosialisasi penggunaan aplikasi Quizizz pada mahasiswa semester 1 di kelas 1E yang mengambil mata kuliah teori tentang Pengantar Teknologi Informasi (PTI). Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada Dekan Fakultas Teknik, Kaprodi Teknik Informatika, teman dosen di lingkup prodi serta mahasiswa yang terlibat dalam kegiatan abdimas. Atas Kerjasama yang baik kegiatan berjalan dengan lancar, aman dan terkendali.

DAFTAR REFERENSI

- Aditiyawardman, M. A., Sondang, M., Hanifah, L., & Kusumayati, L. D. (2022). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Penelitian*, 7(1), 24–36. <https://doi.org/10.46491/jp.v7i1.840>
- Bafadal, M. F., Rahmaniah, R., & Ilham, I. (2021). Pelatihan Pengajaran Menggunakan Quizizz Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Untuk Siswa Smp Pada Guru-Guru Smpn 2 Kediri, Lombok Barat Ntb. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 1030. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.6768>
- Desi Nursyifa Ramdhani, Syifa Dilla Khansa, & Prihantini Prihantini. (2023). Penggunaan Media Quizizz Untuk Mengetahui Peningkatan Pemahaman Materi Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *Guruku: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2(1), 17–22. <https://doi.org/10.59061/guruku.v2i1.548>
- Gresinta, E., & Risdiana, A. (2022). *Jurnal Pengabdian Masyarakat Biologi dan Sains Pelatihan Penggunaan Aplikasi Arloopa kepada Dewan Guru SMP Negeri 258 Jakarta*. 1(2), 36–42.
- Gumala, Y., Farhana, H., Yohamintin, Y., & Syaodih, E. (2023). Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Penguasaan Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) Bagi Guru Sekolah Dasar. *Journal of Dedicators Community*, 7(3), 295–304. <https://doi.org/10.34001/jdc.v7i3.4540>

- Hardiansyah, D. (2023). Penggunaan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Era Digital Guna Meningkatkan Nilai Kognitif pada Siswa MAN 3 Medan Kelas Xi. *Jurnal Pendidikan Dan Media Pembelajaran*, 2(2), 9–17. <https://doi.org/10.59584/jundikma.v2i2.21>
- Imtihan, K., Taufan Asri Zaen, M., Fahmi, H., Ashari, M., & Fadli, S. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Untuk Penilaian Akhir Semester. *ABDIKAN: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sains Dan Teknologi*, 1(4), 575–581. <https://doi.org/10.55123/abdikan.v1i4.1136>
- Lestari, S. D., Aulia, A. Z., Sasmita, A. F. K., Septiani, D. I., Zaidah, N., Sopianti, S., & Ruswan, A. (2021). Sosialisasi Penggunaan Quizizz Sebagai Platform Alternatif Evaluasi Pembelajaran Daring Bagi Guru-guru SDN 1 Tegal Munjul Purwakarta. *Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education (IJOCSEE)*, 1(2), 118–125.
- Mukharomah, N. (2021). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Penilaian Berbasis Daring Di Mi Al Muqorrobiah. *Waniambey: Journal of Islamic Education*, 2(1), 12–22. <https://doi.org/10.53837/waniambey.v2i1.52>
- Nizaruddin, N., Muhtarom, M., & Nugraha, A. E. P. (2021). Pelatihan Penggunaan Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(2), 291–296. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v12i2.6417>
- Ramadhani, K. P., & Ardi, H. (2022). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran dan Asesmen Pada Materi Bahasa Inggris. *Abdi Humaniora*, 3(1), 2022. <https://doi.org/10.24036/abdi-humaniora.v3i1.119559>
- Rofiq, A. A., Anjaina, A., Romdloni, R., & Ulwiyah, N. (2022). Media Quizizz Mampu Mengatasi Kejenuhan Siswa dalam Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 101. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.101-112.2022>
- Rusi Rusmiati Aliyyah, Siti Mulyanah, Torusma Sihombing, Rahma Kartika, S., Kurnia Syandi, Siti Jenab, Parda Silvia Pratama, Adinda Salma Aqilah, U. A., & Fahrudin, T. M. M. (2024). *Assistance on the Use of Quizizz and Wordwall Based Learning Media Pendampingan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis*. 10, 172–176.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163–172. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Saragi, C. A., Sianturi, J. F., Silalahi, A., & Br, N. (2024). *Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada SMA Swasta Santo Petrus Medan Assistance for Internship Students in Training on the Use of Quizizz Applications as Interactive Learning Media at SMA Santo Petrus Medan How to cite: Charmelita Aprilianti Saragi, dkk., " Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada SMA Swasta Santo Petrus Medan ", Sinesia : Journal of Community Service, Vol. 1 No. 2, November, 2024, hlm. This work is licensed under CC BY-SA 4.0 Pendahuluan Kegiatan belajar mengajar di sekolah bertujuan*

mengubah cara berpikir , perasaan , dan sikap siswa . Proses ini membutuhkan keterlibatan aktif siswa dan komunikasi yang baik antara guru dan siswa . Guru harus merancang pembelajaran yang efektif dan memahami berbagai gaya belajar siswa . Kegiatan belajar mengajar yang efektif membutuhkan perpaduan antara metode pembelajaran yang tepat , media pembelajaran yang menarik , dan keterlibatan aktif siswa . Guru berperan penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan memotivasi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran . Media pembelajaran adalah alat bantu yang dirancang untuk membuat proses belajar lebih efektif . Media yang baik dapat menyajikan informasi dengan jelas , meningkatkan motivasi belajar siswa , dan pada akhirnya meningkatkan hasil belajar . Oleh karena itu perlu adanya kreatif guru agar pembelajaran dilakukan tidak membosankan . Dalam era digital yang semakin maju , tuntutan akan inovasi dalam dunia pendidikan semakin mendesak . Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah melahirkan berbagai platform pembelajaran digital yang menawarkan potensi besar untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas proses belajar-mengajar . Salah satu tantangan utama dalam pendidikan saat ini adalah bagaimana memanfaatkan teknologi secara optimal untuk merangsang minat belajar siswa dan mencapai hasil belajar yang maksimal . Penelitian yang dilakukan oleh Irvan dan kolega (2019) menyoroti pentingnya pemanfaatan platform pembelajaran digital yang kreatif , efektif , dan efisien . Mereka berpendapat bahwa dengan mengadopsi berbagai platform digital , kita dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif , sehingga mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa . Salah satu jenis media pembelajaran yang terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar adalah permainan . Menurut Irvan dan kolega (2019), permainan 1(2), 78–87.

Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). 534675-None-70Cd4978. 4(April), 195–199.

Sattar, M. (2023). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran di Tengah Pandemi pada Siswa Madrasah Aliyah As'adiyah Dapoko Kab Bantaeng Sulawesi Selatan. *Jurnal Pendidikan Dan Media Pembelajaran*, 2(2), 6. <http://www.ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/view/116>

Studi, P., Pancasila, P., Pgri, U., & Buana, A. (2022). *SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN Irnawati *, I Wayan Arsana , A Qomaru Zaman , Melania Tesa Iana Maya Anugraheni , Jihan Aulia Salma. II(2)*, 404–411.

Supriadi, N.-, Tazkiyah, D., & Isro, Z. (2021). Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 5(1), 42. <https://doi.org/10.36279/apsmi.v5i1.101>

Ulhusna, M., Dewimarni, S., Rismaini, L., & YPTK Padang, U. (2021). Sosialisasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital pada Masa Pandemi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 2797–345. <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/Pekomas156><http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/Pekomas>