

Efektivitas Penggunaan Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Peserta Didik dalam Pembelajaran

Heriyanto¹⁾, dan Achmad Cahyadi²⁾, dan Jarot S. Suroso³⁾

^{1,2,3}Master of Computer Science Department, Pradita University

^{1,2,3}Scientia Business Park, Jl. Gading Serpong Boulevard No.1 Tower 1, Curug Sangereng, Kec. Klp. Dua, Kabupaten Tangerang, Banten 15810

E-mail: heriyanto@student.pradita.ac.id¹⁾, achmad.cahyadi@student.pradita.ac.id²⁾, info@pradita.ac.id³⁾

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan Quizizz dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan wawasan bagi para pendidik mengenai manfaat dan dampak positif dari penggunaan gamifikasi dalam proses belajar mengajar. Dalam penelitian ini, bahan yang digunakan meliputi , Literatur Jurnal diantaranya Jurnal-jurnal akademik yang berkaitan dengan penggunaan Quizizz dalam pembelajaran. Sumber literatur diambil dari database akademik seperti Google Scholar dan Mendeley. Penelitian ini menggunakan metode *literatur review*, yang melibatkan langkah-langkah diantaranya, Pengumpulan literatur dimana peneliti mengidentifikasi kata kunci yang relevan seperti "Quizizz", "keterlibatan peserta didik", "motivasi belajar", "gamifikasi dalam pendidikan", mengumpulkan jurnal, artikel ilmiah, laporan penelitian, dan referensi lainnya yang relevan dengan topik penelitian, Melakukan seleksi literatur berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi, Membaca abstrak dan ringkasan untuk menentukan relevansi literatur dengan topik penelitian. Analisis Literatur, pada Langkah ini peneliti melakukan analisis mendalam terhadap literatur yang terpilih. Sintesis Temuan pada langkah ini peneliti mengintegrasikan temuan dari berbagai literatur yang telah dianalisis dan Menyusun ringkasan dan kesimpulan berdasarkan hasil sintesis literatur. Penelitian ini dibatasi pada literatur yang dipublikasikan dalam lima tahun terakhir untuk memastikan relevansi dan kemutakhiran data. Fokus pada literatur yang membahas penggunaan Quizizz dalam konteks Pendidikan. Berdasarkan analisa dari beberpa literatur yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan Quizizz dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Motivasi, Gamifikasi, Quizizz, Pembelajaran , Peserta Didik

The Effectiveness of Using Quizizz in Improving Learners' Motivation and Engagement in Learning

ABSTRACT

This research aims to evaluate the effectiveness of using Quizizz in enhancing learners' motivation and engagement in the learning process. The study seeks to provide educators with insights into the benefits and positive impacts of incorporating gamification in teaching. The materials for this study include academic journal literature related to the use of Quizizz in education. Literature sources were obtained from academic databases such as Google Scholar and Mendeley. This research is limited to literature published within the last five years to ensure the relevance and currency of the findings. It focuses on studies discussing the use of Quizizz in educational contexts. Based on the analysis of several studies, it can be concluded that Quizizz effectively enhances students' motivation and engagement in learning.

Keywords: Motivation, Gamification, Quizizz, Learning, Students

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang sangat pesat saat ini, berdampak signifikan dalam dalam berbagai aspek kehidupan, salah satunya adalah dalam bidang pendidikan. Teknologi informasi dan komunikasi telah

memungkinkan para pendidik untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik (Maritsa dkk, 2021). Alat-alat digital, seperti aplikasi dan *platform* pembelajaran, menawarkan berbagai cara baru untuk mendukung proses belajar



mengajar yang inovatif dan kreatif. Peran pendidik sangat diperlukan agar penggunaan teknologi tidak disalah gunakan mengingat mudahnya akses di dunia maya tidak menutup kemungkinan peserta didik kita dapat menjadi korban kejahatan (Hakim & Yulia, 2024). Namun jika teknologi dapat digunakan secara positif tentu sangat membantu mendukung proses pembelajaran.

Dalam hal pembelajaran pendidik harus kreatif dalam membuat konten kuis yang menarik dan edukatif. Ini termasuk memilih pertanyaan yang tepat, menambahkan gambar atau video, dan mengatur waktu serta jumlah pertanyaan agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pendidik diharapkan juga mampu menyesuaikan tingkat kesulitan soal dengan kemampuan peserta didik untuk memastikan keterlibatan yang optimal. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya memperkaya metode pengajaran tetapi juga menawarkan berbagai alat yang dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Permainan atau gamifikasi dalam pendidikan telah menjadi salah satu pendekatan yang populer untuk meningkatkan pemahaman, keterlibatan, meningkatnya nilai kognitif dan motivasi peserta didik (Ali dkk, 2021).

Gamifikasi mengintegrasikan elemen-elemen permainan seperti tantangan, skor, dan hadiah ke dalam proses pembelajaran, sehingga membuat belajar menjadi lebih menyenangkan dan menarik (Sri Legowo, 2022). Salah satu platform gamifikasi yang banyak digunakan di dunia pendidikan adalah Quizizz.

Quizizz menyediakan fitur-fitur interaktif seperti kuis waktu nyata, *leaderboard*, dan umpan balik instan yang memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan cara yang lebih menarik dan kompetitif. Penggunaan elemen gamifikasi dalam Quizizz diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Motivasi belajar adalah faktor penting yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik, sementara keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran sangat penting untuk memastikan pemahaman materi yang lebih mendalam.

Namun, meskipun teknologi pembelajaran seperti Quizizz telah banyak digunakan, masih diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengevaluasi seberapa efektif alat ini dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Dengan memahami efektivitas penggunaan Quizizz, pendidik dapat merancang strategi pembelajaran yang inovatif yang dapat mendukung pencapaian tujuan pendidikan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih adaptif, serta memberikan wawasan bagi pendidik dalam mengintegrasikan teknologi dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran tradisional, peserta didik sering kali hanya menjadi penerima informasi secara pasif tanpa keterlibatan aktif. Hal ini dapat mengakibatkan kebosanan dan menurunnya motivasi

belajar peserta didik. Dengan adanya Quizizz, diharapkan mampu mengubah paradigma pembelajaran tradisional tersebut menjadi lebih interaktif dan menarik. Dengan Quizizz peserta didik dapat berkolaborasi aktif dalam kegiatan pembelajaran melalui berbagai aktivitas kuis yang menyenangkan dan menantang.

Selain itu, penggunaan Quizizz juga dapat membantu dalam meningkatkan kemampuan dalam hal berpikir kritis dan memecahkan masalah. Setiap soal kuis yang diberikan dalam Quizizz dirancang sedemikian rupa untuk merangsang kemampuan berpikir peserta didik, menganalisis, dan menemukan solusi. Dengan demikian, penggunaan Quizizz tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga mengembangkan keterampilan kognitif peserta didik.

Salah satu tantangan utama dalam pendidikan adalah menjaga dan meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik (Sari dkk, 2023). Motivasi belajar adalah faktor kunci yang dapat mempengaruhi tingkat keterlibatan dan prestasi belajar peserta didik. Ketika peserta didik merasa termotivasi, peserta didik akan jauh lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran dan diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Motivasi dan keterlibatan peserta didik adalah dua faktor kunci yang sangat mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Motivasi belajar yang tinggi dapat meningkatkan minat peserta didik terhadap materi pelajaran, sementara keterlibatan aktif dalam pembelajaran dapat melatih dan membantu peserta didik untuk lebih memahami dan mengingat informasi (Elvira, Neni Z, 2022). Penggunaan quizizz berpengaruh pula terhadap minat belajar peserta didik, pada penelitian yang dilakukan oleh (Hamsar, 2023) yang dilakukan di SMA Negeri 4 Takalar kelas X pada mata pelajaran prakarya, diperoleh asil analisa deskriptif diperoleh nilai *Coefficients* diperoleh nilai *sig.* 0.000 ternyata nilai *sig.* 0.000 lebih kecil dari nilai probabilitas 0.05 atau nilai $0.05 > 0.000$. maka dengan ini H_0 ditolak dan H_a diterima, Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan platform Quizizz terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran prakarya.

Dalam praktiknya, banyak peserta didik yang mengalami penurunan motivasi dan kurangnya keterlibatan dalam kegiatan belajar mengajar, terutama ketika metode yang digunakan kurang menarik dan monoton. Oleh karenanya pendidik perlu mencari cara-cara inovatif untuk mengatasi masalah ini dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif.

Quizizz adalah aplikasi kuis interaktif yang memungkinkan guru untuk membuat dan mengelola kuis yang dapat diakses oleh peserta didik melalui perangkat digital. Fitur-fitur seperti permainan waktu nyata, umpan balik langsung, dan elemen-elemen permainan dalam Quizizz dapat meningkatkan partisipasi aktif dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Dengan penggunaan Quizizz, diharapkan dapat menciptakan

pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan meningkatkan motivasi serta keterlibatan peserta didik (Aditiyawarman dkk, 2022).

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan Quizizz dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan wawasan bagi para pendidik mengenai manfaat dan dampak positif dari penggunaan gamifikasi dalam proses belajar mengajar.

Secara keseluruhan, penelitian ini menyoroti pentingnya inovasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Penggunaan teknologi seperti Quizizz menawarkan solusi yang menjanjikan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengeksplorasi potensi penuh dari teknologi ini dan mengidentifikasi strategi terbaik untuk implementasinya dalam berbagai konteks pembelajaran.

2. RUANG LINGKUP

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik dengan menggunakan metode tinjauan literatur jurnal. Fokus utama adalah pada studi yang telah dilakukan terkait penggunaan Quizizz dalam pembelajaran dan dampaknya terhadap keterlibatan peserta didik. Penelitian ini akan mencakup literatur dari berbagai sumber akademik yang relevan, termasuk jurnal pendidikan, artikel ilmiah, dan laporan penelitian untuk mengetahui efektifitas penggunaan Quizizz. Penelitian ini dibatasi pada literatur yang dipublikasikan dalam lima tahun terakhir untuk memastikan relevansi dan kemutakhiran data. Fokus pada literatur yang membahas penggunaan Quizizz dalam konteks Pendidikan.

Rencana hasil yang didapatkan berupa ringkasan temuan dari berbagai studi tentang efektivitas Quizizz dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik. Dengan ruang lingkup tersebut, diharapkan penelitian ini dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai dampak penggunaan Quizizz dalam pembelajaran berdasarkan tinjauan literatur jurnal, serta membantu para pendidik dalam memilih alat yang efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

3. BAHAN DAN METODE

Dalam penelitian ini, bahan yang digunakan meliputi, 1. Literatur Jurnal diantaranya Jurnal-jurnal penelitian yang berkaitan dengan penggunaan Quizizz dalam pembelajaran. 2. Sumber literatur diambil dari database akademik seperti Google Scholar dan Mendeley. 3. Artikel-artikel ilmiah yang membahas tentang keterlibatan peserta didik, motivasi belajar, dan gamifikasi dalam pendidikan. 4. Laporan-laporan dari

penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik penelitian ini.

Penelitian ini menggunakan metode *literatur review*, yang melibatkan langkah-langkah diantaranya 1. Pengumpulan literatur dimana peneliti mengidentifikasi kata kunci yang relevan seperti " Quizizz ", "keterlibatan peserta didik", "motivasi belajar", "gamifikasi dalam pendidikan", mengumpulkan jurnal, artikel ilmiah, laporan penelitian, dan referensi lainnya yang relevan dengan topik penelitian. 2. Melakukan seleksi literatur berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi, Membaca abstrak dan ringkasan untuk menentukan relevansi literatur dengan topik penelitian. 3. Analisis Literatur, pada langkah ini peneliti melakukan analisis mendalam terhadap literatur yang terpilih. 4. Sintesis temuan, mengintegrasikan temuan dari berbagai literatur yang telah dianalisis dan menyusun ringkasan dan kesimpulan berdasarkan hasil sintesis literatur.

4. PEMBAHASAN

Berdasarkan temuan penelitian yang dilakukan oleh (Sugian Noor, 2020) di SMA 7 Banjarmasin kelas X.6 , dengan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif yang menyatakan bahwa penilaian menggunakan quizizz diperoleh hasil rata-rata belajar peserta didik meningkat dari 71,64 menjadi 77,92 atau dengan kata lain terdapat peningkatan presentase ketuntasan sebesar 20 persen. Dengan kata lain penggunaan Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Aplikasi Quizizz dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan memberikan pengalaman tampilan yang menarik sehingga mendorong peserta didik lebih nyaman ketika mengerjakan soal yang diberikan (Lestari dkk, 2022). Pada pembelajaran menggunakan Quizizz Peper Mode sangat efektif dalam meningkatkan pencapaian peserta didik dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran (Fauziah & Sofian Hadi, 2023). Hasil penelitian yang dilakukan di SDN Tambakaji 02 kelas V bahwa evaluasi yang dilakukan dengan memanfaatkan Quizizz Peper Mode pada pelajaran Pendidikan Pancasila mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik (Angelina dkk, 2023).

Dalam hal ini peserta didik menjadi termotivasi untuk belajar dan tentunya membuat suasana belajar menjadi menyenangkan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Salam dkk, 2022) pada peserta didik di indoneisa dengan metode penelitian kualitatif deskriptif, yang menyatakan 100 persen Quizizz membuat ujian atau *test* menjadi menarik, 94,4 persen penggunaan Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar, 83,3 persen menyatakan aplikasi Quizizz aplikasi terbaik untuk ujian atau *test* . 83,3 persen menyatakan bahwa peserta didik merasa lebih santai dan tidak ada tekanan ketika mengerjakan ujian. Sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi Quizizz



memberikan pengaruh besar terhadap motivasi belajar peserta didik.

Penelitian yang dilakukan oleh (Salamah & Maryono, 2022) dengan metode pengumpulan data berupa *test* dan kuesioner yang diolah dengan uji-t dan uji anova, menyatakan bahwa metode pembelajaran *team Quizizz* pada pelajaran matematika membantu meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik. penelitian dilakukan di sekolah MTs Negeri di Tulungagung tepatnya seluruh peserta didik kelas VII, didalam penelitian diperoleh nilai signifikansi yaitu 0,012 lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak atau H_1 diterima. Dengan demikian terbukti bahwa pembelajaran *team* dengan bantuan aplikasi *Quizizz* memiliki pengaruh besar terhadap motivasi belajar peserta didik. Motivasi yang tinggi tentu dapat mendorong peserta didik semangat dalam mengikuti pembelajaran (Dwi dkk, 2022).

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Jong & Tacoh, 2024) di kelas VIII A di SMP Negeri 8 Salatiga dengan metode penelitian kualitatif deskriptif dimana aplikasi *Quizizz* dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penyajian pembelajaran dalam bentuk permainan memang menjadi metode yang efektif dalam melibatkan peserta didik untuk terlibat langsung sehingga adanya kolaborasi antara pendidik dan peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Ahmad & Maat, 2023), dalam penelitiannya menggunakan metode literatur menyimpulkan bahwa gamifikasi dalam Pendidikan pada pelajaran Matematik memberi dampak yang positif dan manfaat bagi peserta didik serta elemen gamifikasi dapat meningkatkan minat serta motivasi belajar bagi peserta didik. Tentu gamifikasi sebagai metode pembelajaran harus dapat dipahami dan dapat dipraktikkan oleh pendidik, (Nurhikmah dkk, 2023) Pada kegiatan PKM (Program Kreativitas Mahasiswa) Gamifikasi pada pendidik di SMAN 1 Majene dengan metode workshop telah meningkatkan pemahaman dan keterampilan pendidik dalam memproduksi media gamifikasi untuk kepentingan pembelajaran, yang ditujukan bagi peserta didik menengah atas dengan ketertarikan pada game. (Kartika Ayu Dwi Arini, 2020) dalam penelitiannya pada pelajaran Matematika di kelas VIII F SMPN 18 Malang dengan melakukan analisa dari pra siklus, siklus I dan siklus II data pada tahap pra siklus naik dari 41,54 persen naik menjadi 61,92 persen pada siklus I dan terakhir mencapai mencapai 83,87 persen pada siklus II, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan dalam keaktifan peserta didik dalam belajar matematika menggunakan metode kolaborasi dan aplikasi *Quizizz*.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Annisa & Erwin, 2021) dengan metode kuasi eksperimen di SDN Sumur Batu 08 Jakarta Pusat, dimana Sampel penelitian

berjumlah 55 orang yang terdiri dari IV A 26 peserta didik menjadi kelas kontrol dan IV B 29 peserta didik menjadi kelas eksperimen. Hasil pengujian hipotesis $t_{hitung} > t_{tabel} = 3,289 > 2,000$, maka H_1 diterima dimana dalam hal ini didapat disimpulkan, terdapat pengaruh dalam menggunakan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar IPA peserta didik IV pada SDN Sumur Batu 08 Jakarta Pusat. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Solikah, 2020) di kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo dengan metode eksperimen dengan jumlah peserta didik sebanyak 54 orang yang dibagi menjadi kelas kontrol dan kelas eksperimen, diperoleh kenaikan nilai t_{hitung} awal dan t_{hitung} akhir secara signifikan dan hal ini menunjukkan adanya perbedaan signifikan pada motivasi dan hasil belajar pada peserta didik kelas eksperimen dan kontrol, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif penggunaan media *Quizizz* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi teks persuasif.

Media pembelajaran dengan aplikasi *Quizizz* juga cocok untuk pembelajaran jarak jauh, sehingga peserta didik dapat mengikuti ujian tanpa mengenal jarak (Sitorus & Santoso, 2022). Walaupun dilakukan dengan jarak jauh penggunaan aplikasi ini sangat efektif dan efisien untuk dapat mengukur kemampuan peserta didik (Narassati dkk, 2021). Berdasarkan penelitian yang dilakukan kepada 29 *responden* dari 45 studi dengan metode literatur, menunjukkan bahwa mayoritas pendidik sepakat bahwa *platform Quizizz* efektif dalam proses pengajaran dan pembelajaran bahasa Inggris. Pendidik dari berbagai negara menyatakan bahwa *Quizizz* membantu peserta didik belajar dalam lingkungan yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna, serta meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik peserta didik (Lim & Yunus, 2021). Hal ini pun sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Wijayanti dkk, 2021) bahwa dengan menggunakan *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar baik peserta didik ataupun mahasiswa.

Pada kasus dimasa pandemi Covid 19 aplikasi pembelajaran menjadi sorotan salah satunya adalah *Quizizz*, penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran jarak jauh selama pandemi Covid-19 berhasil meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar dikalangan tingkat SMA. *Quizizz*, yang bersifat *online* dan interaktif menawarkan metode pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan dibandingkan strategi ceramah tradisional sehingga mampu mengurangi stres dialami peserta didik. Aplikasi ini tidak hanya memfasilitasi penyampaian materi secara langsung, tetapi juga menyediakan fitur evaluasi yang komprehensif melalui data statistik kinerja peserta didik (Salsabila dkk, 2020).

Penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran jarak jauh selama pandemi Covid-19 secara signifikan meningkatkan motivasi dan efektivitas belajar peserta

didik (Arifin & Setiawan, 2022). Meskipun terdapat tantangan awal seperti adaptasi, Quizizz berhasil menyediakan evaluasi yang interaktif dan menarik. Selain itu, elemen gamifikasi yang diterapkan oleh Quizizz turut meningkatkan keterlibatan peserta didik, menjadikan proses evaluasi lebih menyenangkan dan mendorong pembelajaran mandiri. Dengan demikian, integrasi Quizizz tidak hanya membantu menjaga motivasi peserta didik tetapi juga mampu meningkatkan hasil belajar dalam konteks pendidikan jarak jauh.

5. KESIMPULAN

Penggunaan Quizizz efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Tentu hal ini menjadi suatu langkah yang inovatif dalam menunjang pembelajaran sehingga pembelajaran tidak monoton dan hal ini mendorong peserta didik untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, integrasi teknologi seperti Quizizz dalam proses pembelajaran memberikan dampak positif terhadap motivasi dan keterlibatan peserta didik.

Penggunaan Quizizz juga memberikan banyak manfaat bagi para pendidik. Dengan menggunakan platform ini, pendidik dapat dengan mengetahui pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan, memantau perkembangan belajar mereka, serta mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan. Quizizz memungkinkan pendidik untuk memberikan umpan balik yang tentunya berguna bagi peserta didik, sehingga peserta didik dapat segera mengetahui kekuatan dan kelemahan mereka. Selain itu, platform ini juga mendukung pembelajaran yang lebih personal, karena pendidik dapat menyesuaikan konten kuis sesuai dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman peserta didik.

Lebih jauh lagi, penelitian ini juga mengindikasikan bahwa integrasi teknologi seperti Quizizz dalam strategi pembelajaran dapat memberikan pengaruh yang positif baik terhadap hasil belajar peserta didik ataupun tingkat kolaborasi dalam pembelajaran. Selain meningkatkan motivasi dan keterlibatan, penggunaan Quizizz juga berpotensi untuk meningkatkan prestasi akademik. Hal dapat terjadi karena peserta didik lebih termotivasi dan lebih giat dalam mengejar pencapaian kognitif mereka. Namun demikian, penggunaan Quizizz harus tetap diimbangi dengan strategi pembelajaran lainnya untuk memastikan keberhasilan yang maksimal.

6. SARAN

Adapun saran untuk penelitian dimasa depan dapat difokuskan pada eksplorasi lebih mendalam terhadap penggunaan Quizizz diberbagai konteks pembelajaran dan jenjang pendidikan yang berbeda. Selain itu, penelitian lebih lanjut dapat melihat dampak penggunaan Quizizz dalam jangka panjang terhadap hasil belajar peserta didik.

Dampaknya tidak hanya diukur dari aspek motivasi dan keterlibatan, tetapi juga peningkatan prestasi akademik dan pengembangan keterampilan kognitif lainnya. Penelitian berikutnya juga dapat mengeksplorasi integrasi Quizizz dengan metode pembelajaran lain, seperti pembelajaran berbasis proyek atau *flipped classroom*, untuk mengidentifikasi kombinasi metode yang paling efektif. Selain itu, mengkaji dampak penggunaan Quizizz terhadap kelompok peserta didik dengan karakteristik berbeda, seperti latar belakang sosiol-ekonomi atau kemampuan belajar, dapat memberikan wawasan lebih komprehensif mengenai dalam penerapan teknologi pembelajaran ini.

7. REFERENSI

- Aditiyawarman, 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>
- Ahmad, N. A., & Maat, S. M. (2023). Kesan Penggunaan Gamifikasi Dalam Pendidikan Matematik: Tinjauan Literatur Bersistematis. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 4(4), 27–40. <https://doi.org/10.55057/jdped.2022.4.4.3>
- Annisa, R., & Erwin, E. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar IPA Peserta didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3660–3667. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1376>
- Ali, A., Abbas, L. N., & Mohmad Sabiri, A. (2021). Keberkesanan pembelajaran gamifikasi dalam pencapaian pelajar bagi topik nombor kompleks. *Online Journal for TVET Practitioners*, 6(2), 108–122.
- Angelina, T., Herliana, Y., Widodo, S. T., & Arum, U. K. (2023). Efektivitas Media Paper Mode dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3731–3742. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6382>
- Arifin, Z., Indonesia, U. P., Setiawan, B., & Indonesia, U. P. (2022). World Journal on Educational Technology : Current Issues Utilising gamification for online evaluation through Quizizz : Teachers' perspectives and experiences. 14(3), 781–796.
- Dwi, Khusnul, & Danik. (2022). Pemikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi dalam Belajar. *Tajdid Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, 6(1), 37–48.
- Elvira, Neni Z, D. (2022). Studi Literatur: Motivasi Belajar Peserta didik dalam Pembelajaran. *Jurnal Literasi Pendidikan*, 1(2), 350–359. <https://journal.citradharma.org/index.php/eductum/indexDOI:https://doi.org/10.56480/eductum.v1i2.767%0Ahttps://creativecommons.org/licenses/by->



- sa/4.0/
- Fauziah, R., & Sofian Hadi, M. (2023). Analisis Efektivitas dan Manfaat Quizizz Paper Mode dalam Pembelajaran Interaktif di Kelas III SDN Singabraja 02. *JIMPS: Jurnal Ilmiah Mahapeserta didik Pendidikan Sejarah*, 8(3), 2721. <https://jim.usk.ac.id/sejarah>
- Hakim, A. N., & Yulia, L. (2024). Dampak Teknologi Digital Terhadap Pendidikan Saat Ini. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(1), 145–163. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Kartika Ayu Dwi Arini, E. H. (2020). dalam Pembelajaran Matematika. *Scaffolding Dalam Pembelajaran Matematika*, 4(November), 978–979. <https://doi.org/10.17977/um084v3i22025p403-410>
- Jong, A., & Tacoh, Y. T. B. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 131–147. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i1.7344>
- Lestari, W., Supandi, A., Liberna, H., Ningsih, R., & Eva, L. M. (2022). Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 1462–1465. <https://doi.org/10.31004/cdj.v3i3.7863>
- Lim, T. M., & Yunus, M. M. (2021). Teachers' perception towards the use of Quizizz in the teaching and learning of English: A systematic review. *Sustainability (Switzerland)*, 13(11). <https://doi.org/10.3390/su13116436>
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Narassati, N. A., Saleh, R., & Arthur, R. (2021). Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Hots Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 3(2), 169–180. <https://doi.org/10.21831/jpts.v3i2.43919>
- Noor, S. (2020). Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin. Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar eserta didik Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin, 6(1), 1–7.
- Nurhikmah, Aswan, D., Asrul Bena, B. N., & Malik Ramli, A. (2023). Pelatihan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Sekolah Menengah Atas. *CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 146–155. <https://journal.ilininstitute.com/index.php/caradde/article/view/2074>
- Salam, M. Y., Mudinillah, A., & Agustina, A. (2022). Aplikasi Quizizz Berpengaruh Atau Tidak untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Peserta didik. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2738–2746. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2467>
- Salamah, D., & Maryono. (2022). Pembelajaran Team Quiz Berbantuan Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta didik. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3), 461–470. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i3.1120>
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Peserta didik SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163–172. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Sari, I. T., Putri, V. I., Sari, R. K., Islam, U., Fatmawati, N., Bengkulu, S., & Belajar, M. (2023). Analisis Tantangan Guru Dalam Meningkatkan Semidang Alas Maras Kabupaten Seluma. 50–56.
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), 81–88. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88>
- Sri Legowo, Y. A. (2022). Gamifikasi Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *JISPE: Journal of Islamic Primary Education*, 3(1), 13–30. <https://doi.org/10.51875/jispe.v3i1.43>
- Solikah, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta didik pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019 / 2020. *Bapala: Jurnal Mahapeserta didik UNESA*, 7(3), 1–8. <https://jurnalmahapeserta didik.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/3>
- Wijayanti, R., Hermanto, D., & Zainudin, Z. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Matakuliah Matematika Sekolah Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 347–356. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.470>