

## IMPLEMENTASI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *QUIZIZZ* SEBAGAI ALAT PENILAIAN PEMAHAMAN SISWA TERHADAP MATA PELAJARAN

Ridha Nurul Hayati<sup>1</sup>, Wiwik Wida Farwati<sup>2</sup>, Rosidah Alawiyah<sup>3</sup> Arie Cahyani<sup>4</sup> Memy Wardani  
Elthia<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>(Universitas Bumigora )

Email Koresponden : [ridha@universitasbumigora.ac.id](mailto:ridha@universitasbumigora.ac.id)

---

### Article History:

Received: 26 Mei 2025

Revised: 29 Mei 2025

Accepted: 20 Juni 2025

**Keywords:** interactive media,  
Quizizz, formative assessment,  
Islamic education, student  
motivation, digital learning

### Abstract:

*This community service project aimed to enhance students' understanding and motivation in School subjects through the implementation of Quizizz, an interactive digital learning platform. The program was carried out at SDN 4 Banyumulek using a qualitative approach, including planning, implementation, and evaluation stages. The initial phase involved needs analysis and classroom observation, followed by Quizizz training and application in real-time learning settings. Data collection methods included observation, interviews, questionnaires, and documentation. Results showed that Quizizz successfully fostered student engagement, improved learning outcomes, and streamlined the assessment process by offering instant feedback and data analysis features. Most students achieved scores above the minimum competency standard (KKM), indicating that Quizizz is an effective and efficient tool for formative assessment. However, some technical challenges such as internet connectivity issues were noted. Overall, the integration of Quizizz into the learning process provided a positive impact on both teaching practices and student performance. It is recommended that educators adapt the use of this platform based on student needs and local context to ensure optimal learning outcomes.*

---

### Pendahuluan

Pembelajaran ialah kegiatan yang terjalin antara seseorang untuk menambah pengetahuan, mengasah keterampilan, dan dapat memanfaatkan sumber belajar untuk mendapatkan nilai positif (Susilana & Riyana 2018, h.1). Suryadi (2020, h.26) juga mengatakan bahwa Pembelajaran adalah peserta didik berusaha untuk belajar atau bisa juga disebut dengan usaha yang direncanakan agar terjadi proses kegiatan belajar.

Pada abad ke-21, penguasaan keterampilan menjadi kompetensi esensial bagi generasi muda, khususnya bagi peserta didik. Pengembangan keterampilan abad 21 ini berlangsung seiring dengan kemajuan teknologi yang mengalami pertumbuhan secara signifikan. Bahkan, pendidik masa kini dituntut untuk memiliki literasi teknologi sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran di kelas. Menurut Aryani (2020, h.1), terdapat beberapa keterampilan esensial abad 21 yang selaras dengan empat pilar, yakni learning to know, learning to do,

learning to be, dan learning to live together. Keempat pilar tersebut masing-masing mencakup keterampilan spesifik yang perlu dikembangkan dalam proses pembelajaran.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan dampak yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Kemajuan teknologi pembelajaran memberikan sejumlah kontribusi positif, antara lain memberikan keleluasaan bagi peserta didik dalam mengakses beragam sumber informasi melalui media sosial. Sejalan dengan pesatnya perkembangan teknologi saat ini, pendidik dituntut untuk mampu menyelenggarakan proses pembelajaran yang menarik dengan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Selain itu, pendidik dapat mengintegrasikan berbagai aplikasi seperti PowerPoint, YouTube, maupun platform e-learning lainnya sebagai sarana penunjang dalam proses pembelajaran.

Menurut Yaumi (2018, hlm. 7), media pembelajaran mencakup seluruh bentuk media cetak, visual, dan berbasis web yang dirancang untuk menyampaikan informasi serta memungkinkan terjadinya interaksi. Senada dengan pendapat tersebut, Susilana dan Riyana (2018) menyatakan bahwa media pembelajaran memerlukan sarana untuk menyampaikan pesan; namun, yang menjadi inti utama bukanlah alat atau medianya, melainkan pesan atau informasi yang disampaikan melalui media tersebut. Menurut Suryadi (2020, h.15), media pembelajaran merupakan sumber belajar yang terdapat di lingkungan peserta didik, sehingga mampu memberikan motivasi bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Noor (2021, h.5), media pembelajaran merupakan alat yang dapat dimanfaatkan untuk membantu penyampaian pesan atau informasi dari pendidik kepada peserta didik, dengan tujuan mendukung terciptanya proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Selaras dengan pendapat tersebut, Citra dan Rosy (n.d.) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sarana yang dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga memungkinkan terjadinya interaksi dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pendidik kepada peserta didik, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dalam praktiknya, pembelajaran sering kali masih terbatas pada penggunaan buku sebagai sumber utama, di mana materi yang disampaikan pendidik cenderung bersumber dari satu referensi saja, serta latihan soal dikerjakan secara konvensional melalui media kertas atau secara lisan. Penerapan metode pembelajaran semacam ini pada abad ke-21 cenderung monoton dan dapat menyebabkan penurunan motivasi belajar peserta didik. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi dan internet, pendidik memiliki peluang untuk memanfaatkan berbagai aplikasi pembelajaran berbasis teknologi, salah satunya adalah Quizizz.

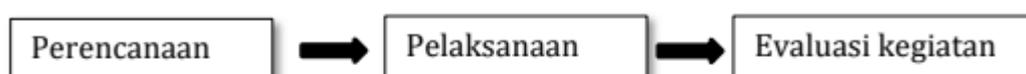
Quizizz merupakan media pembelajaran daring yang dapat digunakan secara gratis dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, serta berfungsi sebagai sarana tanya jawab dalam pelaksanaan penilaian harian pada mata pelajaran tertentu. Menurut Palupi (2021, h.4), Quizizz adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat kuis yang bersifat interaktif dan menarik dalam konteks pendidikan. Sementara itu, Pusparani (2020, h. 272) menyatakan bahwa Quizizz merupakan salah satu media yang memfasilitasi kegiatan evaluasi pembelajaran dengan berbagai fitur, seperti soal pilihan ganda, isian, maupun uraian. Senada dengan hal tersebut, Purba et al. (2022, h.7) yang sejalan dengan Sugian (2020) berpendapat bahwa Quizizz merupakan aplikasi berbasis permainan yang dapat dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran, yang fleksibel untuk digunakan di berbagai tempat, serta mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Selain membantu peserta didik dalam mengingat materi pembelajaran, penggunaan Quizizz juga berfungsi sebagai sarana penilaian harian, di mana hasil evaluasi dapat langsung ditampilkan, diunduh, dan diproyeksikan melalui layar LCD. Hal ini mendorong peserta didik untuk lebih termotivasi dan saling berkompetisi dalam memperoleh hasil belajar yang optimal. Selain menyediakan mode permainan individu, Quizizz juga menawarkan fitur permainan kelompok. Sebagai media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, Quizizz mampu membangkitkan minat serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik, karena sifatnya yang edukatif dan mendidik.

Dengan adanya aplikasi Quizizz, peneliti dapat merancang model kuis sebagai alternatif dalam pelaksanaan penilaian harian. Hal ini didasari oleh kebiasaan pendidik yang umumnya masih menggunakan media kertas dalam melakukan penilaian harian, sehingga cenderung monoton dan berpotensi menimbulkan kejenuhan bagi peserta didik. Melalui Quizizz, pengguna memiliki fleksibilitas untuk menambahkan berbagai elemen pendukung seperti gambar, video, rekaman suara, serta dapat mengatur durasi waktu untuk menjawab setiap soal. Selain itu, hasil jawaban peserta didik dapat langsung ditinjau secara real-time maupun diunduh dalam format Microsoft Excel untuk keperluan analisis lebih lanjut.

### Metode

Pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan kualitatif pada Siswa/-i SDN 4 Banyumulek Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan pada 29 April 2025. Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan.



**Gambar 1:** Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Pada tahapan perencanaan, tim pengabdian dosen Universitas Bumigora mengobservasi dan menganalisa kebutuhan siswa dikelas, terkait dengan materi pembelajaran. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi pembelajaran melalui penerapan media kuis interaktif berbasis aplikasi Quizizz.

Lalu, dilanjutkan dengan tahapan pelaksanaan kepada siswa dengan melakukan Observasi Awal : Melakukan pengamatan langsung terhadap suasana pembelajaran di kelas, Observasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi sejauh mana proses pembelajaran dapat mempengaruhi siswa. (Sumber: Creswell, 2014 - Metode penelitian kualitatif menggunakan pengamatan lapangan untuk memahami fenomena.) Analisis Masalah : Melibatkan siswa dan pendidik untuk memahami persepsi mereka terhadap proses pembelajaran, termasuk metode evaluasi yang telah diterapkan sebelumnya, Mengumpulkan masukan dari siswa tentang kendala belajar dan pengalaman mereka dengan metode pembelajaran konvensional. (Sumber: Patton, 2002 - Teknik wawancara mendalam dan FGD sebagai pendekatan kualitatif untuk menggali informasi.). Penjelasan dan Pelatihan Quizizz : Memberikan pelatihan kepada mahasiswa tentang penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran dan evaluasi dengan Pengenalan fitur-fitur Quizizz, Cara mengakses kuis secara daring, Simulasi pelaksanaan kuis interaktif berbasis Quizizz. (Sumber: Munir, 2020 - Pentingnya multimedia interaktif dalam meningkatkan daya tarik pembelajaran.)

Kemudian, tahapan Implementasi dan evaluasi. Pada tahapan akhir pelaksanaan kegiatan pengabdian, tim pelaksana mengimplementasikan dengan Mengintegrasikan kuis berbasis Quizizz dalam proses pembelajaran pembelajaran tertentu sebagai bagian dari evaluasi di akhir sesi kuliah. Kemudian tim pelaksana melakukan evaluasi dengan mengumpulkan data melalui: Kuesioner: Untuk mengetahui respon mahasiswa terhadap pengalaman menggunakan Quizizz. Wawancara: Untuk mendalami persepsi pendidik tentang efektivitas Quizizz dalam mengevaluasi pemahaman siswa terhadap mata pelajaran. Dan Analisis Data: Membandingkan tingkat partisipasi dan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan Quizizz. (Sumber: Mardapi, 2003 - Keterkaitan evaluasi dengan peningkatan kualitas pembelajaran.) Dengan demikian, kegiatan pengabdian masyarakat ini berhasil mencapai tujuannya dalam meningkatkan pemahaman dan meningkatkan motivasi pembelajaran mahasiswa. Metode pembelajaran yang berbeda seperti penggunaan media kuis interaktif Quizizz Memberikan dampak positif dalam proses belajar mengajar yang tidak hanya dapat mengevaluasi hasil pemahaman siswa terhadap mata pelajaran, tetapi juga memperkaya metode pembelajaran pendidik sehingga proses pendidikan menjadi lebih efektif dan menarik. (Sumber: Widoyoko, 2013 - Optimalisasi evaluasi pembelajaran untuk mendukung capaian kompetensi mahasiswa.)

### **Pembahasan**

Jenis penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah penelitian kualitatif dengan

pendekatan deskriptif. Menurut Mukhtar (2013, hlm. 10), metode deskriptif kualitatif merupakan pendekatan yang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan atau merumuskan teori berdasarkan fenomena yang diamati pada waktu tertentu. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian deskriptif kualitatif merupakan pendekatan yang digunakan untuk memperoleh pengetahuan atau mengembangkan teori melalui pengamatan langsung, wawancara dengan informan, serta pengumpulan informasi dari berbagai sumber seperti jurnal, buku, maupun artikel yang memuat teori-teori relevan dari para ahli. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini dapat berasal dari sumber primer maupun sekunder.

Dalam proses pengumpulan data, peneliti menerapkan beberapa teknik, yakni observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik observasi dilakukan selama berlangsungnya kegiatan, termasuk saat pelaksanaan penilaian peserta didik menggunakan aplikasi Quizizz. Teknik berikutnya adalah wawancara yang bersifat tidak terstruktur, di mana peneliti tidak menggunakan panduan atau format pertanyaan yang tersusun secara sistematis, sehingga memberikan fleksibilitas dalam menggali informasi dari informan.

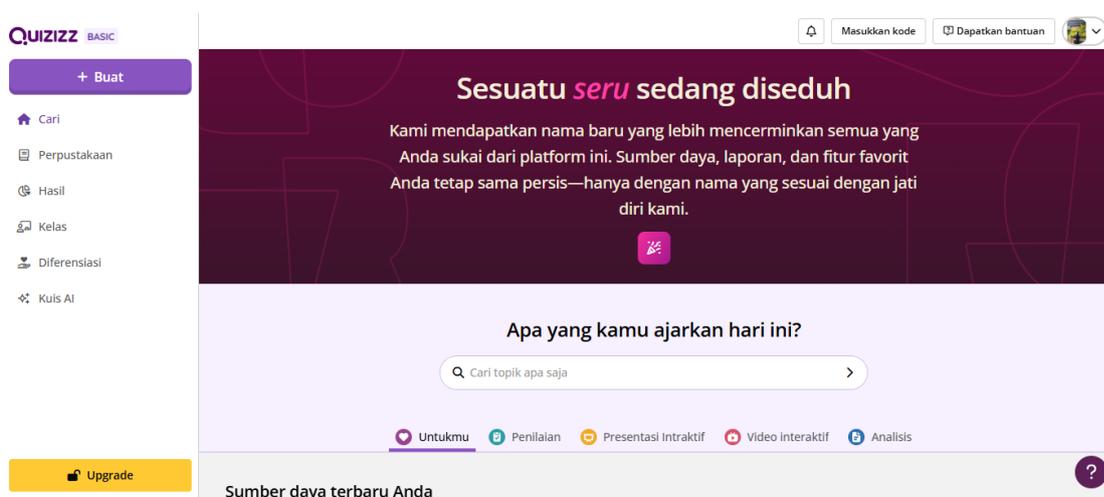
Menurut Salim dan Haidir (2019, hlm. 99), wawancara tidak terstruktur adalah teknik wawancara yang menggunakan pedoman umum berupa garis besar topik yang akan dibahas. Jenis wawancara ini bersifat fleksibel, memungkinkan peneliti untuk menggali informasi secara mendalam terkait implementasi media pembelajaran Quizizz dalam proses penilaian harian. Teknik pengumpulan data selanjutnya adalah dokumentasi, yang digunakan untuk memperoleh data tambahan berupa gambar atau bukti visual lainnya. Informasi ini berfungsi sebagai penunjang dalam mendeskripsikan hasil penilaian harian yang diperoleh melalui penggunaan media pembelajaran Quizizz. Setelah data diperoleh, peneliti melakukan refleksi guna merancang pertemuan pembelajaran selanjutnya.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

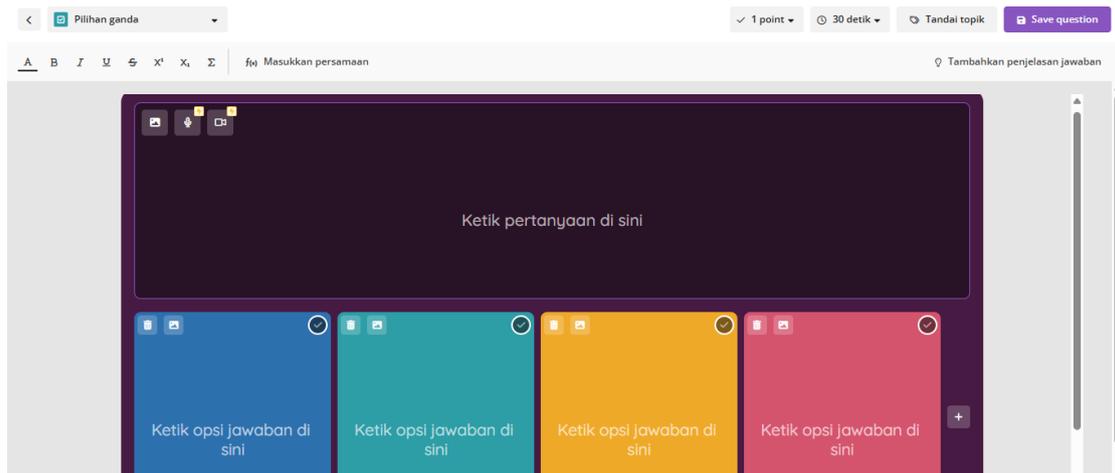
Sebelum pelaksanaan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan serangkaian tahapan persiapan guna mendukung kelancaran proses penelitian. Fokus utama persiapan ini adalah perancangan model kuis interaktif berbasis Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan agama islam yang dirancang untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, peneliti juga menyeleksi materi ajar yang akan dimuat dalam kuis online tersebut, yang diambil dari buku ajar, sesuai dengan materi yang diajarkan oleh guru Pendidikan agama islam di Sekolah Dasar negeri 4 Banyumulek. Kedua aspek ini merupakan komponen utama dalam tahap perancangan awal. Di samping itu, peneliti juga mempersiapkan proses wawancara dengan beberapa narasumber, yakni kepala sekolah Sekolah Dasar negeri 4 Banyumulek, dan guru pengampu mata pelajaran PAI. Pengumpulan data tambahan dilakukan melalui penyebaran kuesioner berbasis Google Form dan dokumentasi video kepada para siswa yang berperan sebagai responden.

Model kuis yang dikembangkan dirancang secara variatif dan atraktif, dengan menyertakan penjelasan rinci pada setiap butir soal dan pilihan jawaban. Hal ini bertujuan untuk memfasilitasi peserta didik dalam mengingat kembali materi yang telah dipelajari. Penerapan metode pembelajaran berbasis permainan melalui platform Quizizz dinilai relevan dengan sistem pembelajaran berbasis teknologi, karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, mudah dipahami, dan menyenangkan.

Aplikasi Quizizz menyediakan fleksibilitas dalam perancangan model kuis yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran daring, termasuk pembelajaran Pendidikan agama islam. Platform ini dapat diakses melalui laman resmi di <https://quizizz.com>, di mana pendidik diwajibkan untuk melakukan registrasi terlebih dahulu guna memperoleh akun pengguna. Setelah memiliki akun, pendidik dapat merancang berbagai jenis kuis sesuai kebutuhan. Adapun format kuis yang tersedia meliputi pilihan ganda (multiple choice), kotak centang (checkbox), isian singkat atau kalimat rumpang (fill in the blank), serta angket (poll). Selain itu, platform ini juga mendukung integrasi berbagai media pembelajaran seperti gambar, video, dan audio yang dapat disisipkan ke dalam pertanyaan maupun pilihan jawaban, sehingga meningkatkan interaktivitas dan daya tarik kuis yang dirancang.



Gambar 2. Merancang kuis Quizizz



Gambar 3. Bentuk soal yang dipilih

Pada tahap awal penggunaan laman Quizizz, pendidik memiliki keleluasaan untuk merancang bentuk soal sesuai kebutuhan, baik dalam format pilihan ganda, jawaban singkat, maupun jenis lainnya. Setiap soal dapat diperkaya dengan elemen multimedia seperti gambar, rekaman suara, maupun cuplikan video guna meningkatkan daya tarik dan pemahaman peserta didik. Soal yang telah disusun dapat disimpan, dan pendidik dapat melanjutkan dengan menambahkan soal berikutnya secara berurutan. Platform Quizizz tidak menetapkan batasan jumlah soal, sehingga memungkinkan pendidik untuk menyusun kuis dengan jumlah pertanyaan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.



Gambar 4. Contoh soal



**Gambar 5. Cara membagikan link**

Setelah pendidik selesai menyusun soal, tautan kuis dapat dibagikan kepada peserta didik untuk dikerjakan secara daring. Dalam pelaksanaannya, Quizizz menyediakan fitur yang memungkinkan peserta didik menyesuaikan suasana belajar sesuai preferensi masing-masing. Bagi peserta didik yang menyukai pembelajaran dengan latar musik, Quizizz menyajikan alunan musik selama pengerjaan kuis. Sebaliknya, bagi mereka yang lebih nyaman dalam suasana hening, fitur musik tersebut dapat dinonaktifkan sesuai kebutuhan individu.

Pendidik dapat memantau hasil jawaban peserta didik secara komprehensif melalui platform Quizizz. Selain itu, hasil evaluasi pembelajaran tersebut juga dapat dikirimkan ke alamat surel orang tua atau wali peserta didik sebagai bentuk pelaporan kemajuan belajar. Tidak hanya peserta didik yang dituntut untuk melek teknologi, tetapi orang tua atau wali juga diharapkan memiliki literasi digital yang memadai agar dapat turut serta dalam mengawasi pemanfaatan perangkat digital oleh anak. Dengan demikian, pihak sekolah dapat menjalin kerja sama yang lebih efektif dengan wali murid dalam memantau dan mengevaluasi perkembangan hasil belajar peserta didik secara berkelanjutan.

Selain hasil secara keseluruhan, pendidik juga dapat mengakses dan meninjau hasil pengerjaan kuis secara individual. Data tersebut dapat diunduh dalam format PDF dan dimanfaatkan sebagai bahan evaluasi pembelajaran. Proses penilaian dilakukan secara otomatis oleh sistem, sehingga pendidik tidak perlu melakukan koreksi secara manual terhadap setiap jawaban peserta didik. Dengan demikian, informasi mengenai capaian belajar dapat diperoleh secara efisien, baik pada tingkat kelas maupun individu. Selain itu, pendidik juga memiliki fleksibilitas dalam mengatur format soal sesuai

kebutuhan, termasuk pengaturan waktu pengerjaan, urutan soal, serta pengacakan pilihan jawaban.

Platform Quizizz menyediakan opsi pengaturan bagi pendidik untuk menampilkan atau menyembunyikan jawaban benar ketika peserta didik menjawab soal secara keliru. Dengan demikian, pendidik dapat menyesuaikan sistem umpan balik sesuai dengan tujuan pembelajaran. Jika jawaban benar disembunyikan, peserta didik masih diberi kesempatan untuk mengulang kuis guna memperoleh skor terbaik. Hal ini selaras dengan temuan Hidayah et al. (n.d.) yang menyatakan bahwa aplikasi Quizizz memiliki antarmuka yang mudah digunakan, serta memberikan umpan balik langsung berupa indikator benar atau salah pada setiap jawaban. Selain itu, fitur peringkat individu yang ditampilkan setelah kuis turut mendorong motivasi peserta didik untuk meningkatkan performa mereka dan bersaing secara sehat guna meraih posisi terbaik.

Hasil pengerjaan kuis oleh peserta didik melalui platform Quizizz secara otomatis direkap dalam bentuk tabel statistik, sehingga memudahkan pendidik dalam proses penginputan nilai. Implementasi media pembelajaran Quizizz dilaksanakan secara daring dari rumah masing-masing peserta didik, dengan batas waktu pengerjaan yang telah disepakati sebelumnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Mukharomah (2021) yang menyatakan bahwa salah satu keunggulan Quizizz terletak pada kemampuannya dalam menyajikan rekapitulasi hasil pekerjaan peserta didik dalam bentuk statistik yang sistematis. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh pendidik, peserta didik mengungkapkan rasa antusias dan senang saat menggunakan Quizizz, mengingat sebelumnya mereka belum pernah mengikuti penilaian harian melalui platform tersebut dan lebih sering menggunakan Google Form. Temuan ini sejalan dengan pernyataan Anggraini et al. (n.d.), yang mengemukakan bahwa peserta didik menunjukkan antusiasme tinggi saat mengerjakan soal melalui Quizizz, terutama karena adanya fitur batas waktu pengerjaan yang dinilai efektif dalam melatih konsentrasi dan ketepatan waktu dalam menjawab soal.

Peserta didik merespons positif penggunaan Quizizz, salah satunya karena adanya batas waktu pada setiap soal yang memicu semangat dan rasa tertantang dalam menyelesaikan kuis. Namun demikian, terdapat pula beberapa kendala teknis yang dialami oleh peserta didik selama pelaksanaan. Beberapa siswa tidak dapat mengakses platform karena lupa alamat surel mereka, sehingga harus menggunakan perangkat milik orang tua. Di samping itu, gangguan sinyal internet di lingkungan tempat tinggal

juga menjadi hambatan, yang menyebabkan kuis keluar secara otomatis atau terkirim sebelum pengerjaan selesai. Kondisi ini diperkuat oleh pendapat Jumantu (2021, hlm. 43), yang menyatakan bahwa gangguan koneksi internet merupakan kendala yang umum terjadi dalam pembelajaran daring, dan peserta didik diharapkan dapat mencari koneksi yang lebih stabil agar tetap dapat mengakses Quizizz. Temuan ini juga diperkuat oleh Suharsono dan Muhammad Taufik (n.d.), Sattar et al. (2021), serta Haddar dan Juliano (2021), yang menyebutkan bahwa keterbatasan Quizizz terletak pada ketergantungannya terhadap koneksi internet. Beberapa peserta didik mengalami kesulitan untuk masuk ke aplikasi, terputus saat mengerjakan, atau tidak dapat mengubah jawaban yang telah dikirim. Meskipun demikian, Quizizz tetap memberikan manfaat signifikan melalui fitur rekapitulasi otomatis data hasil belajar peserta didik, yang sangat membantu pendidik dalam mengevaluasi tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan.

Sebagian besar hasil yang diperoleh peserta didik menunjukkan capaian di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sehingga penggunaan media pembelajaran Quizizz dinilai tepat sebagai sarana latihan soal, baik dalam pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran daring. Fleksibilitas platform ini terletak pada kemampuannya untuk digunakan tanpa batasan ruang dan waktu, sehingga pengerjaan kuis dapat dilakukan kapan saja sesuai kesepakatan antara pendidik dan peserta didik. Selain itu, penggunaan Quizizz juga lebih efisien karena tidak memerlukan media cetak atau alat tulis, serta mendukung pengumpulan data secara cepat dan praktis. Temuan ini sejalan dengan pendapat Wahyudi et al. (2020) yang menyatakan bahwa Quizizz merupakan alternatif penilaian pembelajaran yang dikemas secara menarik dan tidak monoton, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini juga didukung oleh Asria et al. (2021), yang menegaskan bahwa penggunaan Quizizz efektif dalam meningkatkan keaktifan peserta didik serta relevan dengan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan saat ini.

### **Kesimpulan (Cambria, size 11)**

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media quizizz sebagai media pembelajaran sangat cocok diterapkan karena fitur yang memungkinkan siswa dapat mengerjakan soal tanpa terbatas waktu dan ruang. Selain itu, pembelajaran quizizz sangat membantu untuk para pendidik untuk mengukur kemampuan siswa dalam mengevaluasi tingkatan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang

sudah disampaikan. Sebagian besar hasil belajar peserta didik menunjukkan capaian yang melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Penggunaan media pembelajaran Quizizz terbukti efisien dan ekonomis karena tidak memerlukan penggunaan kertas maupun alat tulis, serta mengeliminasi kebutuhan pengumpulan dan koreksi manual oleh pendidik. Sistem secara otomatis merekap dan menilai hasil pekerjaan peserta didik. Peneliti menyarankan agar pendidik dapat menyesuaikan penggunaan media Quizizz dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal, efektif, dan efisien.

### **Ucapan Terimakasih**

Penulis dan tim pengabdian mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Kalura esar SDN 4 Banyumulek telah bersedia memberikan tempat untuk kami melaksanakan pengabdian dan kerjasama yang telah diberikan dalam pelaksanaan pengabdian ini. Ucapan terimakasih juga kami sampaikan kepada LPPM Universitas Bumigora yang selalu mendukung dan membantu terlaksananya kegiatan pengabdian ini.

### **Daftar Pustaka**

- Aryani, F. (2020). Pendidikan abad 21: Konsep dan implementasi dalam pembelajaran.
- Asria, I., Nurhadi, D., & Mulyani, S. (2021). Efektivitas penggunaan media Quizizz terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 9(1), 88–96
- Haddar, N. R., & Juliano, R. (2021). The effectiveness of online learning tools: A case study of Quizizz in elementary education. *Journal of Digital Learning Innovation*, 3(1), 45–53
- Hidayah, N., Rahmawati, D., & Fitriani, R. (n.d.). Pemanfaatan aplikasi Quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran daring.
- Mukharomah, L. (2021). Efektivitas penggunaan media Quizizz dalam pembelajaran daring di masa pandemi. Yogyakarta: Deepublish.
- Noor, I. (2021). Media pembelajaran interaktif: Konsep dan aplikasi dalam pendidikan digital.
- Palupi, D. (2021). Pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran interaktif.
- Purba, R., Sihombing, R. M., Simanjuntak, R., & Sinaga, D. (2022). Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran di sekolah dasar. Medan: CV. Widina Bhakti Persada.
- Pusparani, I. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital di era revolusi industri 4.0. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sattar, H., Ahmad, A., & Rahman, F. (2021). Challenges of using online learning platforms in education during the COVID-19 pandemic. *Journal of Educational Technology and Online Learning*, 5(2), 112–120
- Sugian, A. (2020). Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran interaktif. Yogyakarta: Deepublish.
- Suryadi. (2020). Media dan sumber belajar: Konsep, pengembangan, dan pemanfaatannya dalam pembelajaran.

- Susilana, R., & Riyana, C. (2018). *Media pembelajaran: Hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV Wacana Prima.
- Wahyudi, A., Suryani, N., & Prasetyo, D. (2020). Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai alternatif penilaian pembelajaran yang menarik di era digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 134–142
- Yaumi, M. (2018). *Media dan teknologi pembelajaran*. Prenadamedia Group.