

PEMANFAATAN GAME EDUKASI SEBAGAI STRATEGI INOVATIF DALAM PEMBELAJARAN ABAD KE-21

Novia Tri Hapsari¹, Prima Ratna Sari², Yogi Dwi Satrio³

¹Pendidikan Ekonomi Universitas Jember, Jember, Indonesia, noviatrihapsari.fkip@unej.ac.id

²Pendidikan Ekonomi Universitas Jember, Jember, Indonesia, primars@unej.ac.id

³Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia, yogi.dwi.fe@um.ac.id

DOI

<https://doi.org/10.26740/jupe.v14n2.p168-174>

Article history

Received

2 January 2026

Revised

21 April 2026

Accepted

30 April 2026

How to cite

Hapsari, N. T., Sari, P. R., & Satrio, Y. D. (2026). Pemanfaatan game edukasi sebagai strategi inovatif dalam pembelajaran abad ke-21. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 14(2), 168-174.

<https://doi.org/10.26740/jupe.v14n2.p168-174>

Kata Kunci: Era Digital, Permainan Edukasi, Strategi Inovatif, Quizizz

Keywords: Digital Era

Educational Games

Innovative Strategies

Quizizz

Corresponding author

Novia Tri Hapsari

noviatrihapsari.fkip@unej.ac.id

Abstrak

Pendekatan pembelajaran tradisional semakin dianggap kurang efektif dalam membangkitkan motivasi dan pemahaman mendalam sehingga mendorong perlunya strategi pembelajaran yang inovatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pemanfaatan *games-based-learning* melalui platform Quizizz sebagai alternatif pembelajaran yang interaktif dan menarik. Fokus penelitian diarahkan pada integrasi Quizizz dalam pembelajaran di Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Jember. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain studi kasus. Subjek dalam penelitian ini terdiri dari 29 orang dengan teknik *purposive sampling*. Data dalam penelitian ini didapat melalui angket, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz memberikan dampak positif bagi dosen maupun mahasiswa, karena mampu mengubah suasana kelas konvensional menjadi lebih aktif, menyenangkan dan berbasis pengalaman belajar. Quizizz berfungsi sebagai game edukatif yang dapat menuntaskan tekanan akademik sekaligus meningkatkan motivasi belajar, keterampilan berpikir kritis, serta literasi digital. Meskipun demikian, penggunaan Quizizz perlu diimbangi dengan metode lain dan lebih tepat digunakan untuk penguatan materi serta evaluasi formatif. Secara keseluruhan, Quizizz dipandang sebagai media yang relevan sesuai dengan karakteristik generasi mahasiswa saat ini dan sesuai dengan tuntutan pada pembelajaran abad ke-21.

Abstract

Traditional learning approaches are often seen as less effective in enhancing student motivation and deep understanding, creating a need for more innovative instructional strategies. This study explores the use of game-based learning through the Quizizz platform as an interactive alternative to conventional teaching. The research focuses on the implementation of Quizizz in the Economic Education Study Program at the University of Jember. A descriptive qualitative case study approach was employed, involving 29 participants selected through purposive sampling. Data were collected through questionnaires, interviews, and documentation. The results indicate that Quizizz positively impacts both lecturers and students by creating a more active, enjoyable, and experience-based learning environment. It helps reduce academic pressure while improving learning motivation, critical thinking skills, and digital literacy. Despite these benefits, Quizizz should be used alongside other teaching methods and is most effective for reinforcing material and conducting formative assessments. Overall, Quizizz is considered a relevant learning tool that aligns with the characteristics of contemporary university students and supports the principles of 21st-century learning.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital abad ke-21 telah membawa perubahan transformatif dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Kemajuan ini memungkinkan pergeseran dari metode konvensional menuju pemanfaatan platform daring, aplikasi *e-learning*, dan instrumen digital lainnya (Murtado et al., 2023; Purba & Saragih, 2023). Bagi generasi mahasiswa masa kini yang tumbuh di era digital, teknologi dan permainan (baik video *game* maupun *game online*) telah menjadi bagian tak terpisahkan dari gaya hidup mereka. Kondisi ini menuntut pendidik untuk memfasilitasi proses belajar yang lebih modern, interaktif, kontekstual, dan relevan dengan karakteristik mahasiswa abad ke-21. Pengembangan media pembelajaran sangat esensial untuk disesuaikan dengan target pencapaian dan karakteristik siswa. Kehadiran media digital yang mudah diakses oleh para guru diyakini mampu menjadi motor penggerak dalam mempercepat proses digitalisasi pendidikan secara menyeluruh (Novaliendry et al., 2022)

Meskipun teknologi pembelajaran telah tersedia secara luas, persistensi pendidik dalam mempertahankan model pembelajaran konvensional justru menciptakan stagnasi akademis. Pendekatan pembelajaran tradisional terbukti semakin kurang optimal untuk membangkitkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman konsep secara mendalam. Praktik di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak pendidik yang mempertahankan cara konvensional, sehingga membuat mahasiswa merasa jenuh (Suryaningsih & Nurlita, 2021). Masalah ini secara spesifik terjadi di lingkungan pendidikan tinggi, khususnya pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Jember. Dosen seringkali masih didominasi oleh penggunaan metode ceramah, presentasi PowerPoint dasar, dan studi kasus yang kurang mengintegrasikan media interaktif, sehingga atmosfer kelas menjadi monoton dan kurang menstimulasi partisipasi aktif mahasiswa.

Sebagai respons terhadap kelemahan metode tradisional tersebut, pendekatan *Game Based Learning* hadir sebagai alternatif instruksional yang transformatif. *Game Based Learning* mengintegrasikan elemen gamifikasi seperti sistem poin, kompetisi sehat, dan umpan balik *real time* ke dalam ruang lingkup akademik guna memfasilitasi motivasi intrinsik pelajar. Winatha & Setiawan (2020) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa implementasi metode *Game Based Learning* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi sekaligus prestasi akademik peserta didik. Melalui *Game Based Learning*, pengalaman belajar dirancang untuk tidak hanya menghibur, tetapi secara kritis mampu meningkatkan hasil belajar karena peserta didik dituntut untuk secara aktif memecahkan masalah dengan cara yang menyenangkan

Penelitian-penelitian terdahulu seperti (Aulia et al., 2024; Mailani et al., 2024; Nuryamin et al., 2023) telah membuktikan dan menyepakati beberapa hal seperti game edukasi terbukti bukan sekadar hiburan, melainkan instrumen yang valid untuk menyampaikan materi pembelajaran. Penggunaan *game* edukasi mampu meningkatkan tanggung jawab, melatih keterampilan siswa secara terarah, dan memacu motivasi belajar. Pembelajaran menggunakan *game* edukasi terbukti lebih efektif dalam menaikkan hasil belajar dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru/pendidik.

Walaupun manfaat *game* edukasi sudah banyak diteliti, literatur yang ada saat ini masih memiliki beberapa celah atau kekurangan yaitu mayoritas penelitian terdahulu menjadikan siswa sekolah dasar (SD) atau menengah (SMP/SMA) sebagai subjek penelitian dan sangat minim literatur yang meneliti efektivitas *game-based learning* di tingkat Perguruan Tinggi (mahasiswa). Selain itu, banyak literatur masih berupa deskripsi konseptual umum tentang manfaat *game* sehingga masih kurangnya eksplorasi empiris mengenai bagaimana proses atau cara dosen (sebagai fasilitator di pendidikan tinggi) merancang dan mengintegrasikan platform spesifik seperti Quizizz dalam mata kuliah yang dilakukan. Dan juga belum ada penelitian spesifik yang memotret fenomena kejenuhan metode mengajar ini di Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Jember, di mana metode ceramah dan presentasi masih mendominasi. Berangkat dari kekurangan-kekurangan yang telah disampaikan sebelumnya, penelitian ini akan berkontribusi dalam memberikan temuan nyata mengenai efektivitas dan pengalaman penggunaan *game* edukatif (secara spesifik platform Quizizz) pada level mahasiswa, yang secara psikologis dan kematangan kognitif berbeda dengan siswa sekolah menengah. Selain itu, penelitian ini berkontribusi melihat dari sudut pandang strategi dosen Pendidikan Ekonomi dalam memecahkan masalah kejenuhan kelas, bukan sekadar melihat nilai akhir mahasiswa. Penelitian ini juga akan mengatasi masalah spesifik di lingkungan Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Jember dengan menawarkan model penerapan *game-based learning* yang dapat direplikasi oleh program studi atau universitas lain dalam rangka menyiapkan kompetensi abad ke-21.

Dengan Gap penelitian yang telah dibahas sebelumnya, urgensi pada penelitian ini adalah perlu adanya pembaruan mendesak pada proses pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi dan informasi untuk menjawab tantangan globalisasi (Kurniawan & Rohman, 2022). Penelitian ini memiliki urgensi yang tinggi untuk menjembatani kesenjangan antara gaya belajar mahasiswa era digital dengan target capaian pendidikan nasional. Penerapan *game* edukatif berbasis teknologi bukan lagi sekadar pelengkap atau hiburan, melainkan sebuah solusi alternatif yang transformatif. Strategi ini sangat dibutuhkan saat ini guna mengembangkan literasi digital, karakter, dan keterampilan berpikir tingkat tinggi mahasiswa dalam mempersiapkan mereka menghadapi tuntutan dunia kerja modern.

Berdasarkan fenomena dan urgensi yang telah diuraikan, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji pemanfaatan *game* edukatif Quizizz oleh dosen Pendidikan Ekonomi Universitas Jember sebagai strategi inovatif dalam pembelajaran abad ke-21. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih nyata terhadap optimalisasi media digital guna menciptakan lingkungan belajar yang efektif, menyenangkan, dan berorientasi pada penciptaan lulusan dengan kecakapan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan metode campuran (*mixed methods*) dengan desain *sequential explanatory* (eksplanatori sekuensial). Pendekatan ini dipilih karena penelitian tidak hanya menyajikan data numerik berupa persentase penggunaan teknologi, tetapi juga bertujuan untuk menggali makna, persepsi, dan pengalaman subjek secara mendalam. Pada tahap pertama, peneliti mengumpulkan data kuantitatif melalui angket untuk mendapatkan gambaran umum, yang kemudian diperdalam pada tahap kedua melalui pengumpulan data kualitatif menggunakan metode studi kasus (wawancara dan dokumentasi) guna menjelaskan hasil kuantitatif secara lebih komprehensif.

Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu memilih informan berdasarkan tujuan penelitian. Subjek dalam penelitian ini adalah dosen yang telah menerapkan metode Quizizz pada mata kuliah Media Pembelajaran Bidang Studi dan mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Jember angkatan 2023 yang sedang menjalani mata kuliah tersebut. Mahasiswa yang menempuh mata kuliah Media Pembelajaran Bidang Studi dan juga dosen yang mengampu mata kuliah tersebut dipilih menjadi subjek penelitian dikarenakan selain mahasiswa dan dosen mengerti teori terkait pemilihan media pembelajaran juga diharapkan bisa menerapkan pemanfaatan media pembelajaran yang menarik. Terdapat 29 subjek penelitian terdiri dari 2 dosen, 9 mahasiswa dari kelas A, 9 mahasiswa dari kelas B, dan 9 mahasiswa dari kelas C. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga jenis instrument yaitu angket, wawancara dan dokumentasi. Pengumpulan angket dilakukan melalui google form dan wawancara dilakukan secara langsung kepada mahasiswa.

Pengumpulan data menggunakan tiga jenis instrumen utama yang disusun berdasarkan indikator pemanfaatan *game-based learning*. Pertama adalah angket (kuesioner) yang dibagikan secara daring melalui *Google Form* untuk mengukur respons awal subjek. Angket ini terdiri dari 10 butir pertanyaan tertutup menggunakan Skala Likert dengan rentang 1–5. Indikator variabel yang diukur dalam angket meliputi: (1) kemudahan penggunaan platform, (2) tingkat interaktivitas fitur, dan (3) dampak terhadap motivasi belajar mahasiswa. Kemudian yang kedua menggunakan pedoman wawancara dengan format wawancara semi terstruktur yang dilakukan secara langsung (tatap muka) untuk menggali hambatan, strategi dosen, dan pengalaman mahasiswa yang tidak tertangkap oleh angket. Sedangkan yang ketiga, menggunakan dokumentasi berupa tangkapan layar (*screenshot*) hasil kuis mahasiswa di Quizizz dan dokumentasi kegiatan pembelajaran di kelas. Untuk menjamin keabsahan data kualitatif yang diperoleh, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi yang digunakan meliputi *triangulasi teknik* (membandingkan data hasil angket, wawancara, dan dokumentasi untuk melihat konsistensi informasi) serta *triangulasi sumber* (melakukan kroscek data antara perspektif dosen pengampu dengan respons mahasiswa).

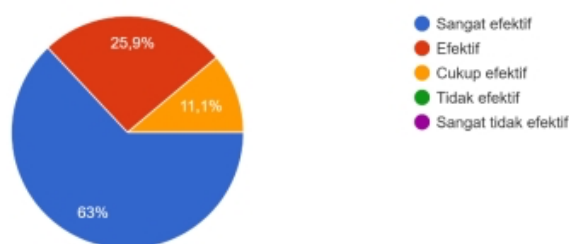
Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan *mixed methods*, analisis data dilakukan melalui dua tahapan utama. Tahapan yang pertama adalah analisis kuantitatif yang datanya diperoleh dari angket (*Google Form*) diolah menggunakan analisis statistik deskriptif. Hasil penghitungan skor Skala Likert ditabulasikan dan disajikan dalam bentuk persentase untuk menunjukkan kecenderungan umum respons subjek terhadap penggunaan Quizizz. Tahapan yang kedua adalah analisis kualitatif yang datanya diperoleh dari hasil wawancara dan dokumentasi dianalisis menggunakan model interaktif Miles dan Huberman, yang meliputi tiga tahapan: (1) Reduksi Data (*Data Reduction*) dengan menyaring transkrip wawancara dari 2 dosen dan perwakilan mahasiswa. Membuang percakapan yang tidak relevan seperti keluhan mahasiswa tentang jadwal kuliah dan memfokuskan data hanya pada indikator variable seperti kemudahan penggunaan, interaktivitas, dan peningkatan motivasi. (2) Penyajian Data (*Data Display*) dengan menyajikan temuan dalam bentuk narasi deskriptif atau matriks komparasi. Seperti, membuat tabel perbandingan bagaimana respons mahasiswa Kelas A dibandingkan Kelas C terhadap fitur kuis interaktif, disandingkan dengan kutipan langsung dari hasil wawancara mereka. (3) Penarikan Kesimpulan dengan melakukan analisis dokumen dan hal ini berperan sebagai alat pembuktian silang (*cross-check*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari penyebaran angket yang dilakukan melalui google form terkait pemanfaatan Quizizz dalam pembelajaran pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Jember diperoleh data sebagai berikut:

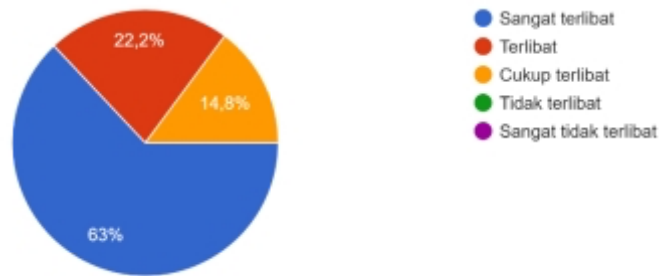
3. Seberapa efektifkah Quizizz dalam membantu Anda memahami konsep strategi pemilihan media pembelajaran?
27 jawaban



Gambar 1. Keefektifan Quizizz memahami konsep strategi pemilihan media pembelajaran

4. Apakah Anda merasa terlibat dan termotivasi saat menggunakan Quizizz dalam pembelajaran tentang media pembelajaran?

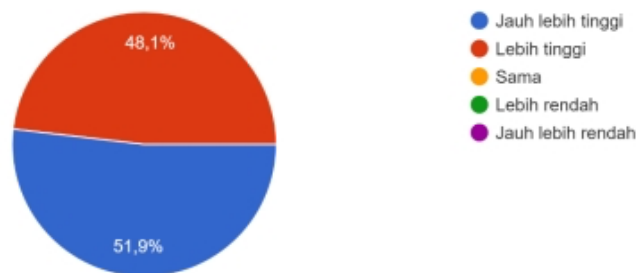
27 jawaban



Gambar 2. Meningkatnya keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran

6. Seberapa besar motivasi Anda untuk belajar menggunakan Quizizz dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional?

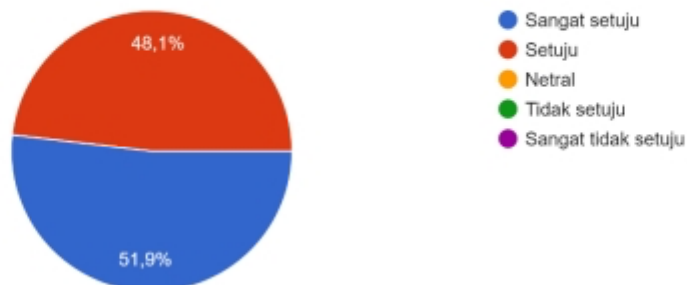
27 jawaban



Gambar 3. Meningkatnya motivasi belajar ketika menggunakan Quizizz dibanding dengan metode pembelajaran tradisional

7. Apakah Anda merasa bahwa penggunaan Quizizz memperkaya pengalaman belajar Anda di mata kuliah ini?

27 jawaban



Gambar 4. Quizizz memperkaya pengalaman belajar mahasiswa.

a. Persepsi Mahasiswa terhadap Penggunaan Quizizz

Data kuantitatif yang diperoleh dari kuesioner mahasiswa divisualisasikan dalam bentuk persentase terkait empat indikator utama: pemahaman konsep, keterlibatan, motivasi, dan pengalaman belajar. Ringkasan data tersebut disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Persentase Tanggapan Mahasiswa terhadap Penggunaan Quizizz

Indikator	Persentase Setuju	Temuan Utama
Pemahaman Konsep (Gambar 1)	63%	Sangat efektif membantu memahami materi dan mengetahui kesalahan secara cepat melalui umpan balik instan.
Keterlibatan Siswa (Gambar 2)	63%	Mendorong partisipasi aktif secara langsung melalui elemen kompetitif (waktu dan papan skor).
Motivasi Belajar (Gambar 3)	51,9%	Merasa lebih dihargai, belajar layaknya bermain <i>game</i> , dan mengurangi rasa bosan dibanding metode konvensional.
Pengalaman Belajar (Gambar 4)	51,9%	Memberikan nilai tambah eksploratif melalui visual, grafik, dan kecepatan belajar yang dapat disesuaikan.

b. Perspektif Dosen terhadap Penggunaan Quizizz

Hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa dosen merasakan dampak positif yang signifikan. Dosen mencatat adanya peningkatan partisipasi aktif dari mahasiswa yang sebelumnya pasif. Selain itu, fitur laporan hasil Quizizz memudahkan dosen dalam mengevaluasi pemahaman mahasiswa secara *real-time*. Fitur pengacakan soal (*randomize*) juga terbukti efektif menurunkan tingkat kecurangan, sehingga dosen dapat mengukur kemampuan individu mahasiswa secara lebih objektif dan presisi.

Pembahasan

Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa Quizizz bukan sekadar alat evaluasi, melainkan medium transformasi pedagogi. Untuk memahami fenomena ini secara komprehensif, temuan data dianalisis lebih mendalam menggunakan pendekatan teoritis berikut:

a. Tinjauan Teori Gamifikasi dalam Meningkatkan Keterlibatan dan Pengalaman Belajar

Tingginya persentase keterlibatan mahasiswa (63%) dan berhasil memperkaya pengalaman belajar (51,9%) dapat dijelaskan melalui Teori Gamifikasi. Gamifikasi merupakan produk, pola pikir, proses, pengalaman, metode desain, serta sistem yang saling terkait, di mana elemen-elemen permainan dimanfaatkan untuk menyelesaikan masalah non permainan. Di bidang pendidikan, gamifikasi didefinisikan sebagai proses mengubah aktivitas dan konten menjadi seperti permainan. Konsep utama di baliknya adalah meningkatkan motivasi terhadap suatu aktivitas (Marisa et al., 2020). Gamifikasi dalam pendidikan adalah penerapan elemen desain permainan seperti poin, *leaderboard*, batas waktu, dan lencana pada konteks non permainan untuk mendorong partisipasi.

Quizizz secara efektif mengadopsi elemen ini, mengubah mahasiswa dari penerima informasi pasif menjadi agen yang berpartisipasi aktif. Elemen kompetisi yang sehat menstimulasi respons emosional yang positif. Hal ini selaras dengan penelitian (Saniyah, 2025; Widayanti & Purrohman, 2021) yang menyatakan bahwa desain interaktif dan ramah pengguna menstimulus pemikiran kritis dan partisipasi. Dalam konteks ini, Quizizz memfasilitasi lingkungan belajar partisipatif yang memenuhi tuntutan pendidikan abad ke-21 (Marlina et al., 2025; Satrio et al., 2022). Hal ini dikarenakan pengalaman visual dan multimedia memperkaya proses asimilasi pengetahuan ((Darma et al., 2025; Hamdani, 2024).

b. Pemanfaatan Media Digital dapat Meningkatkan Pemahaman Konsep.

Sebanyak 63% mahasiswa merasa Quizizz membantu pemahaman konsep. Fitur umpan balik instan (*instant feedback*) yang dimiliki Quizizz memiliki peran penting. Umpan balik yang cepat memungkinkan terjadinya koreksi kognitif secara langsung, mencegah terjadinya miskonsepsi yang berkelanjutan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahim et al (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan permainan digital sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan matematika, pemahaman konsep, kolaborasi dan interaksi antara guru dengan siswa.

Penjelasan ulang dari jawaban soal secara langsung (Muhamad & Aliyyah, 2025; Tista & Ana, 2024) memfasilitasi repetisi dan retensi informasi. Bagi dosen, hal ini merupakan bentuk asesmen formatif digital yang sangat efisien (Guntoro et al., 2024; Jamilah et al., 2025). Dosen dapat mendiagnosis kelemahan kelas secara instan dan memberikan perancah (*scaffolding*) pada materi yang dirasa masih sulit pada pertemuan yang sama.

c. Quizizz Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa

Motivasi belajar merujuk pada dorongan atau keinginan internal siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Keterlibatan siswa tercermin dari sikap selama belajar, seperti antusiasme menyimak penjelasan guru, menjawab pertanyaan, berdiskusi aktif, menyampaikan pendapat, serta mempresentasikan materi di depan kelas (Herlina et al., 2025). Peningkatan motivasi sebesar 51,9% mencerminkan bahwa pemanfaatan Quizizz berhasil meningkatkan

motivasi belajar mahasiswa di kelas. Temuan ini diperkuat dengan studi Jong & Tacoh (2024) serta Maulidia et al (2025) yang menegaskan bahwa penghilangan tekanan akademik dan penggantinya dengan tantangan bermain dapat secara drastis mengeliminasi kejenuhan ruang kelas tradisional. Integrasi antar elemen gamifikasi seperti poin, lencana, papan peringkat, dan penghargaan untuk membuat pengalaman belajar lebih menarik dan menyenangkan. Pendekatan ini mampu memotivasi siswa, meningkatkan partisipasi aktif, serta membangun rasa percaya diri guna mencapai hasil pembelajaran optimal (Sembiring, 2024).

d. Tantangan Infrastruktur dan Integrasi Pedagogis

Meskipun berdampak positif, analisis kritis menunjukkan bahwa penerapan teknologi tidak lepas dari kendala teknis. Keberhasilan media digital sangat bergantung pada lingkungan sekitarnya. Tantangan utama yang ditemukan adalah kesiapan infrastruktur, seperti stabilitas jaringan internet dan kepemilikan gawai yang memadai (Handarini & Wulandari, 2020; Khairani et al., 2023; Simbolon et al., 2021). Oleh karena itu, secara pedagogis, Quizizz tidak direkomendasikan sebagai metode tunggal. Media ini berfungsi paling optimal ketika diposisikan sebagai alat penguatan dan asesmen formatif yang dikolaborasi dengan strategi *Active Learning* lainnya, seperti *Problem-Based Learning* (PBL) atau *Project-Based Learning* (PjBL). Keseimbangan antara teknologi digital dan interaksi tatap muka mendalam akan menciptakan ekosistem pembelajaran yang tangguh dan adaptif.

SIMPULAN

Penggunaan platform Quizizz untuk mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Jember memberikan dampak yang sangat menggembirakan, baik dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran maupun mendorong partisipasi aktif mahasiswa dalam kegiatan evaluasi. Melalui fitur interaktif dan nuansa gamifikasi yang ditawarkan, Quizizz mampu menumbuhkan motivasi belajar mahasiswa sekaligus mempermudah dosen dalam melakukan penilaian yang objektif secara langsung. Mahasiswa pun merespons penggunaan Quizizz dengan antusias, karena mereka menilai platform ini tidak hanya menyenangkan dan mudah diakses, tetapi juga mendukung pemahaman terhadap materi perkuliahan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital seperti Quizizz ke dalam proses pembelajaran sangat disarankan, khususnya untuk meningkatkan mutu evaluasi serta partisipasi aktif mahasiswa di era pembelajaran digital saat ini. Meskipun demikian, penerapan Quizizz perlu disesuaikan dengan berbagai aspek lain, karena setiap mahasiswa memiliki keunikan dalam karakter dan gaya belajarnya. Oleh karena itu, penggunaan Quizizz perlu didukung dengan media pembelajaran alternatif lainnya

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, N., Utama, A. H., & Satrio, A. (2024). Pengembangan game edukasi berbasis Android untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMAN 1 Kurau. *J-INSTECH: Journal of Instructional Technology*, 5(2), 12–22. <https://doi.org/10.20527/j-instech.v5i2.11181>
- Darma, A. Y. A., Faizi, M. N., Sayyaf, M., Yulianto, M. Z. T., Cahyani, R. R., Ananda, N. A. D., ... Rahmawati, I. D. (2025). Analisis penerapan aplikasi Quizizz sebagai media asesmen digital pembelajaran IPAS di SD Muhammadiyah 1 Taman. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 4(3), 188–198. <https://doi.org/10.33578/kpd.v4i3.298>
- Guntoro, R., Suparji, S., & Harimurti, R. (2024). Implementasi Quizizz sebagai media asesmen pada mata pelajaran dasar kejuruan di SMK. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 9(4), 2365–2372. <https://doi.org/10.29100/jupi.v9i4.6730>
- Hamdani, F. (2024). Pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK Ulumul Fata. *Mardibasa: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(1), 1–7. <https://doi.org/10.21274/jpbsi.2024.4.1.1-7>
- Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. (2020). Pembelajaran daring sebagai upaya study from home (SFH) selama pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3), 496–503. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n3.p496-503>
- Herlina, L., Surur, S., Adawiyah, A. A., Fitriah, R., & Cindy, A. H. (2025). *Gamifikasi dalam pembelajaran*. Tuban: HN Publishing.
- Jamilah, J., Suherman, U., & Kusumaryono, S. (2025). Improving learning outcomes and student motivation through Quizizz mobile. *Indonesian Journal of Innovation Studies*, 26(3). <https://doi.org/10.21070/ijins.v26i3.1458>
- Jong, A., & Tacoh, Y. T. B. (2024). Pemanfaatan aplikasi Quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1), 131–147. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i1.7344>
- Khairani, P., Khadavi, M., & Salsyabillah, M. (2023). Pembelajaran berbasis game: Manfaat, tantangan, dan strategi implementasi dalam konteks pendidikan tinggi. *Jurnal Pendidikan Penggerak*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.35870/jpp.v1i1.1335>
- Kurniawan, Y., Subandowo, & Rohman, U. (2022). Pengaruh penggunaan media audio visual terhadap peningkatan hasil shooting bola basket dalam pembelajaran PJOK. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 8(1), 231–236. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5912095>

- Mailani, E., Saragih, D. I., Pandiangan, L. L., Bangun, S. L., Ade, N. F., & Amelia, V. Q. (n.d.). Pengaruh metode berbasis permainan edukatif dalam pengajaran operasi bilangan bulat untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI. *JCRD: Journal of Citizen Research and Development*.
- Marisa, F., Akhriza, T. M., Maukar, L. A., Wardhani, A. R., Iriananda, S. W., & Andarwati, M. (2020). Gamifikasi (gamification): Konsep dan penerapan. *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)*, 3(1), 219–228.
- Marlina, M., Nyompa, S., & Muntazarah, F. (2025). Pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam evaluasi mata pelajaran geografi di sekolah. *LaGeografia*, 23(3), 178–188. <https://doi.org/10.35580/lageografia.v23i3.74019>
- Maulidia, R., Amalina, N. S., Adrias, A., & Syam, S. S. (2025). Pemanfaatan permainan edukatif dalam pembelajaran IPAS untuk meningkatkan motivasi siswa kelas 3 sekolah dasar. *Jurnal Sadewa: Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran dan Ilmu Sosial*, 3(2), 79–85. <https://doi.org/10.61132/sadewa.v3i2.1712>
- Muhamad, M., & Aliyyah, R. R. (2025). Pemanfaatan aplikasi Quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 6 SDN 28 Melayu Kota Bima. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(2), 752–759. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5015>
- Murtado, D., Hita, I. P. D., Chusumastuti, D., Nuridah, S., Ma'mun, A. H., & Yahya, M. D. (2023). Optimalisasi pemanfaatan media pembelajaran online sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa. *Journal on Education*, 6(1), 35–47.
- Novaliendry, D., Saltriadi, K. S., Mahyuddin, N., Sriwahyuni, T., & Ardi, N. (2022). Development of interactive media based on augmented reality for early childhood learning. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 16(24), 4–20. <https://doi.org/10.3991/ijim.v16i24.34501>
- Nuryamin, Y., Risyda, F., & Saraswati, S. D. (2023). Pengembangan game edukasi mengenal alat musik berbasis animasi interaktif. *JSI (Jurnal Sistem Informasi)*, 10(2), 91–108. <https://doi.org/10.35968/jsi.v10i2.1079>
- Purba, A., & Saragih, A. (2023). The role of technology in transforming Indonesian language education in the digital era. *All Fields of Science J-LAS*, 3(3), 43–52.
- Rahim, M., Mohamed, L. A., & Haq, S. U. (2024). Investigating the perceptions of primary school students on gamification-based learning in mathematics. *Pakistan Journal of Humanities and Social Sciences*, 12(3), 2521–2534. <https://doi.org/10.52131/pjhss.2024.v12i3.2454>
- Saniyah, S. (2025). Penerapan media game edukasi untuk meningkatkan hasil belajar pada materi sistem tata surya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPPGSD)*, 13(8), 2212–2220.
- Satrio, Y. D., Kustiandi, J., Handayani, S., & Annisya. (2022). Pelatihan penggunaan game edukatif dalam pembelajaran pada MGMP ekonomi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 13(1), 33–36.
- Sembiring, M. G. (2024). *Menjadi guru virtual era digital*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Simbolon, M. E. M., Lestari, N., Monica, M., Armanto, T., & Alfarras, B. (2021). Efektivitas pembelajaran PJOK menggunakan media audio visual saat pandemi Covid-19. *Riyadhoh: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 4(1), 1–8. <http://dx.doi.org/10.31602/rjpo.v4i1.4231>
- Suryaningsih, S., & Nurlita, R. (2021). Pentingnya lembar kerja peserta didik elektronik (E-LKPD) inovatif dalam pembelajaran abad 21. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(7), 1256–1268. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i7.233>
- Tista, D. H., & Ana, R. F. R. (2024). Analisis dampak penggunaan aplikasi Quizizz pada hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Simki Postgraduate*, 3(3), 230–238. <https://doi.org/10.29407/jspg.v3i3.867>
- Widayanti, W., & Purrohman, P. S. (2021). Pengaruh media aplikasi Quizizz terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Educatio*, 7(3), 810–817. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1253>
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). The effect of game-based learning toward learning motivation and achievement. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>