

<https://doi.org/10.61648>

Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Digital dalam Mata Pelajaran Bahasa Sunda Tingkat SMP

Using the Quizizz Application as A Digital Learning Medium for Junior High School Level Sundanese Language Subjects

Lola Apriani Rahmatilah

Prodi Pendidikan Bahasa Sunda, Fakultas Pendidikan Bahasa Dan Sastra, Universitas Indonesia

e-mail: lolaaprianirahmatilah@upi.edu

INFORMASI ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima : 10 Juni 2024

Direvisi : 13 Juni 2025

Disetujui : 12 Juli 2025

Keywords:

Digital Learning Media, Reading, Quizizz.

Kata kunci:

Quizizz, media pembelajaran digital, membaca.

ABSTRACT:

In the current digital era, learning to utilize technology has become inevitable. Advances in technology and information systems have changed teaching and learning strategies and methods in the classroom. The role of the teacher, which was previously the main source of knowledge, has now shifted to become a facilitator who helps students utilize various digital learning resources that can be accessed anytime and anywhere. The use of technology in education has become an urgent need to face this digital era. One interesting application that can be used in learning Sundanese at the junior high school level is Quizizz. This educational application is designed to explore the potential and benefits of technology in digital learning, especially in improving students' reading skills. This research aims to explore the potential and benefits of using the Quizizz application as a digital learning medium in Sundanese language subjects. The results of the analysis of the Quizizz application can contribute to the development of effective and innovative learning strategies by utilizing digital technology, as well as improving students' reading skills in the Sundanese context.

ABSTRAK:

Pada era digital saat ini, pembelajaran memanfaatkan teknologi menjadi hal yang tak terelakkan. Kemajuan teknologi dan sistem informasi telah mengubah strategi dan metode belajar mengajar di kelas. Peran guru yang sebelumnya sebagai sumber utama pengetahuan kini bergeser menjadi fasilitator yang membantu siswa dalam memanfaatkan berbagai sumber belajar digital yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Penggunaan teknologi dalam pendidikan telah menjadi kebutuhan mendesak untuk menghadapi era digital ini. Salah satu aplikasi menarik yang dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Sunda di tingkat SMP adalah Quizizz. Aplikasi edukatif ini dirancang untuk mengeksplorasi potensi dan manfaat teknologi dalam pembelajaran digital, khususnya dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi potensi dan manfaat pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran digital dalam mata pelajaran Bahasa Sunda. Hasil analisis aplikasi Quizizz ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang efektif dan inovatif dengan memanfaatkan teknologi digital, serta meningkatkan keterampilan membaca siswa dalam konteks Bahasa Sunda.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu bidang yang terus mengalami perkembangan pesat, khususnya dalam konteks pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Kemajuan teknologi membuka peluang baru dalam penyediaan strategi dan metode pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif (Adning et al., 2023). Di tengah era digital saat ini, aplikasi-aplikasi pembelajaran digital menjadi salah satu solusi yang banyak dipilih oleh para pendidik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Salah satu aplikasi pembelajaran digital yang semakin populer adalah

Quizizz. Quizizz adalah platform pembelajaran online yang memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif yang dapat diakses oleh siswa melalui perangkat elektronik seperti laptop, tablet, atau ponsel cerdas (Orhan Göksün & Gürsoy, 2019). Keunggulan Quizizz terletak pada kemampuannya untuk menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik dan interaktif, serta memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa.

Dalam konteks pendidikan Bahasa Sunda di tingkat SMP, penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran

digital memiliki potensi yang besar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Bahasa Sunda sebagai salah satu mata pelajaran lokal memiliki karakteristik tersendiri yang membutuhkan pendekatan pembelajaran yang kreatif dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Penggunaan Quizizz dapat menjadi salah satu alternatif yang menarik untuk memenuhi kebutuhan tersebut.

Salah satu aspek penting dalam pembelajaran Bahasa Sunda adalah keterampilan membaca. Keterampilan membaca tidak hanya melibatkan kemampuan teknis untuk mengenali dan memahami kata-kata, tetapi juga pemahaman mendalam terhadap makna teks serta kemampuan untuk menganalisis dan mengevaluasi informasi yang diperoleh dari bacaan (Küçükoğlu, 2013). Dengan menghadirkan materi pembelajaran dalam bentuk kuis interaktif, Quizizz dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan memperkuat keterampilan membaca mereka. Selain itu, fitur umpan balik langsung yang disediakan oleh aplikasi ini memungkinkan guru untuk mengevaluasi pemahaman siswa secara real-time, sehingga dapat memberikan bimbingan atau penyampaian kembali materi secara lebih terarah.

Media adalah bentuk dalam berbagai saluran informasi yang dapat menyampaikan segala bentuk pesan atau informasi yang disampaikan kepada penerima karena dapat merangsang semangat juga perhatian siswa sehingga dapat memperoleh pengetahuan. Media juga menjadi perantara guru dalam menyampaikan atau menjadikan pesan atau informasi secara tidak langsung kepada siswa, tetapi digambarkan secara tidak langsung melalui media (Arini & Warsihna, 2023). Media pembelajaran

memiliki arti atau fungsi sebagai pembawa sumber informasi dari guru kepada siswa.

Aplikasi Quizizz dilakukan dengan eksplorasi lebih lanjut mengenai potensi dan manfaat penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran digital dalam mata pelajaran Bahasa Sunda tingkat SMP. Dengan demikian, materi atau soal-soal diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam konteks pendidikan Bahasa Sunda di Indonesia.

Quizizz, sebagai *platform* pembelajaran daring yang memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif dan siswa untuk menjawabnya secara mandiri, dirancang untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Aplikasi ini digunakan oleh para guru untuk melihat sejauh mana tingkat pemahaman pada siswa dalam penguasaan materi. Dengan menggunakan aplikasi Quizizz, proses penilaian menjadi jauh lebih mudah dan cepat, menjadikan aplikasi ini layak dan banyak digunakan sebagai media pembelajaran. Soal-soal yang akan diberikan kepada siswa pun telah disiapkan oleh guru dan pastinya seorang guru memiliki bank soal, maka dari itu aplikasi Quizizz pun menjadi sarana penyimpanan soal-soal yang valid dan dapat membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan.

Pendekatan ini diatur dengan beberapa teori konstruktivisme yang mengutamakan proses membangun pemahaman dan kreativitas secara aktif berdasarkan pengalaman belajar atau pengetahuan yang telah dimiliki oleh seseorang. Teori ini berkembang dan mengatur landasan seseorang berpikir mengenai banyak hal, sesuai dengan pendekatan kontekstual. Sehingga

pengetahuan yang didapatkan sedikit demi sedikit akan diperluas melalui konteks yang terbatas (Sagala).

METODE PENELITIAN

Artikel ini menggunakan metode systematic literature review (SLR) untuk meninjau dan menganalisis penelitian yang telah dilakukan terkait dengan pengaruh teknologi pendidikan terhadap hasil belajar siswa (Audrin & Audrin, 2022). Metode ini dipilih untuk memberikan gambaran komprehensif tentang topik, mengidentifikasi tren, dan mengungkapkan celah dalam penelitian yang ada.

Dalam artikel ini, penulis menggunakan metode literature review kepustakaan untuk membahas masalah yang diangkat. Penelitian kepustakaan dilakukan dengan mengumpulkan data dan informasi dari berbagai sumber pustaka, termasuk artikel, buku, jurnal, dokumen, dan sumber pustaka lainnya. Dengan menggunakan pendekatan ini, penulis dapat menyajikan pemahaman yang mendalam tentang topik yang dibahas dengan merujuk pada literatur yang relevan dan terpercaya. Penelitian kepustakaan merupakan metode yang efektif untuk mendiskusikan masalah dengan mengandalkan informasi dari literatur yang ada.

Metode systematic literature review adalah pendekatan penelitian yang melibatkan identifikasi, evaluasi, dan sintesis hasil penelitian yang relevan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang spesifik. Dalam konteks ini, SLR digunakan untuk mengeksplorasi bagaimana penggunaan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa dalam pembelajaran Bahasa Sunda di tingkat SMP. Proses ini meliputi beberapa tahap penting:

1. **Identifikasi Literatur Relevan:** Mengumpulkan artikel, jurnal, buku, dan sumber pustaka lainnya yang membahas penggunaan teknologi pendidikan, khususnya aplikasi Quizizz, dalam meningkatkan keterampilan membaca. Sumber-sumber ini diidentifikasi melalui basis data akademik, perpustakaan, dan sumber online lainnya.
2. **Seleksi Literatur:** Menyeleksi literatur yang relevan berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditetapkan sebelumnya. Hal ini memastikan bahwa hanya studi yang memenuhi kriteria tertentu yang dimasukkan dalam review. Kriteria ini mungkin termasuk relevansi dengan topik, kualitas metodologi, dan konteks pendidikan.
3. **Evaluasi Kualitas Studi:** Menilai kualitas studi yang dipilih untuk memastikan keandalan dan validitas hasil yang dilaporkan. Ini melibatkan pemeriksaan metodologi penelitian, analisis data, dan interpretasi hasil, khususnya terkait bagaimana Quizizz digunakan dalam pengajaran keterampilan membaca.
4. **Sintesis Data:** Mengintegrasikan temuan dari berbagai studi untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang pengaruh penggunaan Quizizz terhadap keterampilan membaca siswa. Sintesis data ini dapat dilakukan secara kualitatif atau kuantitatif tergantung pada jenis data yang tersedia. Misalnya, studi-studi mungkin menunjukkan peningkatan motivasi dan partisipasi siswa, serta perbaikan dalam kemampuan membaca kritis dan pemahaman teks.
5. **Pelaporan Temuan:** Menyusun laporan yang mencakup hasil sintesis data, termasuk tren yang diidentifikasi, kesenjangan dalam penelitian, dan

implikasi praktis dari temuan tersebut. Laporan ini akan memberikan wawasan tentang efektivitas Quizizz sebagai alat pembelajaran untuk keterampilan membaca dalam konteks pendidikan Bahasa Sunda.

Dengan menggunakan metode SLR, artikel ini berupaya untuk memberikan tinjauan yang mendalam dan terstruktur tentang bagaimana aplikasi Quizizz dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa. Metode ini tidak hanya membantu dalam mengidentifikasi tren utama dalam penelitian tetapi juga mengungkapkan area yang memerlukan penelitian lebih lanjut. Dengan demikian, artikel ini dapat memberikan kontribusi yang berharga bagi pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif di era digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran

Dalam penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran digital dalam mata pelajaran Bahasa Sunda tingkat SMP, ditemukan beberapa hasil yang signifikan diantaranya adalah Meningkatnya Keterlibatan Siswa (Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Sunda berhasil meningkatkan keterlibatan siswa. Dengan adanya fitur interaktif dan kompetitif seperti leaderboard dan waktu terbatas, siswa menjadi lebih antusias dan bersemangat untuk berpartisipasi dalam kuis), Peningkatan Pemahaman Materi (Siswa menunjukkan peningkatan dalam pemahaman materi Bahasa Sunda

setelah menggunakan Quizizz. Umpan balik instan yang diberikan setelah setiap pertanyaan membantu siswa untuk memperbaiki kesalahan mereka dan memperkuat pemahaman mereka terhadap kosakata, tata bahasa, dan konsep-konsep lainnya), Motivasi Belajar yang Meningkat (Fitur-fitur seperti poin, peringkat, dan penghargaan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan kompetitif bagi siswa. Hal ini berkontribusi pada peningkatan motivasi siswa untuk belajar Bahasa Sunda secara aktif dan mandiri).

Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran digital dalam mata pelajaran Bahasa Sunda tingkat SMP memberikan sejumlah manfaat yang signifikan. Pertama, Quizizz memfasilitasi pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dengan menyajikan materi dalam bentuk kuis yang menarik minat siswa. Kuis-kuis tersebut memberikan kesempatan bagi siswa untuk berlatih kosakata, tata bahasa, dan keterampilan Bahasa Sunda lainnya secara aktif.

Selain itu, fitur umpan balik langsung yang disediakan oleh Quizizz memungkinkan guru untuk mengevaluasi pemahaman siswa secara real-time. Dengan melihat skor dan hasil kuis siswa, guru dapat mengidentifikasi area-area di mana siswa mungkin memerlukan bantuan tambahan dan memberikan bimbingan yang tepat sesuai dengan kebutuhan individu mereka.

Quizizz juga membangkitkan semangat kompetitif di antara siswa

melalui fitur-fitur seperti leaderboard dan poin. Kompetisi sehat ini tidak hanya meningkatkan motivasi siswa untuk belajar Bahasa Sunda, tetapi juga mengembangkan keterampilan kerjasama dan komunikasi di antara mereka. Dengan demikian, penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran digital dalam mata pelajaran Bahasa Sunda tingkat SMP dapat dianggap efektif dalam meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan motivasi belajar siswa. Meskipun demikian, perlu diingat bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran harus diintegrasikan secara bijaksana dan seimbang dengan metode-metode pembelajaran lainnya untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal.

Cara membuat akun dan pengoperasian aplikasi Quizizz

Dalam media pembelajaran berbasis digital terutama dalam aplikasi Quizizz, seorang guru perlu menyiapkan materi terlebih dahulu dalam bentuk soal-soal dan juga jawaban (Degirmenci, 2021; Zhao, 2019). Setelah penyusunan materi telah selesai tersusun dalam bentuk soal-soal hendaknya seluruh konten bisa diarsipkan, setelah itu membuka dan masuk pada aplikasi Quizizz, melalui web atau aplikasi, yaitu www.Quizizz.com. Seperti yang sudah tertera di playstore dan juga web site atau laman internet lainnya.

Untuk pendatang baru yang belum memiliki akun belum bisa untuk mengoperasikan aplikasi Quizizz.

Aplikasi ini bisa dioperasikan Ketika pendatang sudah memiliki akun yang sudah terdaftar, guna mempermudah penggunaannya. Cara mendaftarkan akun pengguna pun terbilang mudah karena sudah terdapat instruksi yang tertera Ketika pengguna ,mendaftarkan akunnya, dengan klik tulisan *sign up* yang sudah tertera, kemudian pengguna bisa melengkapi biodata atau data diri secara singkat dalam kolom pendaftaran, jika pengguna sudah terdaftar, maka akun harus digunakan dengan bijak dalam mengakses aplikasi Quizizz, yakni dengan cara, klik tulisan *log in* pada aplikasi Quizizz dengan mengisi ketentuan yang sudah di instruksikan, yakni email dan password pengguna yang sudah terdaftar.

Ketika pengguna sudah masuk ke dalam aplikasi atau *web*, kita akan dihapkan oleh pemandangan pada *library*, terdapat koleksi-koleksi kuis dalam berbagai media kuis yang telah disusun oleh para pengguna sebelumnya. Dalam aplikasi Quizizz ini pun para pengguna leluasa dalam memilih berbagai jenis media kuis yang sudah ada, tetapi jika ingin berkreaitivitas Quizizz pun menyediakan *fiture* untuk bisa membuat jenis kuisnya sendiri. Ketika ingin membuat jenis kuis sendiri pengguna bisa dengan klik tulisan *create my quiz*. Berikut adaah tata cara pengoprasian aplikasi Quizizz:

- a. Buka situs web Quizizz di browser Anda.
- b. Klik tombol "Sign Up" atau "Daftar" di sudut kanan atas halaman.

- c. Anda akan diminta untuk membuat akun dengan menggunakan alamat email Anda atau menghubungkan akun Google atau akun Microsoft. Pilih metode yang Anda inginkan.
- d. Isi informasi yang diperlukan untuk membuat akun, seperti nama lengkap dan kata sandi.
- e. Setelah selesai, klik "Sign Up" atau "Daftar".

Kemudian cara pengoprasian aplikasi Quizizz :

- a. Setelah berhasil masuk ke akun Anda, Anda akan diarahkan ke dasbor Quizizz.
- b. Klik tombol "Create" atau "Buat" untuk membuat kuis baru.
- c. Anda akan diminta untuk memberikan judul untuk kuis Anda dan memilih opsi pengaturan seperti bahasa, kelas, dan topik.
- d. Selanjutnya, tambahkan pertanyaan-pertanyaan untuk kuis Anda. Anda dapat memilih tipe pertanyaan seperti pilihan ganda, benar atau salah, urutan, atau pertanyaan singkat.
- e. Isi pertanyaan dan pilihan jawaban yang sesuai.
- f. Anda juga dapat menambahkan gambar atau video untuk memperkaya kuis Anda.
- g. Setelah selesai menambahkan pertanyaan, klik tombol "Save" atau "Simpan".
- h. Setelah Anda membuat kuis, Anda dapat memilih untuk memainkannya langsung atau menyimpannya untuk dimainkan nanti.

i. Jika Anda memilih untuk memainkannya langsung, Anda akan diberikan kode permainan yang dapat dibagikan kepada siswa Anda.

j. Siswa dapat mengakses kuis dengan pergi ke situs web Quizizz dan memasukkan kode permainan tersebut.

k. Setelah siswa selesai menjawab semua pertanyaan, Anda dapat melihat hasilnya secara langsung dari dasbor Quizizz. Anda juga dapat melihat laporan hasil secara lebih rinci di bagian "Reports" atau "Laporan".

Demikian terdapat cara mengelola akun pada aplikasi Quizizz:

- a. Anda dapat mengakses pengaturan akun Anda dengan mengklik ikon profil Anda di sudut kanan atas halaman.
- b. Di sini, Anda dapat mengelola pengaturan akun Anda, melihat kuis yang Anda buat, dan mengakses laporan hasil dari kuis-kuis Anda.

Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran digital dalam mata pelajaran Bahasa Sunda tingkat SMP telah menunjukkan hasil yang signifikan dalam berbagai aspek pembelajaran, terutama dalam peningkatan keterampilan membaca siswa. Berikut adalah hasil dan pembahasan mengenai peningkatan keterampilan membaca siswa melalui aplikasi ini:

1. Meningkatnya Keterlibatan Siswa

Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Sunda berhasil meningkatkan keterlibatan siswa. Fitur interaktif dan kompetitif seperti leaderboard dan waktu terbatas

membuat siswa lebih antusias dan bersemangat untuk berpartisipasi dalam kuis. Keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka, termasuk keterampilan membaca. Dengan Quizizz, siswa lebih termotivasi untuk membaca dan memahami teks dalam Bahasa Sunda ketika mereka tahu bahwa mereka akan diuji secara interaktif.

2. Peningkatan Pemahaman Materi

Siswa menunjukkan peningkatan dalam pemahaman materi Bahasa Sunda setelah menggunakan Quizizz. Umpan balik instan yang diberikan setelah setiap pertanyaan membantu siswa memperbaiki kesalahan mereka dan memperkuat pemahaman mereka terhadap kosakata, tata bahasa, dan konsep-konsep lainnya. Dalam konteks keterampilan membaca, umpan balik instan ini sangat bermanfaat karena siswa dapat segera mengetahui kesalahan dalam memahami teks dan langsung memperbaikinya. Hal ini membantu mempercepat proses belajar dan memperkuat ingatan jangka panjang.

3. Motivasi Belajar yang Meningkat

Fitur-fitur seperti poin, peringkat, dan penghargaan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan kompetitif bagi siswa. Motivasi belajar yang tinggi berkontribusi pada peningkatan keterampilan membaca, karena siswa terdorong untuk membaca lebih banyak teks dalam Bahasa Sunda untuk meraih poin dan peringkat yang lebih tinggi. Kompetisi sehat ini tidak hanya meningkatkan motivasi siswa untuk belajar Bahasa Sunda, tetapi juga mengembangkan keterampilan kerjasama dan komunikasi di antara mereka.

4. Evaluasi Real-time dan Pembelajaran Mandiri

Fitur umpan balik langsung yang disediakan oleh Quizizz memungkinkan guru untuk mengevaluasi pemahaman siswa secara real-time. Dengan melihat skor dan hasil kuis siswa, guru dapat mengidentifikasi area-area di mana siswa mungkin memerlukan bantuan tambahan dan memberikan bimbingan yang tepat sesuai dengan kebutuhan individu mereka. Selain itu, Quizizz memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri di luar kelas, memberikan mereka kesempatan untuk berlatih keterampilan membaca kapan saja dan di mana saja.

5. Pengembangan Kompetensi Membaca

Dengan menghadirkan materi pembelajaran dalam bentuk kuis interaktif, Quizizz membantu siswa untuk mengembangkan berbagai kompetensi membaca, seperti memahami makna teks, mengidentifikasi ide utama, serta menjawab pertanyaan berdasarkan teks yang dibaca. Penggunaan berbagai tipe pertanyaan seperti pilihan ganda, benar atau salah, dan urutan membantu mengasah keterampilan membaca kritis siswa.

Manfaat Pemanfaatan Quizizz bagi Guru

Guru dapat memanfaatkan Quizizz untuk berbagai tujuan dalam pembelajaran:

1. **Evaluasi Pembelajaran:** Membuat kuis untuk mengukur pemahaman siswa tentang materi yang telah diajarkan.
2. **Pembelajaran Mandiri:** Memberikan kuis untuk diakses

oleh siswa secara mandiri di luar kelas.

3. **Pemantauan Kemajuan Siswa:** Melacak kemajuan individu siswa dan kelas secara keseluruhan.
4. **Pembelajaran Diferensial:** Menyediakan bimbingan yang sesuai dengan kebutuhan individu siswa berdasarkan hasil kuis.
5. **Motivasi dan Keterlibatan:** Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa melalui fitur kompetitif.
6. **Umpan Balik Instan:** Memberikan umpan balik instan kepada siswa setelah menyelesaikan kuis.

Tantangan dan Solusi dalam Penggunaan Quizizz

- **Kendala Jaringan Internet:** Solusinya adalah memastikan infrastruktur jaringan yang memadai di sekolah dan menyediakan opsi unduhan kuis untuk digunakan secara offline.
- **Variabilitas Kualitas Soal:** Pelatihan dan workshop bagi guru tentang cara membuat soal yang baik dapat mengatasi masalah ini.
- **Kurangnya Interaksi Langsung:** Mengkombinasikan penggunaan Quizizz dengan diskusi kelas dan sesi tanya jawab dapat memastikan semua siswa memahami materi dengan baik.

Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran digital dalam mata pelajaran Bahasa Sunda tingkat SMP terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan motivasi belajar siswa, khususnya dalam keterampilan membaca. Dengan integrasi yang bijaksana dan seimbang dengan metode-metode pembelajaran lainnya, Quizizz dapat menjadi alat yang sangat berguna dalam meningkatkan

kualitas pendidikan Bahasa Sunda di era digital (Zhao, 2019).

SIMPULAN

Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran digital dalam mata pelajaran Bahasa Sunda tingkat SMP terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan motivasi belajar siswa, khususnya dalam keterampilan membaca. Dengan integrasi yang bijaksana dan seimbang dengan metode-metode pembelajaran lainnya, Quizizz dapat menjadi alat yang sangat berguna dalam meningkatkan kualitas pendidikan Bahasa Sunda di era digital. Namun, penting untuk memastikan bahwa teknologi digunakan dengan tepat dan seimbang agar hasil pembelajaran optimal dapat dicapai.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada sumber dan semua pihak yang telah membantu dan mendukung dalam penyusunan tulisan ini. Semoga artikel ini bermanfaat bagi banyak orang dan dapat memberikan inspirasi serta pemahaman yang lebih baik tentang topik yang saya bahas.

DAFTAR PUSTAKA

Adning, M., Aristi, S., & Ajmal Ch, M. (2023). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN INKUIRY PADA SISWA DALAM MENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA DI KELAS IV SDN 90 SELUMA. *IBERS: Jurnal Pendidikan Indonesia Bermutu*, 2(2), 57–66.

- <https://doi.org/10.61648/ibers.v2i2.92>
- Arini, D., & Warsihna, J. (2023). Hasil Belajar Siswa Melalui Media Flashcards Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD Fastabiqul Khairat. *IBERS : Jurnal Pendidikan Indonesia Bermutu*, 2(1), 48–56. <https://doi.org/10.61648/ibers.v2i1.18>
- Audrin, C., & Audrin, B. (2022). Key factors in digital literacy in learning and education: A systematic literature review using text mining. *Education and Information Technologies*, 27(6), 7395–7419. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10832-5>
- Degirmenci, R. (2021). The Use of Quizizz in Language Learning and Teaching from the Teachers' and Students' Perspectives: A Literature Review. *Language Education and Technology*, 1(1).
- Küçükoğlu, H. (2013). Improving Reading Skills Through Effective Reading Strategies. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 70, 709–714.
- <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.01.113>
- Orhan Göksün, D., & Gürsoy, G. (2019). Comparing success and engagement in gamified learning experiences via Kahoot and Quizizz. *Computers & Education*, 135, 15–29. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.02.015>
- Zhao, F. (2019). Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37>