

## **ANALISIS PENGGUNAAN *QUIZIZZ* DALAM PENINGKATKAN LITERASI DIGITAL GENERASI Z Mendukung SDGs**

**Try Apriani Atieka**

Universitas Cendekia Abditama, Tangerang, Banten

\*e-mail: [try\\_apriani\\_atieka@uca.ac.id](mailto:try_apriani_atieka@uca.ac.id)

**Abstract:** Technological innovation and education are key to achieving Sustainable Development Goals (SDGs), especially improving education quality (SDGs 4). Digital tools like Quizizz cater to Generation Z's tech-savvy nature, offering interactive, app-based learning. This study examines Quizizz's effectiveness in enhancing students' digital literacy, employing a quantitative approach with regression analysis and student interviews. The research, conducted at Universitas Cendekia Abditama Tangerang, gathered data through digital literacy tests and analyzed the impact of Quizizz on students' skills. Interviews provided insights into students' experiences with Quizizz. Results revealed a significant positive effect, with interactive features like points and instant feedback boosting motivation and digital abilities. The study concludes that Quizizz effectively enhances digital literacy, supporting inclusive, equitable education aligned with SDGs goals.

**Keywords:** digital literacy; gen z; quizizz; SDGs

**Abstrak:** Inovasi teknologi dan pendidikan berperan penting dalam mewujudkan Sustainable Development Goals (SDGs), khususnya meningkatkan kualitas pendidikan (SDGs 4). Transformasi digital menjadi kunci pembelajaran bagi Generasi Z, dan Quizizz sebagai alat pembelajaran digital dirancang untuk memenuhi kebutuhan mereka. Penelitian ini menganalisis efektivitas Quizizz dalam meningkatkan literasi digital mahasiswa Universitas Cendekia Abditama Tangerang. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan uji regresi linier untuk menganalisis data dari angket literasi digital. Wawancara juga dilakukan untuk menggali persepsi mahasiswa. Hasil analisis menunjukkan adanya pengaruh positif antara penggunaan Quizizz dan peningkatan literasi digital. Fitur interaktif, seperti poin dan umpan balik langsung, terbukti meningkatkan motivasi dan keterampilan digital mahasiswa. Penelitian ini merekomendasikan Quizizz sebagai media pembelajaran efektif yang mendukung literasi digital. Hal ini sejalan dengan upaya menciptakan pendidikan yang inklusif dan merata sesuai tujuan SDGs.

**Kata kunci:** generasi z; literasi digital; *quizizz*; SDGs

Diterima: 23 November 2024

Disetujui: 17 Desember 2024

Dipublikasi: 19 Februari 2025



© 2025 FKIP Universitas Terbuka

This work is licensed under a CC-BY license

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan berkualitas yang inklusif dan merata merupakan salah satu tujuan utama *Sustainable Development Goals* (SDGs) ke-4 (Youth & Camp, n.d., 2024), berfokus pada peningkatan akses pendidikan yang berkeadilan dan berbasis teknologi mendorong setiap lembaga pendidikan untuk menerapkan inovasi teknologi dalam proses pembelajaran. Generasi Z, yang tumbuh di era teknologi, memiliki karakteristik dan kebutuhan yang berbeda dalam hal pembelajaran, yaitu menginginkan pendekatan yang interaktif, mudah diakses, dan menggunakan teknologi yang sudah familiar (Enyanto et

al., 2024)

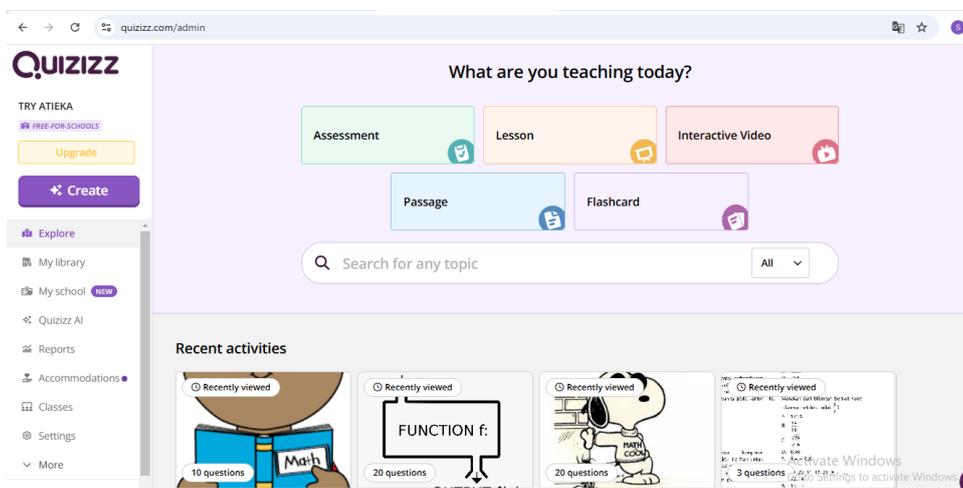
Kenaikan secara signifikan jumlah pengguna internet berbanding terbalik dengan peningkatan literasi digital masyarakat Indonesia sejak tahun 2021 (Samsul, 2022). Pembentuk indeks literasi digital menurut Kemkominfo yang mengacu pengukuran dari UNESCO didasarkan atas 4 (empat) pilar utama yaitu budaya digital, etika digital, kecakapan digital dan keamanan digital (Rizki et al., 2021). Sejalan dengan tujuan OECD (Schleicher Andreas, 2018) di era transformasi digital dengan adanya big data, kemampuan literasi digital dan membaca data menjadi focus yang sangat esensial sehingga dengan tujuan pendidikan di 2030, diharapkan pendidikan dapat mengarahkan generasi muda menguasai kemampuan yang dibutuhkan di era digital termasuk pengetahuan, kemampuan, tingkah laku dan nilai diri.

Keamanan digital masih sangat rendah dalam literasi digital Indonesia. Literasi digital merupakan salah satu kemampuan yang dibutuhkan di era digitalisasi (OECD, 2019). Literasi digital merupakan kecakapan individu dalam menjalankan platform digital dengan bijak. Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti sebelumnya kemampuan literasi digital mahasiswa Universitas Cendekia Abditama dalam kategori cukup (Atieka & Syahidah, 2024), sedangkan pemanfaatan penggunaan aplikasi *quizizz* belum banyak diterapkan pada proses perkuliahan. Proses pembelajaran di kelas masih banyak berupa ceramah, presentasi kelompok dan tanya jawab. Pemberian kuis dan evaluasi belajar masih menggunakan kertas.

Upaya meningkatkan literasi digital Indonesia melalui Program Literasi Digital Nasional diharapkan dapat mempersiapkan mahasiswa dengan lebih baik untuk dunia profesional yang semakin mengandalkan teknologi (Martootmodjo, 2024). Selain itu, upaya ini juga mendukung pencapaian tujuan SDGs 4 di lingkungan pendidikan tinggi, yang hasil outputnya adalah berkontribusi pada pengembangan masyarakat untuk berdaya saing dan siap menghadapi era digital (Badan Pemeriksa Keuangan RI, 2022). Literasi digital mahasiswa perlu diperkuat di Perguruan Tinggi karena mahasiswa yang sekarang berada di kampus adalah generasi Z dengan karakteristik yang lekat dengan internet dan media online (Menon & Fink, 2019). Menurut Buwono dan Dewantara (Buwono & Dewantara, 2020) literasi mahasiswa pada media internet dimanfaatkan untuk mengunduh referensi yang diperlukan dalam menunjang kegiatan perkuliahannya, namun kompetensi mahasiswa dalam mengulang materi dan kemampuan menghubungkan pengetahuan materi baru masih tergolong rendah. Rekomendasi temuan penelitiannya menyarankan agar dalam pembelajaran diperbanyak kegiatan yang menggunakan informasi digital dalam bentuk tugas atau proyek akademik serta alat evaluasi digital.

Salah satu upaya yang dapat digunakan adalah menerapkan pembelajaran berbasis teknologi dengan pemanfaatan aplikasi *Quizizz*. *Quizizz* memberikan metode pembelajaran berbasis gamifikasi yang mengubah pengalaman belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan partisipatif (Pangaribuan & Nugroho, 2024). Fitur-fitur *Quizizz* memungkinkan mahasiswa untuk belajar secara aktif melalui berbagai aktivitas interaktif, seperti kuis *real-time* dan latihan yang dapat diakses kapan saja. Menurut Jong (2024) penggunaan aplikasi *quizziz* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penghargaan dan capaian skor kuis (Jong & Tacoh, 2024). Senada dengan hasil penelitian (Rahmawati et al., 2022) aplikasi *Quizizz* meningkatkan minat belajar dan daya konsentrasi siswa dalam mencapai nilai maksimal. Selain itu, *quizizz* memberikan umpan balik langsung kepada mahasiswa, yang memungkinkan untuk memahami kesalahan dan

meningkatkan pemahaman materi secara efektif (Pangaribuan & Nugroho, 2024).



Gambar.1 Tampilan Muka Aplikasi *Quizizz*  
(Sumber: [www.quizizz.com](http://www.quizizz.com))

Pada tampilan visual diatas terdapat beberapa elemen-elemennya seperti pada Header Utama tampil tulisan "What are you teaching today?". Artinya apa yang kamu ajarkan hari ini. Pilihan fitur utama terdiri dari *Assessment*, *Lesson*, *Interactive Video*, *Passage*, dan *Flashcard*. Bagian Sidebar Navigasi (Sebelah Kiri) terdapat menu *Create*, *Explore*, *My Library*, *My School*, *Quizizz AI*, *Reports*, *Classes*, *Settings*, dan lainnya. Pada Kolom Pencarian (*Search*) digunakan untuk mencari topik atau materi belajar. Bagian Recent Activities menampilkan kuis atau materi yang baru-baru ini digunakan. Tampilan Utama fitur di *quizizz* terdiri dari *Assessment*, *Lesson*, *Interaktif Video Interaktif*, *Passage* dan *Flashcard* (Syukriady & Patimah, 2023) Pada tampilan *Assesment* digunakan untuk membuat penilaian dalam bentuk **kuis** interaktif sebagai evaluasi pembelajaran mahasiswa. Pada bagian *lesson* digunakan untuk membuat materi pembelajaran dalam bentuk slide interaktif, dapat ditambahkan video, gambar, dan kuis. Bagian *Interactive Video* digunakan membuat video yang disisipkan pertanyaan kuis. Peserta menjawab sambil menonton video. Menu *Passage* digunakan untuk menambahkan bacaan (teks panjang) sebagai materi belajar diikuti oleh pertanyaan berdasarkan isi paragraf. Menu *Flashcard* dibuat untuk kartu belajar yang membantu mahasiswa memahami atau menghafal konsep penting (Farhan et al., 2024).

*Quizizz* diharapkan dapat memberikan alternatif bagi dosen dan guru untuk memonitor perkembangan peserta didik secara *real-time*, sehingga dapat menyesuaikan metode pengajaran dengan kebutuhan peserta didik (Imran et al., 2021). Penggunaan *Quizizz* di kelas memiliki beberapa manfaat, terutama dalam konteks pembelajaran digital. Selain meningkatkan keterlibatan mahasiswa, *quizizz* membantu mengembangkan kemampuan literasi digital, yang merupakan keterampilan penting di era digital ini (Sattar, 2023). Adanya penggunaan *quizizz* juga memudahkan guru dan dosen dalam penilaian, tidak perlu memeriksa hasil jawaban peserta didik secara manual.

Literasi digital meliputi kecakapan memahami, mengevaluasi, dan menggunakan info digital secara kritis dan efektif. Keterampilan ini diperlukan agar

mahasiswa mampu bersaing di dunia kerja (Manubey et al., 2022) dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang terus dinamis (Martootmodjo, 2024). Empat pilar penting dalam menilai literasi digital yaitu kemampuan digital, etika digital, keamanan digital dan budaya digital sebagai acuan dalam penyusunan angket dalam penelitian (Ministry of Communications and Informatics, 2022).

Tujuan penelitian untuk menganalisis efektivitas platform *Quizizz* sebagai alat pembelajaran interaktif dalam meningkatkan literasi digital mahasiswa di Universitas Cendekia Abditama Tangerang. Dengan memanfaatkan *quizizz*, diharapkan mahasiswa tidak hanya memahami materi pembelajaran dengan lebih baik, tetapi juga meningkatkan kemampuan literasi digital yang diperlukan untuk menghadapi tantangan di dunia digital dalam upaya pendidikan berkualitas yang inklusif dan merata di Indonesia sesuai dengan tujuan *Sustainable Development Goals* (SDGs).

## METODE

Metode penelitian menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan metode analisis regresi linier untuk melihat hubungan antara penggunaan platform *Quizizz* dan peningkatan literasi digital mahasiswa. Sampel penelitian adalah mahasiswa yang mengikuti mata kuliah Pengantar Aplikasi Komputer di Universitas Cendekia Abditama Tangerang. Variabel bebas (*Independent*) penelitian adalah penggunaan *quizizz* sedangkan variabel terikat (*dependent*) adalah kemampuan literasi digital mahasiswa. Instrumen tes penelitian berupa angket literasi digital, angket penggunaan *quizizz* yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya menggunakan Smart PLS, dan wawancara mendalam dilakukan kepada mahasiswa untuk mengetahui persepsi dan pengalaman mahasiswa dalam menggunakan *quizizz* sekaligus pandangan mahasiswa sebagai calon guru manfaat yang dirasakan dalam pengembangan keterampilan digital mahasiswa. Indikator kemampuan literasi digital mahasiswa dilihat dari tabel 1:

Tabel 1. Indikator Literasi Digital Mahasiswa

Dimensi	Indikator
Akses dan Penggunaan Teknologi Digital	Kemampuan mengakses platform digital, penguasaan perangkat digital, kemampuan menggunakan aplikasi dan perangkat lunak.
Evaluasi dan Pemahaman Informasi Digital	Kemampuan mengevaluasi kualitas informasi digital, identifikasi sumber yang dapat dipercaya, pemahaman tentang etika digital.
Penggunaan Informasi Digital untuk Pembelajaran	Kemampuan mencari dan mengorganisir informasi untuk akademik, penggunaan sumber daya digital dalam belajar, integrasi informasi digital.
Komunikasi dan Kolaborasi Digital	Kemampuan berkomunikasi dan bekerja dalam kelompok secara digital, penggunaan alat komunikasi untuk tujuan akademik.
Keamanan dan Etika Digital	Pengetahuan tentang etika penggunaan teknologi, privasi dan keamanan data pribadi, penggunaan teknologi yang aman dan bertanggung jawab.

Data kuantitatif dikumpulkan melalui angket dan tes literasi digital dengan skala pengukuran *likert* diuji validitas dan reliabilitasnya (Sugiyono, 2019), sedangkan data kualitatif diperoleh melalui wawancara. Indikator Penggunaan Aplikasi *Quizizz* dilihat

pada tabel 2:

Tabel 2. Indikator Penggunaan Aplikasi *Quizizz*

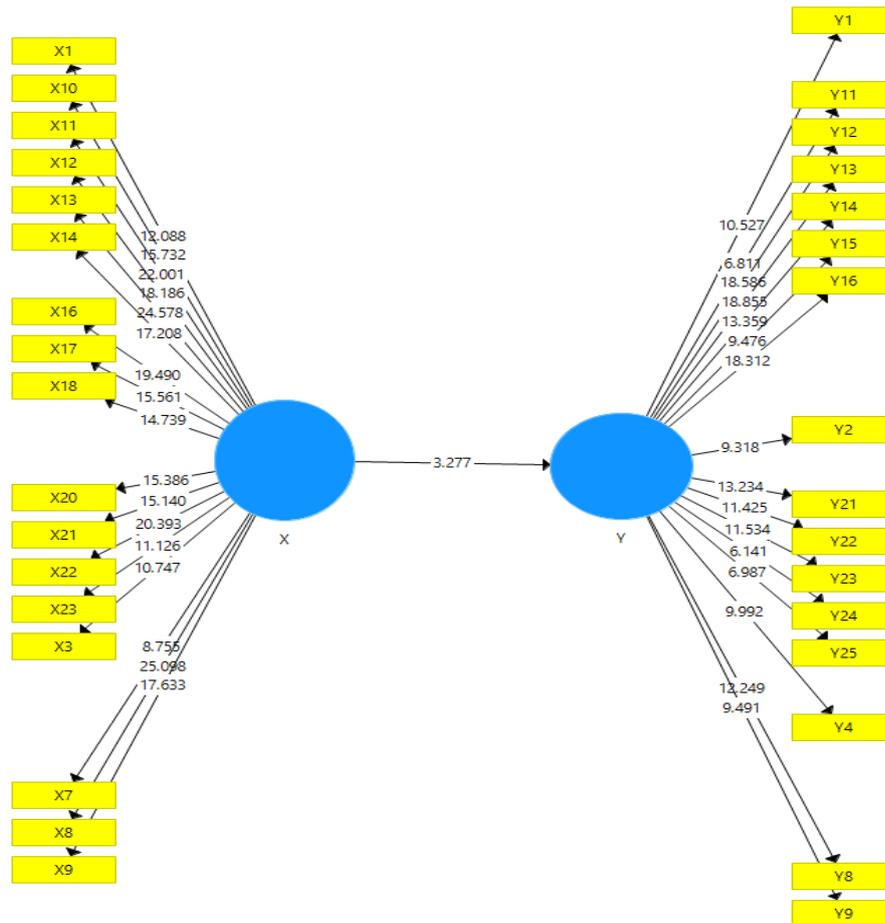
Dimensi	Indikator
Kemudahan akses (Ease of Use)	1. Kemudahan navigasi dalam aplikasi.
	2. Ketersediaan instruksi yang jelas.
	3. Kemudahan akses materi atau soal.
Keterlibatan Pengguna (User Engagement)	1. Kepuasan terhadap fitur yang tersedia.
	2. Keinginan untuk terus menggunakan aplikasi.
	3. Kemampuan untuk berpartisipasi aktif dalam kuis.
Pembelajaran Aktif (Active Learning)	1. Meningkatnya pemahaman materi melalui penggunaan <i>Quizizz</i> .
	2. Kemampuan untuk mengulang dan memperbaiki kesalahan.
	3. Adanya umpan balik langsung yang membantu proses pembelajaran.
Kolaborasi dan Kompetisi (Collaboration and Competition)	1. Fitur kompetisi yang mendorong semangat belajar.
	2. Adanya kolaborasi dalam kelompok atau antar siswa.
	3. Pengaruh kompetisi terhadap motivasi belajar.
Umpan Balik dan Evaluasi (Feedback and Evaluation)	1. Kecepatan dan kualitas umpan balik.
	2. Relevansi umpan balik terhadap pemahaman materi.
	3. Pengaruh umpan balik terhadap perbaikan hasil belajar.

Berikut hasil analisis data instrument uji validitas dan reliabilitas dengan nilai Uji AVE (*Average Variance Extracted*) > 0,05 yang artinya instrumen valid dan nilai Uji *Cronbach's Alpha* > 0,7 yang artinya instrument valid dan reliabel.

Tabel 3. Hasil Uji *Construct Reliability* dan *Validity* Menggunakan SmartPLS 3:

	Cronbach's Alpha	rho_A	Composite Reliability	Average Variance Extracted (AVE)
X	0,964	0,966	0,968	0,639
Y	0,963	0,968	0,966	0,644

Nilai AVE variabel Penggunaan *Quizizz* sebesar 0,639 dan kemampuan Literasi Digital Mahasiswa sebesar 0,644 yang artinya instrument memenuhi syarat AVE lebih besar dari 0,5. Selanjutnya Uji analisis jalur *Outer Model* dan *inner model* smart PLS 3 sebagai berikut:



Gambar 2. Analisis Jalur *Outer* dan *Inner Model* smart PLS 3  
 (Sumber: Hasil analisis data)

Setelah instrumen dinyatakan valid dan reliabel, dilakukan uji statistik deskriptif dan uji hipotesis dengan uji *t-statistics* untuk melihat seberapa besar efektivitas platform *quizizz* terhadap literasi digital mahasiswa dengan membandingkan nilai koefisien regresi *p-values* dengan nilai derajat signifikansi 0,05 atau *T-statistics* dengan t.tabel pada sampel 104 mahasiswa ( $t\text{-tabel} = 1,65$ ).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis deskripsi data penggunaan aplikasi *quizizz* mahasiswa dilakukan dengan skor angket penggunaan aplikasi *quizizz* sebanyak 17 item dan responden 104 mahasiswa. Data disusun dalam tabel distribusi frekuensi untuk mengetahui nilai mean user *quizizz*. Berikut data tabel frekuensi:

Tabel 4. Data Skor Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Mahasiswa:

No	Nilai	Frekuensi
1	18-26	2
2	27-35	0
3	36-44	4
4	45-53	11

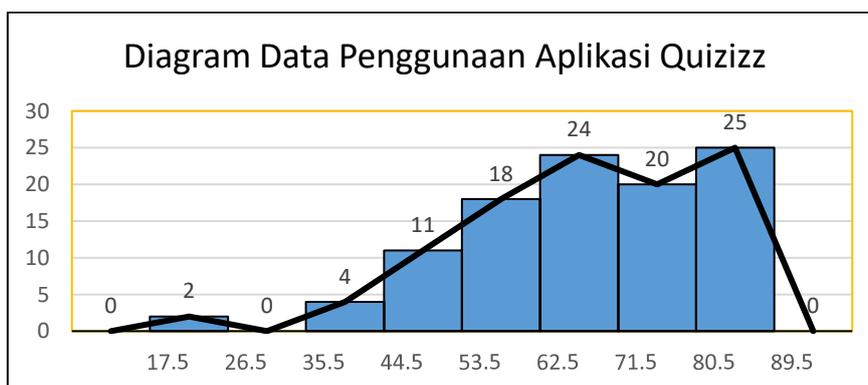
5	54-62	18
6	63-71	24
7	72-80	20
8	81-89	25
Jumlah		104

Berdasarkan Tabel 4, data mahasiswa yang menggunakan aplikasi *quizizz* dengan nilai frekuensi modus pada interval 63-71 yaitu 24 responden dengan mean 67,91 dan Standar Deviasi sebesar 14,13, maka dapat dikategorikan dengan skala sebagai berikut:

Tabel 5. Skala Kualitas Penggunaan Aplikasi Quizizz

Interval	Kategori
>89	Sangat Baik
74-89	Baik
60-73	Cukup
46-59	Buruk
<45	Sangat Buruk

Berdasarkan analisis data, penggunaan aplikasi *quizizz* dengan nilai rata-rata 67,91 berada pada interval 60-73 yang berarti data penggunaan aplikasi *quizizz* dalam golongan “Cukup”. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *quizizz* Mahasiswa Universitas Cendekia Abditama cukup baik. Grafik Diagram Histogram dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2. Diagram Histogram Data Penggunaan Aplikasi *Quizizz*

Hasil analisis deskripsi data literasi digital mahasiswa Universitas Cendekia Abditama dilakukan dengan menggunakan angket literasi digital sebanyak 16 item dan responden sebanyak 104 mahasiswa. Data disusun dalam tabel distribusi frekuensi untuk mengetahui nilai rata-rata literasi digital mahasiswa. Berikut data tabel frekuensi:

Tabel 6. Data Skor Literasi Digital Mahasiswa

No	Nilai	Frekuensi
1	16-24	2

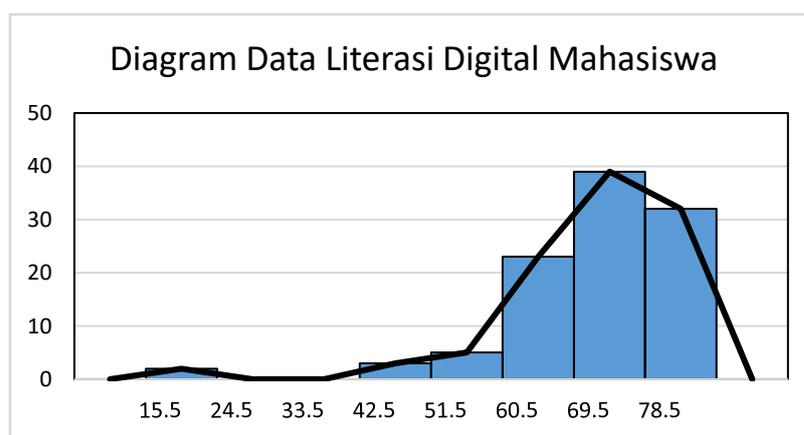
No	Nilai	Frekuensi
2	25-33	0
3	34-42	0
4	43-51	3
5	52-60	5
6	61-69	23
7	70-78	39
8	79-87	32
	Jumlah	104

Berdasarkan Tabel 6, data literasi digital mahasiswa dengan nilai frekuensi modus pada interval 70-78 yaitu 39 responden dengan mean 71,49 dan Standar Deviasi sebesar 10,99, maka dapat dikategorikan dengan skala kualitas sebagai berikut:

Tabel 7. Skala Kualitas Literasi Digital Mahasiswa

Interval	Kategori
>87	Sangat Baik
76-86	Baik
65-75	Cukup
54-64	Buruk
<54	Sangat Buruk

Berdasarkan hasil perhitungan data, dapat diketahui bahwa literasi digital mahasiswa dengan nilai rata-rata 71,49 berada pada interval 65-75 yang berarti data literasi digital mahasiswa adalah tergolong “Cukup”. Jadi dapat disimpulkan bahwa literasi digital mahasiswa Universitas Cendekia Abditama cukup baik. Grafik Histogram dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3. Diagram Histogram Data Literasi Digital Mahasiswa

Hasil analisis regresi menunjukkan bahwa terdapat pengaruh hubungan positif secara signifikan antara penggunaan *Quizizz* dan peningkatan literasi digital mahasiswa

pada mata kuliah Pengantar Aplikasi Komputer. Nilai koefisien regresi  $p$ -values (0,001)  $< 0,05$  atau  $T$ -statistics = 3,277  $>$  T.tabel (1,65) menunjukkan bahwa semakin sering mahasiswa menggunakan *Quizizz*, semakin tinggi literasi digital mahasiswa. Berikut hasil analisis menggunakan smart PLS 3:

Tabel 8. Analisis Hipotesis Statistik Data

Variabel	Original Sample (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	T Statistics ( O/STDEV )	P Values
X -> Y	0,454	0,472	0,138	3,277	0,001

Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan pembelajaran berbasis gamifikasi seperti *Quizizz* dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan keterampilan digital mahasiswa. Selain itu, hasil wawancara dengan mahasiswa bahwa mahasiswa merasa lebih senang dan bersemangat menggunakan platform *Quizizz* pada saat evaluasi pembelajaran (Syukriady & Patimah, 2023). Fitur-fitur gamifikasi seperti pemberian poin, leaderboard, dan umpan balik langsung membuat mahasiswa lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Aditiyawarman (Aditiyawarman et al., 2022) bahwa penggunaan aplikasi *quizizz* dapat meningkatkan energi positif peserta didik selama pembelajaran karena quiziz merupakan salah satu media bantu berbasis *game* (kuis interaktif yang melatih focus dan ketelitian dalam manajemen waktu mengerjakan soal (Rizki et al., 2021).

Penelitian Rahmawati (Rahmawati et al., 2022) juga menghasilkan tentang gambaran bahwa aplikasi *quizizz* dapat meningkatkan minat dan konsentrasi siswa dalam mengerjakan soal penilaian untuk mencapai hasil yang maksimal. Hasil wawancara mahasiswa juga menyatakan bahwa sebagian besar mahasiswa lebih merasa semangat saat pemberian evaluasi menggunakan media interaktif seperti *quizizz*. Aplikasi *quizizz* dapat berjalan dengan baik dan efektif apabila perangkat digital yang dimiliki mahasiswa seperti gadget, laptop ataupun handphone kompatibel dengan platform *quizizz*, serta ketersediaan jaringan internet yang baik di wilayah kampus sangat diharapkan untuk mendukung efektivitas pemanfaatan platform *quizizz*. Sejalan dengan temuan penelitian (Enyanto et al., 2024) literasi digital berkontribusi pada peningkatan akses pendidikan, inovasi, kesetaraan gender, dan pemberdayaan ekonomi, serta meningkatkan kesadaran akan isu-isu lingkungan dan pembangunan berkelanjutan. Pendekatan literasi digital yang komprehensif dalam dunia pendidikan berbasis digital dilakukan dengan kebijakan literasi digital di ranah pendidikan, inovasi seperti Strategi Pelayanan untuk melalui Budaya Literasi Digital, dan program pelatihan, membuktikan sebuah keberhasilan dalam meningkatkan keterampilan dan kesadaran masyarakat (Indra, 2018). Kolaborasi antara pemangku kepentingan sangat diperlukan untuk meningkatkan literasi digital di semua tingkatan, sehingga dapat mendukung pencapaian tujuan pembangunan berkelanjutan secara global (Firmansyah & Wahdiniwaty, 2023). Pada era transformasi digital, pemahaman yang lebih baik tentang peran literasi digital menjadi kunci dalam mencapai tujuan SDGs pada tahun 2030 (Kwong & Churchill, 2023). Dengan demikian mahasiswa lebih merasa percaya diri dalam mengoperasikan aplikasi digital yang dapat

meningkatkan kemampuan literasi digital mahasiswa dengan menggunakan *Quizizz* sebagai media pembelajaran interaktif.

## SIMPULAN

Penelitian memberikan hasil penggunaan Aplikasi *quizizz* sebagai alat bantu pembelajaran interaktif berpengaruh positif terhadap literasi digital mahasiswa Universitas Cendekia Abditama. Platform *quizizz* tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik melalui gamifikasi, tetapi juga membantu meningkatkan keterampilan digital mahasiswa, yang sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan modern khususnya mahasiswa sebagai calon guru dalam pemanfaatan aplikasi *quizizz* di sekolah. Oleh karena itu, *Quizizz* direkomendasikan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk mendukung literasi digital di kalangan mahasiswa sebagai calon guru dan merupakan salah satu referensi pemanfaatan aplikasi quiz digital di era digitalisasi sebagai wujud membantu pencapaian SDG 4, yaitu menyediakan pendidikan berkualitas yang inklusif dan merata di era digital melalui penggunaan media pembelajaran *quizizz*. Mahasiswa dapat terlibat dalam pembelajaran yang lebih kolaboratif dan mandiri dengan pemanfaatan *quizizz*. Mahasiswa juga dapat mengeksplorasi materi pelajaran yang tersedia sesuai kebutuhan di platform *quizizz* dan juga dapat membuat quiz baru di platform *quizizz*. Dosen sebagai fasilitator juga dapat memanfaatkan hasil dari penggunaan *quizizz* untuk mengevaluasi efektivitas metode pembelajaran yang digunakan dan refleksi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan pendekatan ini, proses pendidikan diharapkan lebih responsif terhadap kebutuhan dan tantangan di era digital, sehingga dapat tercapainya pendidikan yang inklusif dan berkelanjutan.

Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa *Quizizz* dapat diintegrasikan dalam berbagai mata kuliah di perguruan tinggi untuk meningkatkan literasi digital dan motivasi belajar mahasiswa. Penelitian lanjutan dapat dilakukan untuk mengeksplorasi efektivitas aplikasi pembelajaran digital lainnya seperti kahoot, wordwall, bamboozle dan lainnya dalam upaya meningkatkan literasi digital generasi Z untuk mendukung SDG 4 di era digitalisasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- 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>
- Atieka, T. A., & Syahidah, S. I. (2024). Analisis Literasi Digital terhadap Minat Investasi Mahasiswa. *E-Journal Stit Islamic Village*, 7(1), 65–74.
- Badan Pemeriksa Keuangan RI. (2022). Peran Badan pemeriksa Keuangan RI Dalam SDGs. *Badan Pemeriksa Keuangan RI*. [https://www.bpk.go.id/assets/files/attachments/attach\\_page\\_1652255145.pdf](https://www.bpk.go.id/assets/files/attachments/attach_page_1652255145.pdf)
- Buwono, S., & Dewantara, J. A. (2020). Hubungan Media Internet, Membaca, Dan Menulis Dalam Literasi Digital Mahasiswa. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1186–1193. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.526>
- Enyanto, M., Akbar, B., & Rachman, I. (2024). PERAN LITERASI DIGITAL DALAM

**PENCAPAIAN SDGs: PERSFEKTIF PENDIDIKAN & PENGEMBANGAN MASYARAKAT.** *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP)*, 2(6), 944–954.

- Farhan, M., Nathaniel, D., Pratama, F. P., & P, V. A. E. (2024). *Peningkatan Literasi Digital Siswa melalui Kuis Berbasis Aplikasi Quizizz Oleh Kampus Mengajar Angkatan 6 di SMPS Muhammadiyah 55 Kandangan*. 3(4), 272–280. <https://doi.org/10.55123/abdikan.v3i4.4245>
- Firmansyah, D., & Wahdiniwaty, R. (2023). Prediction of Innovation Capability: the Role of Mediation in the Relationship between Digital Transformation and Competitiveness with the PLS-SEM Model. *International Journal of Management and Business Intelligence*, 1(2), 125–142. <https://doi.org/10.59890/ijmbi.v1i2.238>
- Imran, M. C., N, J., Sulviana, S., Indahyanti, R., Mursidin, M., & Nurjannah, S. (2021). Pelatihan Quizizz Sebagai Sarana Penguatan Literasi Digital Bagi Mahasiswa. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 876–880. <https://doi.org/10.31004/cdj.v2i3.2651>
- Indra, N. P. (2018). Menurut Jatikom. *Meningkatkan Mutu Pendidikan Di Indonesia Melalui Supervisi Pendidikan*, 1–23. <https://osf.io/yz5vs/download>
- 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>
- Kwong, C. Y. C., & Churchill, D. (2023). Applying the activity theory framework to analyse the use of ePortfolios in an International Baccalaureate Middle Years Programme Sciences classroom: A longitudinal multiple-case study. *Computers and Education*, 200(September 2022), 104792. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2023.104792>
- Manubey, J., Koroh, T. D., Dethan, Y. D., & Banamtuan, M. F. (2022). Pengaruh Literasi Digital terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4288–4294. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2590>
- Martoatmodjo, G. W. (2024). *LITERASI DIGITAL DALAM PENDIDIKAN INTEGRASI DAN INOVASI*. EUREKA MEDIA AKSARA.
- Ministry of Communications and Informatics. (2022). *Digital Literacy Status in 2021-2022. November*, 205–207. <https://www.c2es.org/content/renewable-energy/>
- OECD. (2019). Skills for 2030. *OECD Future of Education and Skills 2030*, 16. [https://www.oecd.org/education/2030-project/teaching-and-learning/learning/skills/Skills\\_for\\_2030\\_concept\\_note.pdf](https://www.oecd.org/education/2030-project/teaching-and-learning/learning/skills/Skills_for_2030_concept_note.pdf)
- Pangaribuan, M. T., & Nugroho, O. F. (2024). Pengaruh Media Quizizz terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SDN Duri Kepa 03. *Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 5(1), 41–47. <https://doi.org/10.59632/edukasitematik.v5i1.438>
- Rahmawati, D. N., Nisa, A. F., Astuti, D., Fajariyani, F., & Suliyanti, S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2(1), 55–66.

<https://doi.org/10.35878/guru.v2i1.335>

- Rizki, A., Rangga, A. H., Indriani, R., & Dkk. (2021). Status Literasi Digital di Indonesia Ringkasan Eksekutif. *Indeks Literasi Digital Indonesia*, 1–73. <https://katadata.co.id/StatusLiterasiDigital>
- Samsul, I. (2022). *Budget Issue Brief Politik & Keamanan*. 02, 12.
- Sattar, M. (2023). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran di Tengah Pandemi pada Siswa Madrasah Aliyah As'adiyah Dapoko Kab Bantaeng Sulawesi Selatan. *Jurnal Pendidikan Dan Media Pembelajaran*, 2(2), 6. <http://www.ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/view/116>
- Schleicher Andreas. (2018). The Future of Education and Skills: Education 2030. *OECD Education Working Papers*, 23. [http://www.oecd.org/education/2030/E2030 Position Paper \(05.04.2018\).pdf](http://www.oecd.org/education/2030/E2030%20Position%20Paper%20(05.04.2018).pdf)
- Sugiyono, 2019. (2019). *Prof\_dr\_sugiyono\_metode\_penelitian\_kuant.pdf*.
- Syukriady, D., & Patimah, S. A. (2023). Penguatan Literasi Digital Guru Melalui Pelatihan Quizizz. *Community Development Journal*, 4(2), 3426–3439.
- Youth, S. D. G., & Camp, S. (n.d.). *The 2030 Agenda for Sustainable Development's 17 Sustainable Development Goals (SDGs)*.