

## APLIKASI PEMBELAJARAN AUDIT SISTEM INFORMASI BERBASIS MOBILE QUIZIZZ

Ringga Arma Difa Putra<sup>1</sup>, Putra Rahmat Afif<sup>2</sup>, Pito Aris Magribi<sup>3</sup>, Femas Abdillah<sup>4</sup>

Sistem Informasi, STMIK Kaputama Binjai<sup>1,2,3,4</sup>

Email : [ringgaadputra@gmail.com](mailto:ringgaadputra@gmail.com), [putarahmathafif0902@gmail.com](mailto:putarahmathafif0902@gmail.com), [arisvito21@gmail.com](mailto:arisvito21@gmail.com), [acursio908@gmail.com](mailto:acursio908@gmail.com)

**ABSTRACT** – This research uses a quantitative approach with an experimental design. This research aims to evaluate the effectiveness of using Quizizz in increasing students' understanding of information systems audit material. The sampling technique used to determine the sample in this research was the cluster random sampling technique. The results of data analysis will be interpreted to determine the effectiveness of using Quizizz in learning information systems auditing. Discussion of these findings will include implications for teaching and recommendations for further research. In the ever-growing digital era, higher education, especially in the field of information systems, faces the challenge of providing effective and interesting learning methods. The Quizizz application can be used as a creative, innovative and fun learning medium for students who are studying information systems audit courses.

**Keywords:** Applications, Learning and Quizizz.

**ABSTRAK** – Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan Quizizz dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi audit sistem informasi. Teknik sampling yang digunakan untuk menentukan sampel pada penelitian ini adalah teknik cluster random sampling. Hasil analisis data akan diinterpretasikan untuk menentukan efektivitas penggunaan Quizizz dalam pembelajaran audit sistem informasi. Diskusi mengenai temuan ini akan mencakup implikasi untuk pengajaran dan rekomendasi untuk penelitian lebih lanjut. Dalam era digital yang terus berkembang, pendidikan tinggi, khususnya dalam bidang sistem informasi, menghadapi tantangan untuk menyediakan metode pembelajaran yang efektif dan menarik. Aplikasi Quizizz dapat dijadikan salah satu media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan bagi mahasiswa yang sedang mempelajari mata kuliah audit sistem informasi.

**Kata Kunci:** Aplikasi, Pembelajaran, dan Quizizz.

### PENDAHULUAN

Memasuki era dimana perkembangan teknologi yang sangat pesat ini, masyarakat dituntut untuk mengubah semua aspek dalam setiap kegiatan sehari-

hari. Salah satu bidang yang terkena dampak dari perkembangan teknologi adalah pendidikan, yang dimana media pembelajaran merupakan hal yang telah diwajibkan pemerintahan Indonesia seperti yang tertera pada Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 Pasal 1 Ayat 8, bahwasannya Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), merupakan bagian dari standar dan prasarana yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran. Salah satu teknologi TIK yang berkembang di bidang pendidikan adalah teknologi mobile. Dengan munculnya teknologi mobile, paradigma baru dari pengajaran dan pembelajaran dengan bantuan teknologi telah muncul, yaitu mobile learning (m-learning) (Chee et al., 2017). M-learning sendiri berasal dari e-learning media pembelajaran yang bermanfaat pada dukungan dan peningkatan yang dibawa oleh penggunaan komputer dan beragam teknik komunikasi, sedangkan e-learning berasal dari distance learning (pembelajaran jarak jauh) (Marghescu, Chicioareanu and Marghescu, 2007).

Dalam era digital yang terus berkembang, pendidikan tinggi, khususnya dalam bidang sistem informasi, menghadapi tantangan untuk menyediakan metode pembelajaran yang efektif dan menarik. Salah satu mata kuliah penting dalam jurusan sistem informasi adalah audit sistem informasi, yang memberikan pemahaman mendalam tentang bagaimana melakukan audit terhadap sistem informasi yang ada di organisasi. Mahasiswa sering kali mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep audit sistem informasi yang kompleks. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang interaktif dan mudah diakses. (Rahmanto et al., 2020)

Audit sistem informasi merupakan salah satu matakuliah yang diajarkan didalam jurusan sistem informasi pada fakultas teknik dan ilmu komputer Universitas Teknokrat Indonesia, matakuliah ini memberikan pemahaman dan pelaksanaan audit untuk sistem informasi berbasis komputer, sehingga pada akhirnya diharapkan mahasiswa dapat melaksanakan audit berbasis komputer, baik untuk hardware, software, maupun brainware, secara umum pada perusahaan. Setelah mempelajari Audit Sistem Informasi, maka mahasiswa dapat menjelaskan mengenai konsep audit sistem informasi/teknologi informasi, resiko-resiko, sistem pengendalian atau control yang sebaiknya diterapkan, dan pemeriksaan (audit)

terhadap kualitas pengelolaan sistem informasi, pengembangan sistem aplikasi, dan pemeriksaan terhadap keterhandalan sistem aplikasi tertentu, dengan teknik audit yang dilaksanakan secara manual maupun dengan berbantuan komputer. Resikoresiko yang berkaitan dengan sistem berbasis komputer, mencakup resiko tidak efektif/efisien, ekonomisnya manajemen unit/fungsi sistem informasi, resiko kelemahan dalam system development, maupun resiko yang berkaitan dengan kurangnya kehandalan suatu aplikasi yang sudah di implementasikan (Rahmanto et al., 2020).

Aplikasi-aplikasi berbasis website menyediakan sarana yang mudah dalam proses penilaian pembelajaran. Berbagai jenis aplikasi daring yang digunakan sebagai media pembelajaran contohnya yaitu google form, edmodo, zoom, dan quizizz. Dari beberapa aplikasi tersebut, peneliti memilih menggunakan quizizz. Aplikasi ini lebih diunggulkan karena pengoperasiannya yang mudah dan bisa menjadi saran yang tepat karena terdapat banyak fitur yang dapat digunakan sebagai pembelajaran, seperti pembuatan kuis, penilaian, dan peringkat antar mahasiswa langsung diketahui ketika mahasiswa selesai mengerjakan kuis yang diberikan oleh dosen (Yuliana et al., 2024).

Aplikasi berbasis mobile seperti Quizizz menawarkan solusi yang menarik dengan pendekatan gamifikasi, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dengan menggunakan aplikasi mobile, mahasiswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja. Ini sangat penting dalam konteks pendidikan modern, di mana fleksibilitas menjadi salah satu faktor kunci dalam keberhasilan pembelajaran. Quizizz memungkinkan mahasiswa untuk mengakses materi dan kuis secara mandiri, sehingga mendukung pembelajaran yang lebih personal. Salah satu keunggulan dari aplikasi seperti Quizizz adalah kemampuannya untuk memberikan umpan balik secara langsung. Mahasiswa dapat segera mengetahui hasil kuis mereka, yang membantu mereka memahami area mana yang perlu diperbaiki. Ini sangat penting dalam pembelajaran audit sistem informasi, di mana pemahaman yang tepat terhadap materi sangat diperlukan (Rahmanto et al., 2020).

Penelitian ini diharapkan bahwa dalam penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis mobile quizizz dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa dan keefektifan mahasiswa dalam pembelajaran audit sistem informasi. Dengan pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan, mahasiswa cenderung lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar, yang pada gilirannya diharapkan dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi audit sistem informasi melalui aplikasi pembelajaran berbasis mobile quizizz.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan Quizizz dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi audit sistem informasi. Populasi penelitian adalah mahasiswa jurusan sistem informasi di beberapa Perguruan Tinggi yang sedang mempelajari mata kuliah audit sistem informasi. Sampel diambil secara acak dari kelas yang mengikuti mata kuliah audit sistem informasi. Terdapat 30-50 mahasiswa yang terpilih dalam sampel penelitian ini.

Sebelum dan setelah penggunaan Quizizz, mahasiswa akan mengikuti tes untuk mengukur pemahaman mereka terhadap materi audit sistem informasi. Kuesioner dapat digunakan untuk mengumpulkan umpan balik dari mahasiswa mengenai pengalaman mereka menggunakan Quizizz, termasuk aspek kemudahan penggunaan dan tingkat kepuasan.

Desain penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pre-Experimental Designs dengan bentuk One-Group Pretest-Posttest Design. Teknik sampling yang digunakan untuk menentukan sampel pada penelitian ini adalah teknik cluster random sampling. Hasil analisis data akan diinterpretasikan untuk menentukan efektivitas penggunaan Quizizz dalam pembelajaran audit sistem informasi. Diskusi mengenai temuan ini akan mencakup implikasi untuk pengajaran dan rekomendasi untuk penelitian lebih lanjut.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

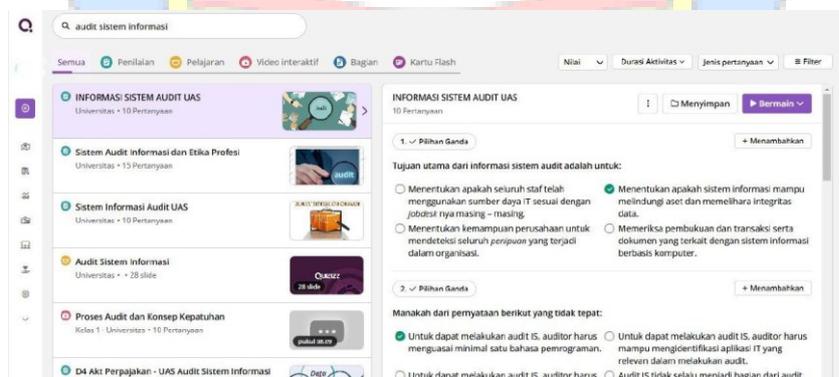
Aplikasi Quizizz dapat dijadikan salah satu media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan bagi mahasiswa yang sedang mempelajari mata kuliah audit sistem informasi. Quizizz merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana proses belajar mengajar yang tidak membosankan dan materi dapat tersampaikan dengan baik sehingga hasil belajar siswa akan meningkat yang diketahui melalui hasil quiz yang dibuat dalam aplikasi quizizz tentang materi audit sistem informasi.

### Tampilan Aplikasi Quizizz Pada Pendidik



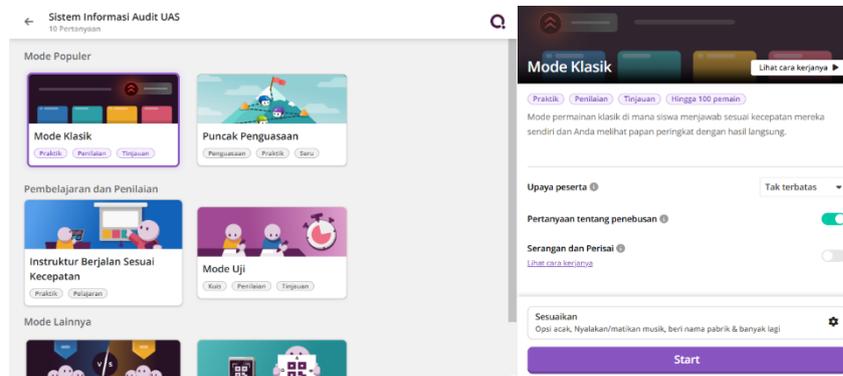
Gambar 1. Tampilan Dashboard Aplikasi Quizizz

Pada halaman ini, pengguna dapat mencari soal-soal atau quiz berkaitan materi yang akan dipelajari seperti materi pada mata kuliah Audit Sistem Informasi. Pada halaman ini juga terdapat fitur-fitur yang lengkap disediakan oleh mobile quizizz untuk memenuhi kebutuhan pengguna.



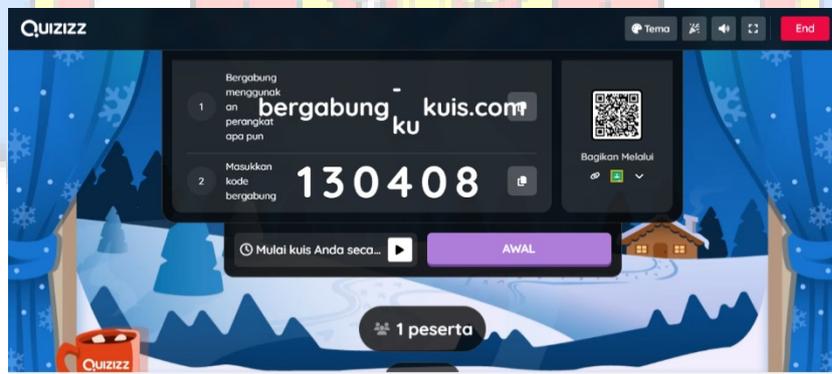
Gambar 2. Tampilan Pencarian Quiz Audit Sistem Informasi

Ketika sudah menemukan quiz yang diinginkan, tampilan sederhana dan pratinjau dari quiz yang akan digunakan oleh pengguna dan akan diberikan kepada peserta didik yang akan menyelesaikan quiz tersebut.



**Gambar 3.** Tampilan Saat Memulai Quiz

Diharapkan untuk memperhatikan kembali pengaturan quiz yang digunakan, dan juga menggunakan tema berbeda-beda yang telah disediakan sesuai keinginan pengguna.



**Gambar 4.** Tampilan Awal Sebelum Memulai Quiz

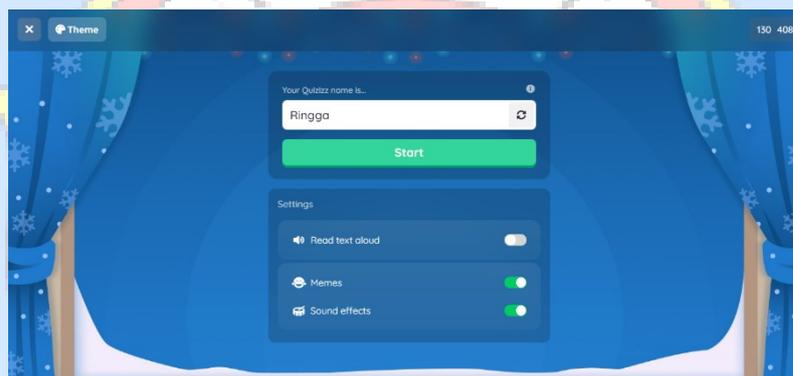
Pada tampilan ini, peserta didik/mahasiswa diberitahukan sebuah kode atau barcode yang akan digunakan untuk mengakses soal quiz yang akan diselesaikan.

### Tampilan Aplikasi Quizizz Pada Peserta Didik



**Gambar 5.** Tampilan Aplikasi Sebelum Memulai Quiz

Mahasiswa/peserta didik diarahkan untuk membuka quizizz untuk join dengan menggunakan kode atau barcode yang telah ditentukan sebelumnya di aplikasi quizizz pendidik.

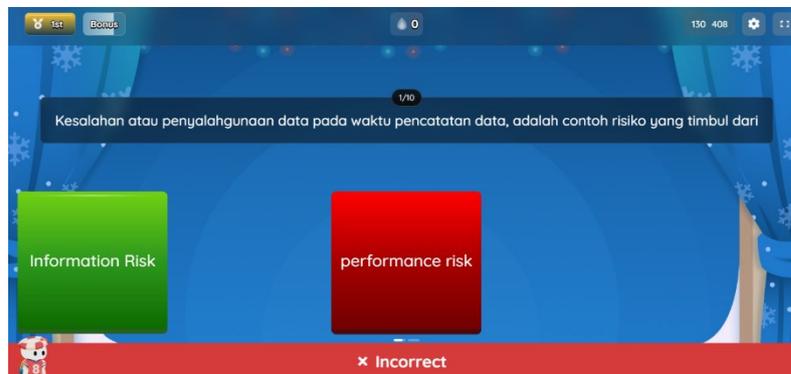


**Gambar 6.** Tampilan Saat Bergabung dengan Kode

Setelah memasukkan kode, mahasiswa/peserta didik dilanjutkan untuk mengisi nama agar quiz lebih menyenangkan dan diketahui oleh mahasiswa yang mengikuti quiz tersebut.



**Gambar 7.** Tampilan Saat Quiz Dimulai



**Gambar 8.** Tampilan Saat Jawaban Salah



**Gambar 9.** Tampilan Saat Jawaban Benar

Berdasarkan sampel yang digunakan penulis pada penelitian ini bahwa hanya terdapat 30-50 mahasiswa/i yang digunakan menjadi responden terkhusus mahasiswa/i yang mengambil matakuliah Audit Sistem Informasi di Program Studi Sistem Informasi, yang penulis berikan kuisioner secara online menggunakan Google Form.

Antarmuka Quizizz dirancang sederhana dan mudah dinavigasi, sehingga pengguna baru dapat dengan cepat memahami cara penggunaannya. Setiap langkah dalam aplikasi dilengkapi dengan petunjuk yang mudah dipahami, membantu mahasiswa untuk memulai kuis tanpa kesulitan. Quizizz dapat diakses melalui smartphone, tablet, dan komputer, memberikan kemudahan bagi mahasiswa untuk belajar di mana saja dan kapan saja. Aplikasi dioptimalkan untuk berbagai ukuran layar, sehingga pengalaman pengguna tetap baik di perangkat apapun. Quizizz tidak

memerlukan koneksi internet yang sangat cepat, sehingga mahasiswa dengan akses internet terbatas tetap bisa menggunakan aplikasi dengan lancar. Beberapa fitur memungkinkan pengguna untuk mengakses kuis tanpa koneksi internet, sehingga pembelajaran tetap dapat berlangsung di lokasi dengan sinyal yang buruk.

Mahasiswa hanya perlu memasukkan kode kuis yang disediakan oleh pengajar untuk bergabung, tanpa perlu membuat akun terlebih dahulu. Quizizz dapat dengan mudah diintegrasikan dengan platform pembelajaran lain seperti Google Classroom, memudahkan pengajar dalam mengorganisir materi dan tugas. Setelah menyelesaikan kuis, mahasiswa langsung mendapatkan umpan balik mengenai jawaban mereka, yang membantu mereka memahami kesalahan dan memperbaiki pemahaman materi secara langsung.

Kemudahan akses aplikasi Quizizz dalam pembelajaran merupakan salah satu faktor kunci yang mendukung efektivitas penggunaan platform ini. Dengan antarmuka yang intuitif, aksesibilitas di berbagai perangkat, dan fitur-fitur yang mendukung pengalaman belajar, Quizizz menjadi alat yang sangat berguna bagi mahasiswa dalam proses pembelajaran mereka.

Berdasarkan survei, sekitar 65% responden melaporkan menggunakan Quizizz setidaknya sekali dalam seminggu. Ini menunjukkan bahwa aplikasi ini telah menjadi bagian rutin dari proses belajar mereka. Banyak pengajar menggunakan Quizizz untuk mengadakan kuis mingguan sebagai bagian dari evaluasi dan penguatan materi yang telah diajarkan. Sekitar 50% mahasiswa menggunakan Quizizz untuk persiapan ujian. Kuis ini membantu mereka mengulang materi dan mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki. Beberapa pengajar memanfaatkan Quizizz sebagai alat untuk ujian akhir, yang memberikan mahasiswa pengalaman yang berbeda dibandingkan dengan ujian tradisional.

Mahasiswa sering menggunakan Quizizz untuk mengakses kuis berdasarkan topik tertentu yang ingin mereka pelajari lebih dalam, dengan 60% responden melakukannya. Banyak mahasiswa yang menggunakan aplikasi ini di luar jam kuliah untuk mendalami materi secara mandiri, meningkatkan pemahaman mereka. Beberapa mahasiswa terlibat dalam kompetisi kuis yang diadakan melalui

Quizizz, yang tidak hanya meningkatkan keterlibatan tetapi juga menambah frekuensi penggunaan aplikasi.

Frekuensi penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran menunjukkan bahwa platform ini tidak hanya digunakan sebagai alat bantu belajar, tetapi juga menjadi bagian integral dari proses belajar mengajar. Dengan penggunaan rutin, baik untuk kuis mingguan maupun persiapan ujian, Quizizz telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mahasiswa terhadap materi pembelajaran.

1. Sekitar 75% responden menyatakan bahwa fitur kuis interaktif sangat membantu dalam meningkatkan keterlibatan mereka. Mahasiswa menikmati pengalaman belajar yang aktif dan dinamis dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional.
2. Fitur yang memungkinkan pengajar menambahkan media visual dan video dalam kuis juga mendapatkan respon positif, dengan 70% mahasiswa merasa bahwa ini membantu memperjelas konsep yang sulit.
3. Terdapat 80% responden merasa bahwa umpan balik instan setelah menyelesaikan kuis sangat membantu mereka memahami kesalahan. Ini memungkinkan mereka untuk segera mengetahui area yang perlu ditingkatkan. Fitur yang menyediakan statistik performa individu dan kelompok juga diapresiasi, karena membantu mahasiswa untuk melacak kemajuan mereka.
4. Terdapat 85% responden merasa bahwa antarmuka Quizizz sangat mudah digunakan, yang membuat mereka tidak kesulitan saat berpartisipasi dalam kuis. Mahasiswa menghargai kemudahan akses melalui berbagai perangkat, yang memungkinkan mereka belajar di mana saja. Fitur variasi tipe pertanyaan seperti pilihan ganda, benar/salah, dan pertanyaan terbuka mendapat tanggapan positif.
5. Sekitar 70% responden merasa bahwa variasi ini membuat kuis lebih menarik dan menantang. Fitur yang memungkinkan pengajar untuk menyesuaikan kuis dengan materi tertentu juga diapresiasi, memberikan relevansi yang lebih baik terhadap pembelajaran audit.

6. Secara keseluruhan, 78% responden menyatakan puas dengan pengalaman belajar menggunakan Quizizz. Mereka merasa bahwa fitur-fitur yang ada mendukung pemahaman mereka terhadap materi audit sistem informasi.

Kepuasan mahasiswa terhadap fitur aplikasi Quizizz dalam pembelajaran audit sistem informasi sangat tinggi. Fitur interaktif, umpan balik instan, dan kemudahan penggunaan menjadi faktor utama yang mendukung pengalaman belajar yang positif. Meskipun ada beberapa masukan untuk peningkatan, secara keseluruhan, aplikasi ini dianggap efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan mahasiswa dalam materi audit.

Quizizz menyediakan format kuis yang mendorong partisipasi aktif mahasiswa. Dengan berinteraksi langsung melalui pertanyaan, mahasiswa lebih terlibat dalam proses belajar, yang meningkatkan retensi informasi. Setelah menyelesaikan kuis, mahasiswa menerima umpan balik langsung mengenai jawaban mereka. Ini membantu mereka untuk segera memahami kesalahan dan memperbaiki pemahaman mereka tentang materi.

Dengan adanya fitur kuis yang dapat diulang, mahasiswa dapat menguji kembali pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari. Pengulangan ini berkontribusi pada penguatan konsep dan meningkatkan daya ingat. Mahasiswa dapat memilih kuis yang berfokus pada topik tertentu, memungkinkan mereka untuk mendalami area yang mungkin belum sepenuhnya dipahami.

Quizizz menawarkan berbagai tipe pertanyaan seperti pilihan ganda, benar/salah, dan pertanyaan terbuka. Variasi ini tidak hanya membuat kuis menarik tetapi juga membantu mahasiswa mempelajari materi dari sudut pandang yang berbeda, memperdalam pemahaman mereka. Dalam konteks audit sistem informasi, pertanyaan yang relevan dengan kasus nyata membantu mahasiswa mengaitkan teori dengan praktik, yang sangat penting untuk pemahaman yang mendalam.

Elemen gamifikasi dalam Quizizz, seperti poin dan leaderboard, meningkatkan motivasi mahasiswa untuk berpartisipasi aktif dalam kuis. Motivasi

ini berkontribusi pada keinginan mereka untuk lebih memahami materi. Kompetisi antar mahasiswa dalam menjawab kuis dapat mendorong mereka untuk belajar lebih giat demi meraih skor yang lebih tinggi.

Dalam survei, 65% responden melaporkan peningkatan pemahaman dan skor kuis mereka setelah menggunakan Quizizz secara rutin. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi ini efektif dalam membantu mahasiswa memahami materi audit sistem informasi dengan lebih baik. Mahasiswa yang aktif menggunakan Quizizz melaporkan bahwa mereka merasa lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan terkait materi audit pada ujian formal.

Penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran audit sistem informasi secara signifikan meningkatkan pemahaman mahasiswa. Melalui metode pembelajaran interaktif, umpan balik instan, variasi tipe pertanyaan, dan elemen gamifikasi, mahasiswa dapat memahami materi dengan lebih baik dan merasa lebih terlibat dalam proses belajar. Ini menjadikan Quizizz alat yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di bidang audit sistem informasi.

Aplikasi Quizizz memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif. Mahasiswa cenderung lebih terlibat dalam proses belajar ketika mereka dapat berpartisipasi dalam kuis, yang meningkatkan motivasi dan minat terhadap materi audit. Format kuis yang menyenangkan dan kompetitif membuat mahasiswa lebih antusias untuk belajar, yang berkontribusi pada efektivitas pembelajaran.

Dengan menyediakan umpan balik langsung setelah setiap pertanyaan, mahasiswa dapat segera mengetahui kesalahan mereka. Ini memungkinkan mereka untuk memahami konsep yang belum dikuasai secara real-time, meningkatkan efektivitas pembelajaran. Umpan balik ini juga mendorong mahasiswa untuk melakukan refleksi terhadap pemahaman mereka, membantu mereka untuk memperbaiki kesalahan sebelum menghadapi ujian formal.

Quizizz menawarkan berbagai tipe pertanyaan (pilihan ganda, benar/salah, dan pertanyaan terbuka) yang membantu mahasiswa mempelajari materi dari berbagai perspektif. Hal ini meningkatkan keterampilan kritis dan analitis

mahasiswa. Pengajar dapat menyesuaikan kuis dengan materi yang relevan, memastikan bahwa mahasiswa fokus pada topik yang penting dalam audit sistem informasi.

Data menunjukkan bahwa mahasiswa yang rutin menggunakan Quizizz mengalami peningkatan dalam hasil kuis dan ujian. Sekitar 65% responden melaporkan hasil yang lebih baik setelah menggunakan aplikasi ini secara konsisten. Penggunaan kuis yang berhubungan dengan situasi nyata dalam audit sistem informasi membantu mahasiswa menerapkan teori dalam praktik, meningkatkan pemahaman mereka tentang aplikasi nyata dari konsep yang diajarkan.

Elemen gamifikasi dalam Quizizz, seperti leaderboard, menciptakan suasana kompetitif yang positif. Mahasiswa termotivasi untuk belajar lebih giat agar dapat bersaing dengan teman-teman mereka, yang berkontribusi pada pembelajaran yang lebih efektif. Kegiatan belajar yang melibatkan teman sekelas dalam kompetisi kuis dapat meningkatkan dukungan sosial dan kolaborasi, memperkuat pemahaman kolektif terhadap materi.

Efektivitas pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Quizizz dalam konteks audit sistem informasi sangat tinggi. Melalui interaktivitas, umpan balik instan, variasi pengalaman belajar, dan motivasi kompetitif, aplikasi ini berhasil meningkatkan keterlibatan mahasiswa dan hasil belajar mereka. Dengan demikian, Quizizz dapat dianggap sebagai alat yang sangat efektif dalam mendukung proses pembelajaran di bidang audit sistem informasi.

## **SIMPULAN**

Kemudahan akses aplikasi Quizizz dalam pembelajaran merupakan salah satu faktor kunci yang mendukung efektivitas penggunaan platform ini. Dengan antarmuka yang intuitif, aksesibilitas di berbagai perangkat, dan fitur-fitur yang mendukung pengalaman belajar, Quizizz menjadi alat yang sangat berguna bagi mahasiswa dalam proses pembelajaran mereka. Frekuensi penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran menunjukkan bahwa platform ini tidak hanya

digunakan sebagai alat bantu belajar, tetapi juga menjadi bagian integral dari proses belajar mengajar. Dengan penggunaan rutin, baik untuk kuis mingguan maupun persiapan ujian, Quizizz telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mahasiswa terhadap materi pembelajaran.

Kepuasan mahasiswa terhadap fitur aplikasi Quizizz dalam pembelajaran audit sistem informasi sangat tinggi. Fitur interaktif, umpan balik instan, dan kemudahan penggunaan menjadi faktor utama yang mendukung pengalaman belajar yang positif. Meskipun ada beberapa masukan untuk peningkatan, secara keseluruhan, aplikasi ini dianggap efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan mahasiswa dalam materi audit.

Penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran audit sistem informasi secara signifikan meningkatkan pemahaman mahasiswa. Melalui metode pembelajaran interaktif, umpan balik instan, variasi tipe pertanyaan, dan elemen gamifikasi, mahasiswa dapat memahami materi dengan lebih baik dan merasa lebih terlibat dalam proses belajar. Ini menjadikan Quizizz alat yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di bidang audit sistem informasi. Efektivitas pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Quizizz dalam konteks audit sistem informasi sangat tinggi. Melalui interaktivitas, umpan balik instan, variasi pengalaman belajar, dan motivasi kompetitif, aplikasi ini berhasil meningkatkan keterlibatan mahasiswa dan hasil belajar mereka. Dengan demikian, Quizizz dapat dianggap sebagai alat yang sangat efektif dalam mendukung proses pembelajaran di bidang audit sistem informasi.

#### **SARAN**

Dengan menyediakan pembaruan pada aplikasi dengan fitur-fitur yang lebih interaktif, seperti forum diskusi atau sesi tanya jawab, untuk meningkatkan kolaborasi dan pemahaman materi. Melakukan studi jangka panjang untuk melihat dampak penggunaan Quizizz terhadap pemahaman dan retensi materi audit sistem informasi sepanjang waktu, serta pengaruhnya terhadap prestasi akademik mahasiswa di masa mendatang.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109–3116. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1288>
- Astuti, D., & Fatimah, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Quizizz terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 2(1), 7–16.
- Inayatulloh. (n.d.). *Audit Sistem Informasi Daftar Isi*. 1–56.
- Panggabean, S., & Halomoan Harahap, T. (2020). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Quizizz Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika. *Journal of Mathematics Education and Science*, 6(1), 78.
- Rahmanto, Y., Ulum, F., & Priyopradono, B. (2020). Aplikasi Pembelajaran Audit Sistem Informasi Dan Tata Kelola Teknologi Informasi Berbasis Mobile. *Jurnal Tekno Kompak*, 14(2), 62. <https://doi.org/10.33365/jtk.v14i2.723>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Yuliana, D., Bajjuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Selvianda, N. P. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Analisa Dan Desain Sistem Informasi. *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 8(1), 66. <https://doi.org/10.22373/cj.v8i1.23630>