

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA APLIKASI QUIZIZZ DALAM MELAKSANAKAN PEMBELAJARAN DARING (ONLINE) PADA MATERI KONFLIK DI SMP LABORATORIUM YDWP UNESA

Dini Apriliyani ¹⁾, Dr. Kusnul Khotimah, S.Pd., M.Pd ²⁾

1) Pendidikan IPS, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

2) Pendidikan IPS, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Abstrak

Perkembangan zaman membawa manusia ke dalam perubahan teknologi, salah satunya menghadirkan media pembelajaran *online*, media yang digunakan adalah aplikasi *quizizz*. Media aplikasi *quizizz* merupakan media yang digunakan untuk menunjang pembelajaran peserta didik, sehingga tidak membuat bosan peserta didik pada saat melaksanakan pembelajaran. Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh implementasi aplikasi *quizizz* terhadap peningkatan nilai hasil belajar peserta didik pada materi konflik. Metode penelitian menggunakan kuantitatif *pre-eksperiment one group pre-test-posttest*. Pengambilan sampel menggunakan *simple random sampling*, dan pengambilan populasi penelitian dilakukan di kelas VIII dengan sampel penelitian 42. Pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan tes. Pengujian data menggunakan normalitas, uji beda (*paired sample test*), dan uji hipotesis. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai *t-hitung* yang didapatkan peserta didik 10,782 > dari 2,019 dengan nilai probabilitas nilai *P Value* 0,000 < dari 0,05 yang artinya bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga kesimpulannya adalah ada pengaruh terhadap peningkatan nilai hasil belajar peserta didik yang ada di SMP Laboratorium YDWP Unesa, faktor yang mempengaruhi peningkatan nilai hasil belajar salah satunya: 1) dibutuhkan waktu yang maksimal dalam menerapkan media aplikasi *quizizz*, 2) dibutuhkan jaringan internet yang stabil, 3) dibutuhkan fokus dan kesiapan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran daring dengan menggunakan media aplikasi *quizizz*.

Kata Kunci: Implementasi Aplikasi *Quizizz*, Melaksanakan Pembelajaran Daring

Abstract

The development of the times brings humans into technological change, one of which was presenting learning media online, the media used is the application quizizz. The application quizizz media is a medium used to support student learning, so as not to bore students when carrying out learning. The study was to determine the effect of the application implementation purpose quizizz of the on increasing the value of student learning outcomes on conflict material. The research method used quantitative pre-experiment one group pre-test-posttest. Sampling used simple random sampling, and the research population was taken in class VIII with a research sample of 42. Collecting data using observation, interviews and tests. Testing the data using normality, paired sample test, and hypothesis testing. The results of the hypothesis test show that the t-count value obtained by students is 10,782 > from 2,019 with a probability value of P Value 0.000 < from 0.05, which means that H_0 is rejected and H_a is accepted, so the conclusion is that there is an effect on increasing the value of student learning outcomes. For students in SMP YDWP Unesa Laboratory, the factors that affect the increase in the value of learning outcomes are one of them: 1) it takes maximum time to apply the application media quizizz, 2) a stable internet network is needed, 3) it takes focus and readiness of students in carrying out learning online using the application media quizizz.

Keywords: *Implementation of Application Quizizz, Implementing Online Learning*

How to Cite: Apriliyani D & Khotimah K. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Dalam Melaksanakan Pembelajaran Daring (*Online*) Pada Materi Konflik Di SMP Laboratorium YDWP Unesa. *Dialektika Pendidikan IPS*, 1 (1): 54-68.

PENDAHULUAN

perubahan zaman ditandai dengan hadirnya perkembangan dan penggunaan alat-alat teknologi yang sudah semakin canggih, semakin maju, dan semakin digital di dalam kehidupan manusia sehari-hari. Perubahan zaman yang sudah merubah segalanya ini, tidak lagi menggunakan tenaga manusia, melainkan menggunakan sistem, mesin atau alat-alat buatan yang sudah disiapkan sedemikian rupa untuk menghadapi perkembangan zaman yang ada saat ini (Purba, 2017). Menurut Riyana perubahan zaman yang harus di hadapi dalam pendidikan, yaitu harus mampu bersaing dan menciptakan berbagai macam ide kreativitas yang baru dan menarik sehingga mampu mengatasi permasalahan yang ada di dalam dunia pendidikan (Riyana, 2018). Oleh karena itu, dengan hadirnya perubahan zaman dapat menjadikan sebuah perubahan dan tantangan baru yang dapat menghasilkan sebuah pendidikan yang berkualitas.

Perubahan zaman dapat memberikan sebuah manfaat di dalam dunia pendidikan, salah satunya manfaat positifnya yaitu, menghadirkan kemajuan teknologi dalam bentuk media belajar yang dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran peserta didik, seperti banyaknya situs *online* yang memudahkan peserta didik dalam mencari literasi, meskipun dari jarak jauh peserta didik juga bisa mengirimkan tugas melalui *gmail*, *google form*, dan lain-lain, selain itu peserta didik juga bisa langsung bertatap muka meskipun tanpa harus pergi di sekolah, hanya dengan menggunakan jaringan internet, laptop, dan hp yang dapat digunakan dalam menunjang pembelajaran peserta didik. Namun disisi lain, Perkembangan zaman juga mampu mengantarkan manusia ke arah perubahan negatif salah satunya dengan memanfaatkan adanya teknologi yang berlebihan dan salah dalam menggunakan di dalam kehidupan sehari-hari, sehingga timbul suatu masalah sosial yang bersifat negatif seperti seringnya bermain game *online sampai* lupa waktu, melakukan perjudian *online* yang secara tersembunyi, seringnya menonton vidio porno, serta permasalahan negatif lainnya.

Permasalahan tersebut menjadi sangat penting untuk dikaji di dalam kehidupan sehari-hari, karena pada dasarnya kemajuan dari sebuah pendidikan bukan hanya terletak dari sebuah teknologi atau media pembelajaran namun juga harus diimbangi dengan sumber daya manusia berkualitas, serta mampu bersaing di dalam dunia pendidikan (Rohmah, 2017). Sehingga tujuan dari adanya sebuah pendidikan bukan hanya membuat siswa menjadi pandai, namun juga harus diimbangi dengan adanya kepribadian yang baik, memiliki sikap yang bertanggung jawab, mandiri, mampu menciptakan segala hal baru dan menarik, serta mampu bersaing dan bertahan dalam menghadapi masa yang akan datang nantinya (Depdiknas, 2003).

Pada awal tahun 2020 Indonesia sedang dilanda virus *covid-19*, dimana peserta didik diharuskan untuk belajar dari rumah masing-masing, guna mengurangi penyebaran virus yang terjadi saat ini. Pembelajaran dilaksanakan secara *online* dengan menggunakan perangkat gawai, jaringan internet dan suatu platform lainnya, dengan harapan dapat menjadikan jalan keluar yang bisa memaksimalkan pembelajaran yang diinginkan (Unik, 2020). Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan pada tanggal 23 Maret 2021, melalui *in-depth interview* (wawancara mendalam) bersama dengan guru mata pelajaran IPS yang ada di SMP Laboratorium YDWP Unesa bahwa, tantangan dan hambatan yang di hadapi peserta didik selama melaksanakan pembelajaran daring salah satunya, yaitu fokus peserta didik menjadi berkurang ketika melaksanakan pembelajaran secara daring, peserta didik tidak memiliki akses data internet yang cukup, peserta didik banyak yang terlambat ketika melaksanakan pembelajaran daring,

sehingga terkadang waktu di dalam melaksanakan pembelajaran daring yang ada di SMP Laboratorium YDWP Unesa kurang efektif dan maksimal saat melaksanakan pembelajaran daring. Selain itu, berdasarkan data dari hasil observasi yang ada di SMP Laboratorium YDWP Unesa bahwa, permasalahan yang dihadapi kembali peserta didik selama melaksanakan pembelajaran daring, salah satunya yaitu masih menerapkannya metode pembelajaran yang berfokus kepada guru, dengan menggunakan metode ceramah dan minimnya menggunakan teknologi berbasis *e-learning* selama melaksanakan pembelajaran daring, sehingga terjadi suatu permasalahan kembali, salah satunya yaitu fokus peserta didik pada saat menerima pembelajaran daring menjadi berkurang karena adanya suatu metode dan media pembelajaran yang kurang mendukung, kurang aktif dan kurang bersemangat dalam melaksanakan pembelajaran daring, serta nilai ulangan akhir semester mata pelajaran IPS yang di dapatkan peserta didik banyak yang menurun.

Berikut ini merupakan data distribusi frekuensi nilai ulangan akhir semester gasal tahun ajaran 2020/2021 yang di dapatkan peneliti melalui hasil observasi bersama dengan guru mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Laboratorium YDWP Unesa. Pengolahan data dilakukan berdasarkan tingkat pencapaian nilai hasil ulangan akhir semester yang di dapatkan peserta didik setelah melaksanakan pembelajaran daring.

Tabel 1
Distribusi Frekuensi Nilai Ulangan Akhir Semester IPS
Di SMP Laboratorium YDWP UNESA

Kelas VIII A			
Nilai	Jumlah Siswa	Frekuensi Relatif (%)	KKM
21-32	2	$2/24 \times 100\% = 8,3\%$	75
33-44	2	$2/24 \times 100\% = 8,3\%$	
45-56	5	$5/24 \times 100\% = 20,8\%$	
57-68	9	$9/24 \times 100\% = 37,5\%$	
69-80	6	$6/24 \times 100\% = 25\%$	

Tabel 2
Distribusi Frekuensi Nilai Ulangan Akhir Semester IPS
Di SMP Laboratorium YDWP UNESA

Kelas VIII B			
Nilai	Jumlah Siswa	Frekuensi Relatif (%)	KKM
21-32	3	$3/23 \times 100\% = 13\%$	75
33-44	9	$9/23 \times 100\% = 39,1\%$	
45-56	4	$4/23 \times 100\% = 17,3\%$	
57-68	4	$4/23 \times 100\% = 17,3\%$	
69-80	3	$3/23 \times 100\% = 13\%$	

Berdasarkan data nilai dari distribusi frekuensi, nilai ulangan akhir semester yang ada di SMP Laboratorium YDWP Unesa pada tabel 1 mendapatkan nilai frekuensi tertinggi relatif sebesar 37,5%, dan berada pada nilai rentang frekuensi 57-68, selain itu dari data nilai frekuensi yang ada pada tabel 2 mendapatkan nilai frekuensi tertinggi relatif sebesar 39,1 %, dan berada pada nilai rentang frekuensi 33-44. Sehingga dapat

dikatakan bahwa nilai ulangan akhir semester yang ada pada tabel 1 dan 2 memiliki nilai rentang frekuensi yang rendah di bawah nilai KKM sebesar 75, hal ini dikarenakan bahwa penerapan metode pembelajaran yang ada di SMP Laboratorium YDWP Unesa masih menggunakan metode pembelajaran yang berfokus kepada guru, serta minimnya penggunaan teknologi berbasis *e-learning* selama melaksanakan pembelajaran daring, untuk itu diperlukan suatu perubahan di dalam melaksanakan pembelajaran daring (*online*) yang ada di SMP Laboratorium YDWP Unesa.

Selama ini disinyalir juga bahwa, pembelajaran IPS di berbagai jenjang pendidikan pada umumnya masih menggunakan strategi pembelajaran secara konvensional, dimana dalam melaksanakan pembelajaran IPS hingga saat ini masih menerapkan metode pembelajaran yang berfokus kepada guru, sementara itu kegiatan dari peserta didik hanya untuk mendengarkan, mencatat penjelasan, dan meniru apa yang dilakukan guru. Dengan demikian strategi pembelajaran konvensional membentuk peserta didik bersikap pasif, represif dan kurang mendapatkan kesempatan dalam mengambil inisiatif (Sukardi, 2019). Berdasarkan pada kenyataan itu, maka pembelajaran IPS yang terjadi hingga saat ini belum mampu membekali keterampilan sosial (*social skill*) dan kepekaan sosial (*social sensitivity*) kepada peserta didik yang dapat diwujudkan ke dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga sampai saat ini citra mata pelajaran pendidikan IPS, baik di kalangan peserta didik maupun masyarakat luas terkesan kurang menggembirakan. Di mata peserta didik, pendidikan IPS tergolong sebagai mata pelajaran yang tidak populer dan sangat membosankan, sehingga lebih banyak merepotkan peserta didik dalam menghafal materi dan peristiwa sosial yang terjadi.

Oleh karena itu, peneliti disini ingin menerapkan sebuah media pembelajaran baru yang bermanfaat dan menarik yang akan diberikan kepada peserta didik saat melaksanakan pembelajaran daring salah satunya, adalah menerapkan media pembelajaran berbasis *e-learning*. Media pembelajaran berbasis *e-learning* adalah suatu media belajar yang menggunakan jaringan elektronik. Adapun menggunakan media pembelajaran teknologi berbasis *e-learning* adalah *kahoot*, *quipper*, *prezi*, *etmodo*, *ispiring*, *quiz creator*, dan masih banyak lagi macamnya. Pembelajaran media berbasis *e-learning* ini sangat mudah dipakai dan mudah dijangkau oleh semua orang khususnya di masa pandemi *covid-19* saat ini karena, media berbasis *e-learning* sangat mudah digunakan oleh siapa saja, bisa juga dilakukan kapan saja, serta bisa langsung terkoneksi melalui *hp* ataupun laptop, sehingga tidak menuntut kemungkinan dan menjadi penghalang dengan hadirnya pembelajaran daring (*online*) yang terjadi saat ini. Selain itu dengan hadirnya media pembelajaran berbasis *e-learning* ini, diharapkan dapat mengikuti adanya arah perkembangan zaman yang ada. Untuk perkembangan zaman yang ada saat ini masuk ke dalam perubahan zaman era teknologi yang semakin canggih, dimana guru memiliki peran penting dalam mendidik dan memberikan ilmunya kepada peserta didik (Rahmawati, 2019).

Salah satu media pembelajaran *e-learning*, yang dapat menunjang pembelajaran daring peserta didik di SMP Laboratorium YDWP Unesa adalah dengan menggunakan media aplikasi *quizizz*. Hadirnya penggunaan media dalam melaksanakan pembelajaran dapat meningkatkan fokus belajar peserta didik, dapat memahami materi pembelajaran, serta dapat mengurangi rasa bosan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran (Hamalik, 1994). Menurut Purba, media aplikasi *quizizz* merupakan sebuah media permainan kuis interaktif yang di dalamnya terdapat bentuk gambar, suara, dan audio yang dapat digunakan peserta didik dalam menunjang pembelajaran yang ada di kelas (Purba, 2019). Selain itu penelitian terdahulu dari Suvriadi dan Tua Halomoan menjelaskan bahwa, belajar dengan menggunakan media aplikasi *quizizz* dapat

menjadikan lebih baik jika dibandingkan belajar tanpa menggunakan media (Tua, 2020). Media aplikasi *quizizz* digunakan peneliti dalam menunjang pembelajaran daring mata pelajaran IPS, pada materi konflik. Pembelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang mempelajari dari berbagai aspek permasalahan yang terjadi di dalam kehidupan manusia sehari-hari (Sardjiyo, 2019).

Mata pelajaran IPS mengintegrasikan dari berbagai macam cabang ilmu-ilmu sosial yang terjadi di dalam kehidupan manusia sehari-hari, seperti sosiologi, adalah ilmu yang mempelajari perilaku atau masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari, sejarah adalah ilmu yang mempelajari tentang permasalahan yang ada di masa lampau, geografi adalah ilmu yang mempelajari tentang bumi, ekonomi adalah ilmu yang mempelajari adanya kegiatan jual-beli, politik hukum, dan budaya adalah ilmu yang mempelajari tentang hubungan negara dengan budaya yang terjadi di masyarakat (Trianto, 2007). Sedangkan materi konflik lebih mengintegrasikan ke dalam cabang ilmu sosial yakni sosiologi. Menurut, lawang konflik diartikan sebagai bentuk dari permasalahan sosial yang dapat terjadi di dalam kehidupan manusia sehari-hari, konflik menginginkan sebuah bentuk keuntungan dari kelompok lain ataupun dari individu lainnya (Lawang, 1994).

Sehingga setelah peneliti menggunakan media aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran daring berbasis *e-learning* yang ada pada mata pelajaran IPS khususnya materi konflik pada KD 3.2 dan 4.2, diharapkan peserta didik di SMP Laboratorium YDWP Unesa dapat meningkatkan motivasi belajar, dan hasil belajar yang baik, dapat lebih cepat menghafal teori-teori IPS, menginginkan peserta didik yang ada di SMP Laboratorium YDWP Unesa peka terhadap masalah sosial yang terjadi di dalam kehidupan manusia sehari-hari, serta menginginkan peserta didik yang ada di SMP Laboratorium YDWP Unesa memiliki tanggung jawab yang tinggi dan peduli dengan semua permasalahan yang terjadi (Sukardi, 2019).

Aplikasi *quizizz* memiliki beberapa manfaat dan kelebihan, menurut penelitian terdahulu dari Yulia Isratul Aini bahwa, aplikasi *quizizz* dapat menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan (Isratul, 2019), selain itu aplikasi *quizizz* dapat meningkatkan adanya hasil belajar dari peserta didik (Agung dkk,2019), aplikasi *quizizz* dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik (Lusiani,2020), aplikasi *quizizz* bermanfaat untuk diterapkan sebagai media pembelajaran apapun (Haniv, 2020), aplikasi *quizizz* dapat menghilangkan rasa bosan peserta didik saat menerima pembelajaran yang ada di kelas (Indra dan Lasia, 2019), dapat membantu meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik (Sanga, 2019), serta kelebihan dari adanya media aplikasi *quizizz* dapat memudahkan peserta didik dan guru dalam mengakses perangkat digital seperti *handphone* dan *PC* yang langsung terhubung dengan internet, dan memudahkan guru dalam mengevaluasi hasil belajar peserta didik (Zhao, 2019). Sehingga setelah peneliti mencermati dari berbagai macam uraian permasalahan yang ada di atas serta dari hadirnya kemajuan dalam bidang teknologi yang ada di dalam dunia pendidikan, untuk itu peneliti disini ingin mengambil sebuah judul penelitian tentang “pengaruh penggunaan media aplikasi *quizizz* dalam melaksanakan pembelajaran daring (*Online*) pada materi konflik di SMP Laboratorium YDWP Unesa”

Judul penelitian disini hampir sama dengan penelitian penelitian terdahulu, namun yang membedakannya terletak pada metode penelitiannya. Metode penelitian terdahulu banyak yang menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK), kualitatif, *quasi eksperimental design*, survei, serta kajian literatur, namun metode penelitian disini menggunakan kuantitatif dengan desain penelitian *pre-eksperiment one group pretest-*

posttest, dimana penelitian ini hanya memberikan dua tahap dalam melaksanakan penelitian dan hanya diberlakukan kelas eksperimen tanpa adanya kelas kontrol, sehingga hasil perlakuan nantinya dapat diketahui lebih akurat jika dibandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Salah satu penelitian terdahulu yang hampir sama dengan penelitian disini yaitu, penelitian terdahulu dari (Rahmania, dkk, 2020) menjelaskan bahwa dengan menggunakan aplikasi *quizizz* peserta didik dapat meningkatkan motivasi belajarnya, namun yang membedakannya terletak pada metode penelitian dan subjek penelitian. Metode penelitian disini menggunakan *eksperimen* dengan menggunakan *control group design*, dan untuk subjek penelitian disini memilih mahasiswa dalam melaksanakan penelitian. Selanjutnya penelitian terdahulu dari (Sri Mulyati dan Haniv Efendi, 2020), menjelaskan bahwa belajar dengan menggunakan media aplikasi *quizizz* dapat meningkatkan nilai hasil belajar matematika, namun yang membedakannya terletak pada metode penelitian dan materi pembelajaran. Metode penelitian disini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK), dan untuk materi penelitian disini yang digunakan adalah mata pelajaran matematika. Dan Penelitian yang terakhir dari (Leony Sanga, 2019), juga menjelaskan bahwa pemanfaatan aplikasi *quizizz* dapat meningkatkan konsentrasi belajar mahasiswa pada mata kuliah kimia fisika, namun yang membedakannya terletak pada tujuan penelitian, metode penelitian, dan subjek penelitian. Tujuan penelitian dari Leony Sanga digunakan untuk mengetahui tingkat konsentrasi belajar mahasiswa dengan menggunakan pembelajaran *quizizz*, namun yang membedakannya terletak pada metode penelitiannya dan subjek penelitiannya, metode penelitiannya menggunakan deskriptif dan subjek penelitiannya memilih mahasiswa.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian menggunakan kuantitatif *pre-eksperimen one group pre-test-posttest*. Alasan peneliti menggunakan metode penelitian tersebut karena, peneliti disini ingin melihat perubahan hasil belajar dari peserta didik di SMP Laboratorium YDWP Unesa setelah menggunakan media aplikasi *quizizz*, saat melaksanakan pembelajaran daring. Penelitian ini nantinya akan diberikan dua tahap ketika melaksanakan penelitian, tahap yang pertama yaitu menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian di SMP Laboratorium YDWP Unesa, memberikan *pre-test* kepada peserta didik kelas VIII di SMP Laboratorium YDWP Unesa, dan tahap yang kedua peserta didik kelas VIII di SMP Laboratorium YDWP Unesa langsung diberikan treatment berupa *post-test* dengan menggunakan media aplikasi *quizizz*.

Berikut adalah bentuk design *one grup pretest and posttest design* menurut sugiyono :

$$\boxed{O_1 \times O_2}$$

O_1 = Nilai *Pretest* (Belum diberikan perlakuan)

X = Treatment (Di berikan perlakuan)

O_2 = Nilai *Posttest* (Setelah diberikan perlakuan) (Sugiyono, 2017)

Sumber data yang ada di dalam penelitian ini, menggunakan primer dan sekunder. Menurut sugiyono, sumber primer yaitu data pertama yang langsung dikumpulkan oleh peneliti, sedangkan sumber sekunder merupakan data yang tidak langsung yang dikumpulkan oleh peneliti (Sugiyono, 2017). Sumber data primer, mengambil guru mata pelajaran IPS, dan peserta didik kelas VIII di SMP Laboratorium YDWP Unesa

Surabaya, sedangkan sumber data sekunder dalam penelitian ini, berupa dokumentasi, buku-buku yang mendukung dari adanya penelitian, serta jurnal ilmiah.

Penelitian ini dilaksanakan secara daring (*online*) dengan menggunakan media Aplikasi *Quizizz*. Penelitian ini berlokasi di SMP Laboratorium YDWP Unesa dan terletak di Jl. Raya Kampus Unesa, Ketintang, Kec. Gayungan, Kota SBY, Jawa Timur 60231. Alasan Peneliti memilih tempat penelitian di SMP Laboratorium YDWP Unesa adalah karena SMP Laboratorium YDWP Unesa memiliki Visi dan Misi yang baik dan unggul dalam menunjang pembelajaran. Salah satunya yaitu memiliki visi dan misi dalam mewujudkan lulusan berkarakter dan berprestasi secara internasional, serta mampu meningkatkan kemampuan dengan lulusan internasional dalam bidang Sains, Teknologi, Seni dan Budaya.

Populasi berjumlah 47 peserta didik, dan populasi dalam penelitian seluruh peserta didik kelas VIII yang ada di SMP Laboratorium YDWP Unesa. Alasan peneliti mengambil populasi peserta didik kelas VIII yang ada di SMP Laboratorium YDWP Unesa, karena peneliti mengambil materi pembelajaran konflik, dan materi pembelajaran konflik ada pada kelas VIII, untuk itu peneliti mengambil populasi yang ada di kelas VIII. Selain itu sampel yang digunakan di dalam penelitian ini menggunakan teknik *simple random sampling*. Menurut Sugiyono, syarat yang digunakan dalam pengambilan *simple random sampling* ini dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi dan populasi bersifat homogen (Sugiyono, 2017). Adapun langkah-langkah dalam pengambilan *simple random sampling* : 1) peneliti menentukan populasi yang homogen, 2) kemudian membuat kerangka sampel penelitian yang ada di kelas VIII di SMP Laboratorium YDWP Unesa, 3) peneliti memilih secara acak pada setiap kelas dalam populasi, 4) dan setiap kelas mempunyai kesempatan yang sama untuk menjadi anggota penelitian.

Sedangkan sampel penelitian berjumlah 42 peserta didik, dan perhitungan sampel dilakukan menggunakan rumus slovin dengan taraf kesalahan 5%, berikut ini perhitungan rumus slovin:

$$n = N / (1 + (N \times e^2))$$

N = Jumlah Populasi

$$e^2 = 0,05^2$$

(Slovin, 1960)

Jadi perhitungan sampel yang di dapatkan :

$$n = 47 / (1 + (47 \times 0,05^2))$$

$$= 42,05$$

$$= 42$$

Apabila dibulatkan maka besar sampel minimal dari 47 populasi pada margin of eror 5% adalah sebesar 42 sampel peserta didik (Slovin, 1960).

Teknik pengumpulan data di dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan memberikan tes. Teknik observasi digunakan untuk melihat sejauh mana perkembangan peserta didik selama melaksanakan pembelajaran daring di SMP Laboratorium YDWP Unesa. Teknik wawancara digunakan untuk memperkuat data observasi dari responden, dan pemberian tes digunakan untuk mengukur tingkat pengetahuan peserta didik yang ada di SMP Laboratorium YDWP Unesa, pemberian tes dilakukan dengan memberikan pretest dan posttest.

Teknik analisis data yang digunakan di dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data uji normalitas, uji beda t-test (paired sample test), dan uji hipotesis. Peneliti mengolah data dengan menggunakan program SPSS Versi 25. Pengujian normalitas data dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui normalnya data yang akan dianalisis, sedangkan untuk uji beda t-test (paired sample test) digunakan peneliti untuk melihat pengaruh penggunaan media aplikasi *quizizz*, dan terakhir uji hipotesis digunakan peneliti untuk menguji hasil belajar peserta didik ke dalam sebuah hipotesis, serta untuk mengetahui letak daerah penerimaan dan penolakan kurva, penelitian disini kurva menggunakan kurva uji dua pihak.

Berikut ini merupakan variabel penelitian berserta dengan definisi operasional variabel:

Variabel Penelitian	Defini Operasional Variabel
Variabel Bebas (X) Media Aplikasi <i>Quizizz</i>	Media aplikasi <i>quizizz</i> merupakan sebuah media pembelajaran <i>online</i> , yang memberikan manfaat untuk guru dan peserta didik pada saat melaksanakan pembelajaran di kelas.
Variabel Terikat (Y) Hasil Belajar IPS Peserta Didik	Hasil belajar merupakan kegiatan akhir dari belajar-mengajar yang dilakukan oleh seorang pendidik kepada peserta didik dengan harapan dapat memberikan sebuah perubahan dari peserta didik .

Selanjutnya untuk instrumen yang ada di dalam penelitian ini, menggunakan lembar wawancara dan lembar hasil belajar. Lembar wawancara diberikan kepada guru mata pelajaran IPS. Adapun langkah-langkah dalam melaksanakan wawancara :

- 1) Menetapkan kepada siapa wawancara itu akan dilakukan.
- 2) Menyiapkan pokok-pokok masalah yang akan dijadikan sebagai bahan pembicaraan.
- 3) Mengawali atau membuka alur wawancara.
- 4) Melangsungkan alur wawancara.
- 5) Mengkonfirmasi ikhtisar hasil wawancara dan mengakhirinya.
- 6) Menuliskan hasil wawancara ke dalam catatan lapangan.
- 7) Mengidentifikasi tindak lanjut hasil wawancara yang telah diperoleh (Sugiyono, 2017).

Berikut ini merupakan lembar wawancara, yang peneliti gunakan dalam melaksanakan penelitian di SMP Laboratorium YDWP Unesa :

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Berapa jumlah kelas di SMP Laboratorium YDWP Unesa?	
2.	Berapa jumlah peserta didik kelas VIII di SMP Laboratorium YDWP Unesa?	
3.	Bagaimana cara menyampaikan materi kepada siswanya selama melaksanakan pembelajaran daring?	
4.	Apa saja kendala yang dihadapi selama melaksanakan pembelajaran daring?	
5.	Apakah menggunakan media pembelajaran atau	

	tidak selama melaksanakan pembelajaran daring ?	
6.	Apa saja media yang sering di pakai pada saat melaksanakan pembelajaran daring?	
7.	Mengapa selalu menggunakan media tersebut?	
8.	Bagaimana respon peserta didik yang ada di SMP Laboratorium YDWP Unesa, terkait media pembelajaran yang diterapkan selama melaksanakan pembelajaran daring ini?	
9.	Bagaimana hasil belajar peserta didik yang ada di SMP Laboratorium YDWP Unesa selama melaksanakan pembelajaran daring?	
10.	Apakah di SMP Laboratorium YDWP Unesa sudah melaksanakan pembelajaran daring dengan menggunakan media aplikasi <i>quizizz</i> ?	

Lembar hasil belajar merupakan lembar penelitian yang digunakan untuk mengetahui nilai hasil belajar peserta didik di SMP Laboratorium YDWP Unesa setelah menggunakan media aplikasi *quizizz*. Lembar hasil belajar dilakukan dengan cara memberikan sebuah penilaian Pre-Test dan Post-Test yang diberikan kepada peserta didik, dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman kognitif peserta didik terhadap materi konflik yang diberikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 3
Hasil Uji Normalitas Data

Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk	
Statistic	Df	Sig.	Statistic	df
.132	42	.064	.960	42
.130	42	.071	.958	42

Dasar pengambilan keputusan untuk uji normalitas data :

1. nilai signifikansi $> 0,05$, dapat dikatakan bahwa berdistribusi normal.
2. Nilai signifikansi $< 0,05$, dapat dikatakan bahwa tidak berdistribusi normal.

Di dapatkan nilai Sig. dari kolmogorov-smirnov sebesar 0,064 (sebelum) dan 0,071 (sesudah), sehingga dari adanya kedua data nilai yang ada diatas menunjukkan bahwa nilai pretest dan posttest pada materi konflik di SMP Laboratorium YDWP Unesa, memiliki nilai data residual berdistribusi normal dengan nilai data yang lebih dari 0,005.

Tabel 4.
Hasil Uji Paired Sample T-Test

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Posttest	67.14	42	19.291	2.977
	Pretest	53.36	42	16.188	2.498

Didapatkan nilai rata-rata (Mean) sesudah menggunakan media aplikasi *quizizz* sebesar 67,14 dan nilai rata-rata sebelum menggunakan media aplikasi *quizizz* sebesar 53,36, sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan media aplikasi *quizizz* sesudah dan sebelum menggunakan media aplikasi *quizizz* terjadi peningkatan nilai lebih besar.

Sehingga terbukti bahwa, penggunaan media aplikasi *quizizz* dalam melaksanakan pembelajaran daring (*Online*) dapat meningkatkan nilai pretest dan posttest peserta didik yang ada di SMP Laboratorium YDWP Unesa.

Tabel 5.
Hasil Uji Paired Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Posttest & Pretest	42	.905	.000

Di dapatkan nilai sig. paired samples correlation dari uji posttest dan pretest mendapatkan nilai 0,000 dan apabila nilai tersebut di uji dalam uji normalitas data mendapatkan nilai signifikansi yang lebih kecil 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa, nilai yang ada di dalam penelitian ini memiliki nilai korelasi atau hubungan yang signifikan.

Tabel 6.
Hasil Uji Beda (Paired Sample T-Test)

Paired Differences	Rata-rata		13.786
	Standart Deviasi		8.286
	Standart Error Mean		1.279
	95% Confidence	Lower	11.204
Upper		16.368	
T-hitung			10.782
Degree			41
Nilai Sig.			.000

Dari tabel 6 di dapatkan nilai T-hitung sebesar 10,782, serta diperoleh nilai dari signifikansi probabilitas nilai *P Value* sebesar 0,00. Dan adapun cara yang digunakan untuk menentukan T-table :

$$T_{tabel} = t_{\alpha/2 ; db (n-1)}$$

$$t_{0,05/2 ; db (42-1)}$$

$$t_{0,05/2 ; 41}$$

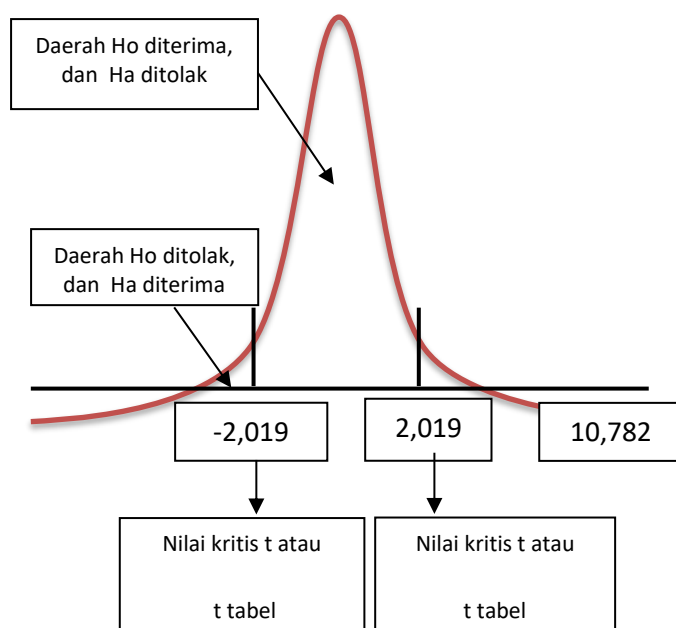
$$t_{0,025 ; 41}$$

$$T_{tabel} = 2,019$$

Selain itu dasar dari pengambilan keputusan untuk menerima atau menolak H_0 pada uji beda T-test (Paired Sample Test) adalah sebagai berikut:

- Bila nilai t-hitung > dari nilai t-tabel dengan probabilitas (Asymp.Sig) < 0,05, maka dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya terdapat perbedaan nilai yang signifikan dari pretest dan posttest.
- Bila nilai t-hitung < dari nilai t-tabel dengan probabilitas (Asymp.Sig) > 0,05, maka dapat dikatakan H_0 diterima dan H_a ditolak yang artinya tidak terdapat perbedaan nilai yang signifikan dari pretest dan posttest.

Menurut data yang ada pada tabel 6, diperoleh nilai t-hitung sebesar 10,782 > dari nilai t-tabel 2,019, dan memiliki nilai signifikansi probabilitasnya nilai *P Value* sebesar 0,000 < 0,05 yang artinya bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.



Gambar 1
Uji Hipotesis

Menentukan Hipotesis:

Ho : $P = 0$ tidak ada perbedaan

Ha : $P \neq 0$ ada perbedaan

(Sugiyono, 2017)

Menyusun Hipotesis :

Ho : Tidak ada perbedaan antara rata-rata nilai hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media aplikasi *quizizz*.

Ha : Ada perbedaan antara rata-rata nilai hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media aplikasi *quizizz* (Sugiyono,2017).

Berdasarkan data penelitian dari hasil dari analisis data yang ada yang ada di dalam penelitian diperoleh nilai *T-hitung* sebesar 10,782 > dari nilai *T-tabel* 2,019, dan memiliki nilai signifikansi probabilitasnya nilai *P Value* sebesar $0,000 < 0,05$ maka kesimpulannya adalah Ho ditolak dan Ha diterima yang berarti ada perbedaan ($Ha : P \neq 0$) antara nilai hasil belajar dari peserta didik sebelum menggunakan media aplikasi *quizizz* dengan sesudah menggunakan media aplikasi *quizizz*.

Pembahasan analisis data dari hasil penelitian yang ada di SMP Laboratorium YDWP Unesa membuktikan bahwa, penggunaan media aplikasi *quizizz* dalam melaksanakan pembelajaran daring (*Online*) dapat meningkatkan nilai hasil belajar yang di dapatkan peserta didik melalui pretest dan posttest. Hasil belajar merupakan kegiatan akhir dari belajar-mengajar yang dilakukan oleh seorang pendidik kepada peserta didik dengan harapan dapat memberikan sebuah perubahan yang terjadi kepada peserta didik (Mudjiono, 2006). Selain itu menurut Bloom dalam Rusmono hasil belajar merupakan perubahan sikap yang dilakukan peserta didik setelah melaksanakan pembelajaran, perubahan sikap meliputi berbagai aspek yang ada seperti aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang di miliki peserta didik. Aspek pengetahuan dalam pendidikan menginginkan peserta didik agar mampu memahami dan mengingat kembali pemberian materi yang diberikan kepada pendidik. Aspek sikap peserta didik harus

dapat menunjukkan sebuah perubahan pola perilaku yang terjadi pada diri siswa, seperti memiliki minat yang tinggi dalam belajar, dan mengulang pembelajaran di rumah. Aspek keterampilan peserta didik harus terampil dan kreatif (Rusmono, 2012).

Menurut teori hasil belajar dari taksonomi bloom yang ada di atas bahwa, pencapaian nilai hasil belajar yang di dapatkan peserta didik di SMP Laboratorium YDWP Unesa dengan uji pretest dan posttest, dapat dicapai melalui tiga aspek yaitu aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Dari ketiga aspek tersebut, salah satu aspek belajar yang dapat di capai oleh peserta didik di dalam melaksanakan penelitian di SMP Laboratorium YDWP Unesa salah satunya dalam ranah pengetahuan, hal ini dibuktikan dari adanya pencapaian nilai pretest dan posttest yang di dapatkan peserta didik.

Pencapaian nilai hasil belajar pretest dan posttest peserta didik yang ada di SMP Laboratorium YDWP Unesa dapat dibuktikan melalui hasil uji paired sample t-test yang ada di atas. Data dari hasil uji paired sample t-test yang ada di dalam penelitian ini menunjukkan bahwa jumlah sampel yang diambil di dalam penelitian ini berjumlah 42 peserta didik, dengan nilai rata-rata dari posttest dan pretest yang berbeda. Nilai posttest memiliki nilai rata-rata (mean) sebesar 67,14, sedangkan untuk nilai pretest memiliki nilai rata-rata (mean) sebesar 53,36. Sehingga dapat dikatakan bahwa nilai hasil belajar dari peserta didik yang ada di SMP Laboratorium YDWP Unesa mengalami peningkatan saat sebelum diberikan media aplikasi *quizizz* dengan sesudah menggunakan media aplikasi *quizizz*. Selain itu dari hasil analisis data melalui uji hipotesis menunjukkan bahwa, nilai *T-hitung* yang diperoleh sebesar 10,782 > dari nilai *T-tabel* 2,019, dan memiliki nilai signifikansi probabilitasnya nilai *P Value* sebesar $0,000 < 0,05$ yang artinya bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat diambil kesimpulannya bahwa ada perbedaan atau terdapat pengaruh terhadap peningkatan nilai hasil belajar dari peserta didik melalui media aplikasi *quizizz* selama melaksanakan pembelajaran daring.

Pencapaian nilai ulangan akhir semester peserta didik dapat disebabkan oleh adanya pengaruh penggunaan media aplikasi *quizizz* yang digunakan sebagai media pembelajaran daring. Adapun faktor-faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan dalam menerapkan media aplikasi *quizizz*, salah satunya yaitu : 1) Dalam menerapkan media aplikasi *quizizz* sangat dibutuhkan waktu yang maksimal dan cukup dalam menerapkannya, agar dapat meningkatkan nilai hasil belajar yang diinginkan, 2) Fokus dan kesiapan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi *quizizz* harus benar-benar matang dan siap, 3) peneliti harus benar-benar menguasai media aplikasi *quizizz* ini agar nantinya penelitian dapat berjalan dengan baik dan berhasil, 4) dibutuhkannya jaringan internet yang stabil, dan perangkat digital yang memadai seperti *hp*, *wifi*, dan *laptop*, 5) pemberian soal yang ada di dalam aplikasi *quizizz* harus dapat meningkatkan pengetahuan, pemahaman, dan kreativitas.

Penggunaan media aplikasi *quizizz* memberikan sebuah kelebihan, salah satunya yaitu peserta didik tidak bisa mencontek kepada teman sesamanya, karena pemberian soal yang diberikan kepada peserta didik telah diacak, selain itu peserta didik dapat melihat rangking dan membandingkan kesesama peserta didik, sehingga membuat peserta didik lebih termotivasi dan lebih bersemangat dalam belajar dan meningkatkan nilai hasil belajarnya, memiliki efektivitas dan efisiensi waktu dalam melaksanakan pembelajaran IPS seperti, peserta didik bisa langsung diberikan tugas dan ujian online, serta memiliki sistem yang dapat memunculkan gambar yang dapat digunakan sebagai dasar ingatan

peserta didik, agar peserta didik nantinya dapat dengan mudah mengerjakan soal melalui aplikasi *quizizz*.

Selain itu penelitian terdahulu dari (Rahmania dkk, 2020), juga membuktikan bahwa implementasi aplikasi *quizizz* dapat meningkatkan motivasi belajar IPS pada tingkat mahasiswa di Universitas Negeri Manado, adapun hasil penelitian yang di dapatkan bahwa koefisien korelasi penggunaan aplikasi *quizizz* sebagai alat pemberian kuis sebesar 0,853 sedangkan koefisien korelasi motivasi belajar mahasiswa disaat pembelajaran secara *e-learning* yaitu sebesar 0,762, hal ini berarti bahwa penggunaan aplikasi *quizizz* sebagai alat pemberian kuis dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa berada pada kisaran 0,800-1,00 dengan interpretasi tinggi sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan media aplikasi *quizizz* dari penelitian Rahmania dapat memberikan manfaat yang dapat mendukung dalam proses belajar-mengajar (Rahmania, 2020).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang ada di dalam penelitian ini bahwa, implementasi aplikasi *quizizz* dapat memberikan sebuah pengaruh terhadap peningkatan nilai hasil belajar peserta didik yang ada di SMP Laboratorium YDWP Unesa, salah satunya yaitu peserta didik mendapatkan nilai rata-rata posttest sebesar 67,14, sedangkan untuk nilai rata-rata pretest sebesar 53,36, selain itu dari uji uji hipotesis menunjukkan bahwa, nilai *t-hitung* yang di dapatkan peserta didik 10,782 > dari 2,019, dengan nilai probabilitas nilai *P Value* 0,000 < dari 0,05 yang artinya bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga kesimpulannya adalah ada pengaruh terhadap peningkatan nilai hasil belajar peserta didik yang ada di SMP Laboratorium YDWP Unesa.

Saran bagi peneliti selanjutnya penggunaan media aplikasi *quizizz* ini membutuhkan jaringan internet yang baik dan stabil, maka tidak disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk melaksanakan penelitian di daerah pelosok, kecuali memang sudah ada jaringan *wifi* (internet) yang cukup baik dan stabil, selain itu penggunaan aplikasi *quizizz* membutuhkan waktu yang maksimal agar peserta didik nantinya tidak merasa kurang dalam memahami materi dan mengerjakan soal yang ada di dalam aplikasi *quizizz*. Bagi guru di harapkan bagi guru untuk menggunakan media aplikasi *quizizz* ini ke dalam media pembelajaran yang ada di sekolah, karena aplikasi *quizizz* ini memiliki fitur yang menarik dan mendukung bagi pendidik salah satunya yaitu, pemberian soal yang ada di dalam aplikasi *quizizz* ini bisa langsung diberikan kepada peserta didik melalui pekerjaan rumah, dan ujian online dalam bentuk kuis yang dapat diuji secara berkelompok maupun mandiri, sehingga memudahkan pendidik dalam menilai hasil belajar peserta didik, selain itu pendidik juga bisa langsung menggunakan aplikasi *quizizz* ini dengan menggunakan laptop ataupun *hp* yang bisa langsung terkoneksi dengan menggunakan jaringan internet yang ada, sehingga memudahkan pendidik dalam mengakses media aplikasi *quizizz* ini ke dalam pembelajaran yang ada di sekolah. Bagi peserta didik aplikasi *quizizz* ini juga di dukung dari adanya desain gambar, suara, dan animasi lainnya sehingga memudahkan peserta didik di dalam memahami dan mengingat materi pembelajaran yang diberikan oleh pendidik, selain itu menjadikan peserta didik agar lebih bersemangat, dan tidak mudah bosan dalam melaksanakan pembelajaran daring.

DAFTAR PUSTAKA

- Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X IPA 7 SMA Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020. *Seminar Nasional Edusaintek*, 167-173.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Hamalik. (1994). *Media Pendidikan, Cetakan ke-7*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Haniv, dan Sri. (2020). Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 64-73.
- Indra, dan Lasia. (2019). Pembelajaran Matematika Menyenangkan Dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz. *Prosiding Seminar Nasional dan Pendidikan Matematika*, 1-7.
- Isratul, Yulia. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu . *Jurnal Kependidikan*, 1-6.
- Lawang, Robert. (1994). *Buku Materi Pokok Pengantar Sosiologi*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Lusiani. (2020). Penggunaan Aplikasi Online Quizizz Dalam Menganalisis Hasil Tes Kognitif Siswa Pada Materi Energi. *Science and phsics educational journal*, 15-23.
- Mudjiono, dan Dimiyati. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Purba. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay-Two Stay (TS-TS) Terhadap Hasil Belajar dan Aktivitas Belajar Mahasiswa Pada Pokok Bahasan Koloid. *EduMatSains*, 137-152.
- Purba, L. S. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata kuliah Kimia Fisika I JDP. *Jurnal Media*, 12(1),29.
- Rahmania, dkk. (2020). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pemberian Kuis Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 60-66.
- Rahmawati, dan Mz. (2019). Peran Guru Dalam Penggunaan Multimedia Interaktif di Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 45-50.
- Riyana. (2018). Tantangan Pendidikan Era Revolusi Industri . *Pendidikan Era Revolusi 4.0*, 1-5.

- Rohmah. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukatif Fun Spreadsheart Quiz Berbasis Adobe Flash CS6 Pada Mata Pelajaran Akutansi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rusmono. (2012). *Strategi Pembelajaran Dengan Probleam Based Learning Itu Perlu*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sanga, Leony. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Evaluasi Pembelajaran*, 29-39.
- Sardjiyo, dkk. (2009). *Pendidikan IPS di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Slovin, M.J. (1960). *Sampling*. New York: Simon and Schuster.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi, Tanto. (2019). *Revitalisasi Pendidikan IPS Di Indonesia*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Trianto. (2007). *Model Pembelajaran Terpadu Dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Tua, dan Suvriadi. (2020). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Quizizz Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika. *Journal of Mathematics*, 78-83.
- Unik, Lefone, dkk. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengan Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan*, 163-172.
- Zhao. (2019). Using Quizizz To Integrate Fun Multiplayer Activity In The Accounting Classroom. *International Journal Of Higher Educational*, 37-43.