

EFEKTIVITAS QUIZIZZ SEBAGAI APLIKASI ASSESSMENT AS LEARNING UNTUK PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI ANIMALIA**Effectiveness of Quizizz as An Assessment as Learning Application to Improve Students' Learning Outcomes on Animalia Material****Anisah Nurfuady**

Pendidikan Biologi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Surabaya,

E-mail : anisah.19091@mhs.unesa.ac.id**Muji Sri Prastiwi**

Pendidikan Biologi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Surabaya,

E-mail : mujiprastiwi@unesa.ac.id**Abstrak**

Assessment as learning merupakan *assessment* yang dilakukan guru dan melibatkan peserta didik secara langsung mengembangkan keterampilan metakognitif. *Quizizz* merupakan media pembelajaran digital yang mampu meningkatkan motivasi belajar dan menarik motivasi belajar peserta didik yang dapat disusun berdasarkan karakteristik peserta didik. Penelitian ini perlu dilakukan guna mengetahui tingkat efektivitas *Quizizz* sebagai aplikasi *assessment as learning* untuk peningkatan capaian belajar peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian *pre-experiment design* dengan desain penelitian *one group pre-test post-test*. Sasaran penelitian dilakukan pada 30 peserta didik yang ditentukan secara random. Instrumen yang digunakan adalah instrumen lembar validasi, instrumen test (*pre-test* dan *post-test*), lembar observasi dan lembar angket respon. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi *Quizizz* yang dirancang memiliki nilai validitas sangat valid dengan nilai kevalidan sebesar 95,27 sehingga penggunaan *Quizizz* dapat berpengaruh terhadap pencapaian belajar peserta didik. Pengaruh pemakaian aplikasi *Quizizz* terhadap pencapaian belajar peserta didik sebesar 59,3%, setiap penambahan 1% penggunaan *Quizizz* maka hasil belajar meningkat sebesar 1,135 dan pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan *Quizizz* berjalan secara efektif sesuai dengan rancangan pembelajaran dan mendapatkan tanggapan baik dari peserta didik.

Kata Kunci: *Quizizz*, *assessment as learning*, animalia, hasil belajar.

Abstract

Assessment as learning is an assessment performed by teachers and involves students directly developing metacognitive skills. *Quizizz* is one of the electronic media that can boost learning motivation and capture students' attention. It can be designed according to the characteristics of students. This research must be conducted to find out the level of effectiveness of *Quizizz* as an application of *assessment as learning* to boost students' learning achievements. The study is a pre-experimental design study with a one-group pre-test and post-test study design. The study was targeted at 30 randomly selected students. The instruments used are validation sheet instruments, test instruments (*pre-test* and *post-test*), observation sheets, and response lift sheets. The research outcomes reveal that the developed *Quizizz* application has a very valid validity rating with a validity score of 95.27, so the use of *Quizizz* can have an effect on student achievement. The effect of the application *Quizizz* on learning achievements of students is 59.3%. With each addition of 1% of the use of *Quizizz*, the learning result increases by 1,135; the execution of the educational process using *Quizizz* runs effectively in accordance with the learning plan and obtains a favorable feedback from the students.

Keywords: *Quizizz*, *assessment as learning*, animalia, learning outcomes.

PENDAHULUAN

Biologi adalah bidang ilmu yang mempelajari kehidupan dan organisme yang memiliki banyak konsep yang harus dipahami. Berbedanya konsep materi biologi dan cara penyampaian dari masing-masing penulis buku biologi menjadi salah satu faktor terjadinya miskonsepsi yang membuat peserta didik

merasa sulit dalam pembelajaran biologi (Irani *et al.*, 2020). Miskonsepsi materi biologi bukan penyebab utama siswa menganggap pelajaran biologi sulit, akan tetapi sebagian peserta didik menganggap pelajaran biologi sulit karena adanya banyak istilah latin (Jayawardana, 2017).

Salah satu materi yang menggunakan banyak istilah latin adalah materi animalia. Materi animalia dipandang sukar karena jumlah istilah ilmiah yang banyak dan berbagai golongan hewan beserta karakteristiknya yang perlu dipahami (Jayanti dan Susantini, 2021). Banyaknya istilah ilmiah disertai dengan penyampaian materi secara monoton dapat dikatakan menjadi penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik. Pembelajaran biologi tidak dapat dipahami hanya melalui materi teks, sehingga cara penyampaian melalui ceramah dan mencatat dapat mengurangi keaktifan peserta didik untuk menggali informasi (Jayawardana, 2017).

Salah satu komponen yang dapat mencapai tujuan belajar adalah evaluasi pembelajaran berupa *assessment*. Rosana *et al.*, (2020), mengatakan bahwa *Assessment* merupakan suatu upaya pendidikan untuk mengidentifikasi kekurangan dalam pembelajaran yang sedang berjalan, sehingga *assessment* menjadi bagian yang memiliki dampak besar dalam proses belajar sehingga guru perlu menyesuaikan pendekatan yang diterapkan dalam proses *assessment*. *Assessment* terdiri dari tiga macam yakni *Assessment for Learning* (AfL), *Assessment of Learning* (AoL) dan *Assessment as Learning* (AaL). *AaL* merupakan *assessment* yang dilakukan peserta didik untuk mengevaluasi dirinya sendiri dan mengatur pembelajaran mereka sendiri. Dalam *AaL* peserta didik dituntut untuk memahami kemampuan dan tujuan belajar mereka sendiri (Dann, 2017). Penelitian Rosana *et al.*, (2020) menjelaskan bahwa *AaL* sebuah proses mengembangkan dan mensupport metakognitif peserta didik. Dari beberapa kutipan tersebut, dapat dikatakan bahwa *AaL* merupakan sebuah *assessment* yang dilakukan oleh guru dan melibatkan peserta didik secara langsung untuk memahami tujuan belajar dan mengembangkan keterampilan metakognitif.

Upaya menciptakan suasana belajar yang menarik memerlukan inovasi pengembangan kurikulum, penyediaan media pembelajaran dan pemenuhan fasilitas pendidikan. Pratama, Puspitawati dan Yakub (2022) menjelaskan bahwa pengembangan fasilitas pendidikan merupakan hal utama yang mampu meningkatkan keterampilan, pengetahuan dan kepribadian peserta didik. Dan Setiawan, A., Wigati, S., dan Sulistyaningsih, (2019) juga menjelaskan bahwa beberapa aspek dalam ruang lingkup pembelajaran seperti inovasi pembelajaran perlu diperhatikan guna meningkatkan minat, motivasi maupun hasil belajar. Pengembangan media pembelajaran juga termasuk faktor eksternal yang dapat mempengaruhi semangat belajar peserta didik (Anggraini, 2019). Media pembelajaran merupakan alat yang dapat memicu pemikiran, perasaan, dan

perhatian serta meningkatkan kemampuan belajar guna mendorong berlangsungnya proses pembelajaran (Tafoano, 2018). Guru dapat menciptakan partisipasi aktif dengan memperhatikan potensi yang dimiliki peserta didik (Febrita dan Ulfah, 2019). Mardhiah, A., dan Akbar, (2018) menjelaskan bahwa proses pembelajaran dapat mencapai pemahaman yang maksimal bagi peserta didik terhadap materi yang disampaikan jika guru menggunakan media dengan tepat.

Media pembelajaran elektronik adalah salah satu inovasi media pembelajaran yang bisa diimplementasikan di zaman digital seperti sekarang. Pemanfaatan teknologi dapat berfungsi sebagai alat penilaian yang mendukung guru dalam membuat proses belajar yang lebih menarik (Seftiani, 2019). Salah satu media elektronik yang dapat memberikan motivasi belajar dan menarik minat belajar peserta didik adalah aplikasi *Quizizz*. Penelitian Purba, (2019) menjelaskan bahwa *Quizizz* merupakan sebuah platform pendidikan yang berorientasi pada game yang dapat meningkatkan interaktivitas dalam kegiatan pembelajaran dan menyenangkan. Aplikasi *Quizizz* dalam *assessment* dapat membuat peserta didik merasa lebih aktif dan menjadi konsentrasi karena merasa tertantang untuk menghasilkan nilai yang baik (Wahyudi., Rufiana, I.S., Nurhidayah, 2020). Lestari, (2019) juga menjelaskan bahwa *Quizizz* dapat mengurangi kecurangan seperti tindakan menyontek yang sering dilakukan peserta didik pada umumnya, dan ketika penggunaan *Quizizz* diberikan peserta didik cenderung lebih berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan dan lebih berkonsentrasi, sehingga peserta didik menjadi lebih berantusias dalam kegiatan pembelajaran (Zuhriyah, S. dan Pratolo, 2020). Dan penggunaan media yang memanfaatkan kemajuan teknologi memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pada sebuah instansi pendidikan (Agushesa & Prastiwi, 2024).

Data laporan hasil ujian nasional wilayah kabupaten Bangkalan pada materi keanekaragaman hayati khususnya sub-bab pengelompokan hewan berdasarkan cirinya masih menduduki peringkat dibawah rata-rata, dan Indeks refleksi guru di wilayah Jawa Timur khususnya di Kabupaten Bangkalan masih menduduki tingkatan pasif, dengan artian upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran hanya untuk sekedar menyelesaikan tugas (Kemendikbudristek, 2022). Data tersebut sesuai dengan hasil interview kepada beberapa guru dan peserta didik di SMA Negeri 1 Kwanyar, dan dapat membuktikan bahwa aplikasi *Quizizz* sebagian besar belum pernah dilakukan dalam pembelajaran. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nurmanita, (2022) menyatakan

bahwa penerapan *Quizizz* dapat meningkatkan pencapaian belajar peserta didik yang terbukti melalui perolehan hasil *post-test*. Penelitian Syahdela & Zuhriah, (2022) menyebutkan bahwa penerpakan *Quizizz* dapat mengurangi mengurangi kecemasan peserta didik terhadap mata pelajaran matematika dan meninggikan hasil belajar mata pelajaran matematika. Hasil kedua penelitian tersebut dapat menunjukkan bahwa media aplikasi *Quizizz* memiliki potensi untuk meningkatkan prestasi akademik peserta didik dan mengubah rasa takut peserta didik terhadap suatu mata pelajaran.

Penelitian ini, memfokuskan rumusan masalah pada keefektifan media pembelajaran (aplikasi *Quizizz*) yang dikembangkan. Rumusan masalah ini menjadi dasar bagi peneliti dalam menyusun langkah penelitian. Tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan tingkat keefektifan aplikasi *Quizizz* untuk memfasilitasi pembelajaran dan *assessment*. Penelitian ini memfokuskan pada penerapan aplikasi *Quizizz* dengan materi yang diangkat yakni animalia pada kelas X SMA dan membantu peserta didik untuk mengembangkan kemampuan metakognitif. Sasaran ini memberikan pedoman yang jelas bagi peneliti dalam semua tahap penelitian, mulai dari tahap sampel penelitian, pelaksanaan serta tahap analisis dan kesimpulan dengan harapan berdampak positif dan mencapai hasil belajar yang baik. Dampak dari penelitian ini mencakup manfaat bagi peneliti, guru dan peserta didik. Penelitian ini memberikan wawasan baru bagi peneliti dalam merancang efektivitas penggunaan media pembelajaran, bagi guru dengan penerapan *Quizizz* dapat mengetahui tingkat keefektifan penggunaan media pembelajaran untuk meninggikan motivasi belajar peserta didik, dan bagi peserta didik dapat meningkatkan motivasi belajar dan mendukung perkembangan kemampuan metakognitif.

METODE

Jenis penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *pre-experiment design* karena tidak menggunakan kelas kontrol sebagai pembanding. Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan strategi *Mixed Explanatory* dengan data kuantitatif dari perolehan hasil eksperimen (*pre-test* dan *post-test*) dan data kualitatif dari perolehan hasil respon peserta didik.

Penyusunan perangkat pembelajaran dikerjakan di Program Studi Pendidikan Biologi FMIPA Universitas Negeri Surabaya dan proses eksperimen dilakukan di SMA Negeri 1 Kwanyar pada kelas X MIPA 1 tahun ajaran 2023/2024 dengan *random sampling*.

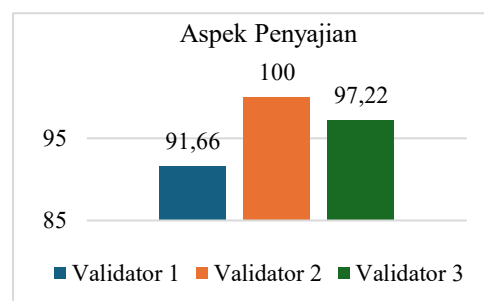
Penelitian ini menggunakan instrumen validasi untuk menilai kelayakan media, instrumen penilaian hasil belajar (*pre-test* dan *post-test*) yang telah

divalidasi, lembar keterlaksanaan dan lembar angket guna mengetahui tanggapan peserta didik terhadap proses kegiatan belajar menggunakan aplikasi *Quizizz*.

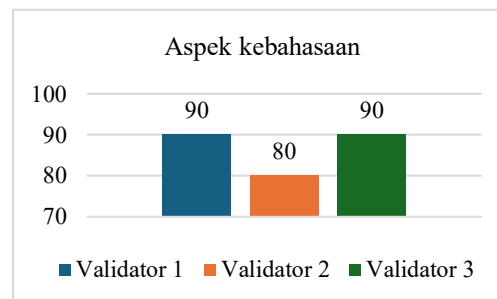
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Validitas

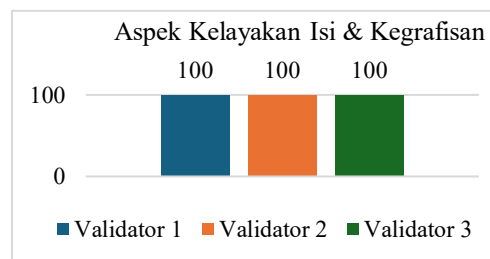
Kelayakan media dan instrumen penilaian hasil belajar dinilai melalui hasil validasi dari tiga validator. Lembar validasi media berisi empat aspek yakni penyajian, kebahasaan, kelayakan isi dan kegrafisan serta penggunaan. Skor dari semua aspek tersebut dihitung menggunakan rumus kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori skala likert. Hasil validasi disajikan pada Gambar 1-4 berikut.



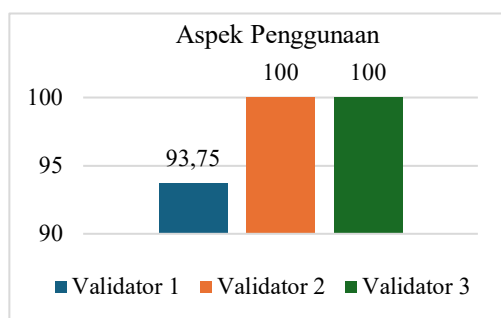
Gambar 1. Validitas aspek kelayakan



Gambar 2. Validitas aspek kebahasaan



Gambar 3. Validitas kelayakan isi & kegrafisan



Gambar 4. Validitas aspek penggunaan

Berdasarkan Gambar 1-4, validasi media *Quizizz* mendapatkan skor keseluruhan aspek dari validator pertama sebesar 94,47, validator kedua sebesar 95,65 dan validator ketiga sebesar 96,7 dimana ketiga validator tersebut diinterpretasikan sebagai kategori sangat valid sehingga layak untuk diterapkan dalam aktivitas pembelajaran biologi pada materi animalia. Media pembelajaran yang baik pastinya sudah disesuaikan dengan karakteristik dan manfaat yang dimiliki, salah satunya untuk memperjelas informasi abstrak menjadi mudah dipahami dan meningkatkan motivasi belajar sehingga pencapaian belajar peserta didik meningkat. Hal ini sesuai dengan temuan penelitian Adriani dan Sabekti (2018), semakin valid suatu media maka semakin menarik dan bermanfaat penggunaannya. Dan penggunaan media dengan nilai validitas tinggi dapat menjadi alternatif yang menarik bagi guru untuk meningkatkan efektivitas kegiatan pembelajaran.

Rincian hasil rata-rata penilaian dari setiap aspek yakni pada aspek penyajian mendapat skor rata-rata 96, hal tersebut dikarenakan materi yang disajikan telah disesuaikan dengan indikator penilaian validitas. Aspek kebahasaan mendapat skor rata-rata 85, hal tersebut menunjukkan bahwa media menggunakan bahasa yang tepat dan sesuai. Sesuai dengan pendapat Suwartono (2021), kekomunikatifan penggunaan bahasa yang baik dapat meningkatkan hasil belajar. Aspek kelayakan isi dan kegrafisan mendapat skor sempurna yakni 100, nilai tersebut dikarenakan menggunakan semua fitur yang disediakan oleh aplikasi *Quizizz* sehingga desain tampilan menarik. Dan aspek penggunaan mendapat skor rata-rata sebesar 96,8 dimana nilai tersebut dinilai berdasarkan kemudahan dalam mengakses.

Hasil Belajar

Data mengenai hasil belajar berasal dari hasil *pre-test* dan *post-test*. Perhitungan *N-gain* menunjukkan bahwa hasil *pre-test* dan *post-test* mengalami peningkatan dengan kategori sedang. Kemudian data hasil belajar diuji menggunakan bantuan SPSS.

Uji yang dilakukan adalah uji normalitas menggunakan uji *kolmogorov smirnov* sebesar 0,100 dengan artian data terdistribusi normal, sehingga data dilanjutkan uji-t berpasangan menggunakan uji *paired sample T-test* dengan hasil perhitungan sig. (2-tailed) $0,003 < 0,05$ dengan ketentuan H_0 ditolak dan H_1 diterima yang menunjukkan terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar. Kemudian diuji analisis regresi linier sederhana dengan hasil persamaan $Y = 2,988 + 1,135X$. Persamaan tersebut memiliki arti setiap penambahan 1% penggunaan *Quizizz*, maka nilai hasil belajar bertambah sebesar 1,135. Dan nilai koefisien determinasi (*Rsquare*) sebesar 0,593 yang artinya pengaruh penggunaan *Quizizz* terhadap hasil belajar sebesar 59,3%.

Hal ini sejalan dengan penelitian Sitorus dan Santoso (2022) yang menjelaskan bahwa penggunaan *Quizizz* yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dapat mengukur dan meningkatkan pencapaian pembelajaran peserta didik. Dan *Quizizz* merupakan sebuah media yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga hasil belajar menjadi lebih baik (Aini, 2019).

Hasil Lembar Keterlaksanaan

Hasil lembar keterlaksanaan diperoleh dari pengamatan observer saat kegiatan pembelajaran menggunakan lembar observasi. Tabel 1 menunjukkan hasil lembar keterlaksanaan.

Tabel 1 Hasil Lembar Observasi Keterlaksanaan

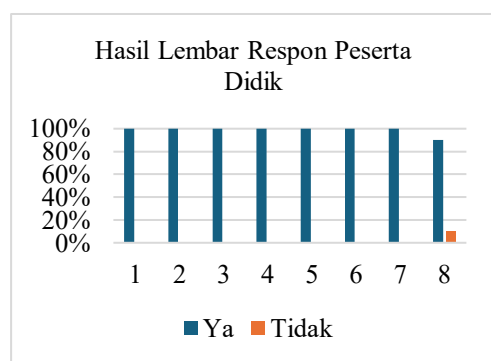
Aspek yang dinilai	Observer	
	1	2
Respon siswa saat apersepsi	4	4
Mengerjakan <i>pre-test</i> dengan tertib	3	2
Siswa memperhatikan penjelasan guru	4	4
Respon siswa saat penyampaian materi	4	3
Diskusi dengan teman kelompok	4	4
Jawaban siswa dalam LKPD	4	4
Siswa menarik kesimpulan dari kegiatan	4	4
Siswa mampu menjawab <i>post-test</i>	4	4
Total Skor	96,87	90,62
KETERANGAN	Sangat Baik	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 1 didapatkan hasil pada observer 1 sebesar 96,87 dan observer 2 sebesar 90,62 dengan kriteria interpretasi keduanya adalah sangat baik sehingga dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran berlangsung dengan efektif. Hal ini

sejalan dengan penelitian Zuhriyah, S. dan Pratolo (2020), penggunaan *Quizizz* mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan berkonsentrasi sehingga lebih bersemangat selama proses pembelajaran berlangsung. Dan penelitian Sitorus dan Santoso (2022), menjelaskan bahwa adanya media pembelajaran, peserta didik secara tidak langsung dituntut untuk melakukan aktivitas lain seperti mengamati dan mensimulasikan kegiatan, sehingga tidak hanya mendengarkan penjelasan secara konvensional.

Hasil Lembar Respon Peserta Didik

Lembar respon berkaitan dengan tanggapan peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran dengan menerapkan *Quizizz*. berikut hasil rekapitulasi respon peserta didik.



Gambar 5. Hasil Lembar Respon Peserta Didik

Berdasarkan data pada gambar diatas, dapat diamati bahwa peserta didik menanggapi dengan baik pada setiap aspek yang diajukan. Respon positif diperoleh 100% pada point pertama sampai point ketujuh dengan rincian bahwa penerapan *Quizizz* dapat meninggikan motivasi belajar, dapat melatih peserta didik menjawab kuis dengan yakin dan jujur, memudahkan peserta didik mencocokkan jawaban, memudahkan menilai pemahaman sendiri, memudahkan membandingkan pengetahuan awal dengan pengetahuan konsep setelah menerima penjelasan guru, memberikan kebebasan bertanya serta dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dan responsif. Sedangkan point kedelapan mendapat respon positif 90% dan respon negatif 10% yang artinya tidak semua peserta didik mengoperasikan *Quizizz* diluar pembelajaran. Sesuai dengan penelitian Muhardini *et al.* (2018) yang mengungkapkan bahwa ketika diluar jam sekolah, sejumlah peserta didik menggunakan waktu lebih banyak untuk aktivitas rumahan.

Hasil lembar respon peserta didik yang didapatkan dalam penelitian ini konsisten dengan penelitian Salsabila, *et al.* (2020) yang menjelaskan bahwa penerapan *Quizizz* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dan melatih untuk memiliki manajemen waktu yang baik.

PENUTUP

Simpulan

dengan artian setiap penambahan 1% penggunaan *Quizizz*, maka nilai hasil belajar bertambah sebesar 1,135. Dan nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,593 yang artinya pengaruh penggunaan *Quizizz* terhadap hasil belajar sebesar 59,3%. Pembelajaran dengan menerapkan *Quizizz* berjalan dengan efektif sehingga dapat menumbuhkan minat belajar murid sehingga hasil belajar meningkat dan proses pembelajaran mendapatkan tanggapan baik dari peserta didik.

Saran

Berdasarkan hasil studi ini, peneliti menyarankan agar dilakukan penelitian lanjutan mengenai pengaruh jangka panjang dari penggunaan *Quizizz*. Perlu menerapkan pada mata pelajaran lain sehingga *Quizizz* dapat dirasakan oleh guru dan peserta didik secara luas dan dapat menjadi media pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang mendalam kepada Ibu Prof. Dr. Endang Susantini, Ibu Dr. Rinie Pratiwi Puspitawati, M.Si., dan Ibu Dra. Juwariyah, sebagai validator yang telah membantu dan memberikan saran berharga dalam menyelesaikan penelitian ini. Peneliti juga berterima kasih kepada siswi kelas X MIPA 1 SMA Negeri 1 Kwanyar yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini. Dukungan dan partisipasi yang telah disumbangkan sangat berarti bagi kelancaran penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriani, N., & Sabekti, A. W. (2018). Tingkat Kelayakan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android. *Jurnal Zarah*, 6(2), 76–80. <https://doi.org/10.31629/zarah.v6i2.705>
- Agushesa, H. Y., & Prastiwi, M. S. (2024). Pengaruh Penggunaan Virtual Laboratory terhadap Kemampuan Literasi Saintifik Siswa pada Materi Evolusi. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 13(2), 458–464.
- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran *Quizizz* untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, 2(25), 1–6.

- Anggraini, I. (2019). Motivasi Belajar dan Faktor-Faktor yang Berpengaruh: Sebuah Kajian pada Interaksi Pembelajaran Mahasiswa. *Jurnal Mahasiswa*, 1(2), 100–109.
- Dann, R. (2017). *Assessment as learning: Blurring the boundaries of assessment and learning for theory, policy and practice. Assessment in Education: Principles, Policy and Practice*, 21(2), 149–166.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Prosiding DPNPM Unindra 2019*, 0812(2019), 181–188.
- Irani, N. V., Zulyusri, Z., & Darussyamsu, R. (2020). Miskonsepsi Materi Biologi SMA dan Hubungannya dengan Pemahaman Siswa. *Jurnal Biolokus*, 3(2), 348.
- Jayanti, D. N. D., & Susantini, E. (2021). Profil Miskonsepsi Peserta Didik SMA pada Materi Kingdom Animalia Menggunakan *Four-Tier Multiple Choice Diagnostic Test*. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 10(3), 479–489.
- Jayawardana, H. B. A. (2017). Paradigma Pembelajaran Biologi di Era Digital. *Jurnal Bioedukatika*, 5(1), 12.
- Kemendikbudristek. (2022). Rapor Pendidikan Publik 2022. *Kemendikbudristek*.
- Lestari, T. W. (2019). Kahoot! and Quizizz: A Comparative Study On the Implementation of E-learning Application Toward Student's Motivation. *Lingua-LiterA : Journal of English Language Teaching Learning and Literature*, 2(2), 13–22.
- Mardhiah, A., dan Akbar, S. A. (2018). Efektivitas Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA Negeri 16 Banda Aceh. *Lantanida Journal*, 6(1), 49.
- Muhardini, S., Aqodiah, & Wahab, A. (2018). Efektivitas Pembelajaran di Luar Jam Sekolah terhadap Prestasi Belajar Anak di SDN 07 Mataram. *Jurnal Ilmiah IKIP Mataram*, 4(2), 2355–6358.
- Nurmanita, M. (2022). Efektivitas Pembelajaran Pancasila Berbasis Google Sites Berbantuan Quizizz untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 8(1), 137.
- Pratama, M. Y., Puspitawati, R. P., & Yakub, P. (2022). Pengembangan E-Poster Berbasis Infografis pada Materi Jaringan pada Tumbuhan untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Analisis Siswa Kelas XI SMA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 11(3), 755–764.
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29.
- Rosana, D., Widodo, E., Setianingsih, W., & Setyawarno, D. (2020). Pelatihan Implementasi Assessment of Learning, Assessment for Learning dan Assessment as Learning pada Pembelajaran IPA SMP di MGMP Kabupaten Magelang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat MIPA Dan Pendidikan MIPA*, 4(1).
- Seftiani, I. (2019). Alat Evaluasi Pembelajaran Interaktif Kahoot pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, 1(1), 284–291.
- Setiawan, A., Wigati, S., dan Sulistyaningsih, D. (2019). Implementasi Media Game 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. *Edusainstek*, 167–173.
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game pada Masa Pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 12(2), 81–88. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88>
- Suwartono. (2021). Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri di Kecamatan Purwokerto Selatan. *Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 13–22.
- Syahdela, A. A., & Zuhriah, F. (2022). Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro Tema: Tantangan dan Terobosan Pembelajaran Inovatif di Era Digital Profil Literasi Matematis dan Profil Hasil Belajar Matematika menggunakan Media Pembelajaran Quizizz pada Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 2022, 141–150.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.
- Wahyudi., Rufiana, I.S., Nurhidayah, D. A. (2020). Quizizz: Alternatif Penilaian di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Soulmath : Jurnal Edukasi Pendidikan Matematika*, 8(2), 95–108.
- Zuhriyah, S. dan Pratolo, B. W. (2020). Exploring Students' Views in the Use of Quizizz as an Assessment Tool in English as a Foreign Language (EFL) Class. *Universal Journal of Educational Research*, 8(11), 5312–5317.