

## **PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI *QUIZIZZ* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

### **EFFECT OF USING THE *QUIZIZZ* APPLICATION ON LEARNING OUTCOMES OF CLASS IV STUDENTS PRIMARY SCHOOL**

**Fitri Maharani<sup>1</sup>, Erlisnawati<sup>2</sup>, Mahmud Alpusari<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Riau, Pekanbaru, Indonesia

E-mail: [fitri.maharani2827@student.unri.ac.id](mailto:fitri.maharani2827@student.unri.ac.id), [erlisnawati@lecturer.unri.ac.id](mailto:erlisnawati@lecturer.unri.ac.id)<sup>2</sup>,

[mahmud.alpusari@lecturer.unri.ac.id](mailto:mahmud.alpusari@lecturer.unri.ac.id)<sup>3</sup>

#### **Submitted**

7 Desember 2022

#### **Accepted**

30 Desember 2022

#### **Revised**

10 Januari 2023

#### **Published**

31 Januari 2023

#### **Kata Kunci:**

Aplikasi Quizizz;  
Hasil belajar  
Siswa sekolah dasar

#### **Keyword:**

Quizizz application;  
Learning Outcomes;  
Primary school  
Student

#### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar. Pada penelitian ini jenis pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode eksperimen. Bentuk penelitian ini Pre Experimental dengan desain penelitian One-Group-Pretest-Posttest Design. Subjek penelitian merupakan ini adalah siswa kelas IV SD IT Humairoh 2 Pekanbaru sebagai kelas eksperimen. Penelitian ini menggunakan aplikasi Quizizz sebagai alat evaluasi atau penilaian setiap akhir pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan pada data pretest memperoleh rata-rata 50.00 dan hasil posttest adalah 82.80. Perhitungan uji hipotesis memperoleh hasil sig (2-tailed)  $0.000 < 0.05$  yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV sekolah dasar. Berdasarkan hasil uji N-Gain didapatkan peningkatan hasil belajar kelas eksperimen sebesar 64.0% yang termasuk pada kategori efektif. Kemudian untuk melihat seberapa besar pengaruh yang diberikan dihitung dengan uji Koefisien Determinasi (R-Square) diperoleh hasil sebesar 0.524%. Sehingga disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar.

#### **Abstract**

The purpose of this study was to see the effectiveness of using the Quizizz application on the learning outcomes of fourth grade elementary school students. In this study the type of approach used is quantitative with experimental methods. The form of this research is Pre-Experimental with the One-Group-Pretest-Posttest Design. The subjects of this study were fourth grade students at SD IT Humairoh 2 Pekanbaru as an experimental class. This study uses the Quizizz application as an evaluation or assessment tool at the end of each lesson. The results showed that the pretest data obtained an average of 50.00 and the posttest result was 82.80. Hypothesis test calculations yield sig (2-tailed)  $0.000 < 0.05$  which indicates that the use of the Quizizz application can improve social studies learning outcomes for fourth grade elementary school students. Based on the results of the N-Gain test, it was found that the experimental class learning outcomes increased by 64.0% which was included in the effective category. Then to see how much influence is given it is calculated by testing the Coefficient of Determination (R-Square) to obtain a result of 0.524%. So it was concluded that the use of the Quizizz application was effective in improving the learning outcomes of fourth grade elementary school students.

#### **Citation :**

Maharani, F., Erlisnawati, & Alpusari, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar, 2 (1), Halaman. 1-8. DOI: <https://doi.org/10.33578/kpd.v2i1.133>.

## PENDAHULUAN

Era revolusi industri 4.0 menjadi tantangan sendiri bagi para guru di Indonesia, mampukah para guru menggabungkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi kedalam proses pembelajaran, sehingga menjadikan peserta didik yang mampu bersaing seiring dengan perkembangan zaman. Menggabungkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) kedalam dunia pendidikan akan memberikan peningkatan pada kualitas pembelajaran (Anshori, 2017). Salah satu aspek yang mengalami perkembangan pada kurikulum 2013 dibandingkan dengan kurikulum sebelumnya yaitu aspek penilaian (Setiadi, 2016) (Setiadi, 2016). Penilaian dalam proses pembelajaran merupakan cara pengambilan keputusan berdasarkan informasi yang diperoleh dari hasil belajar peserta didik baik menggunakan instrumen tes maupun nontes (Kamiludin & Suryaman, 2017). Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas, beliau menjelaskan bahwa proses evaluasi atau penilaian hasil belajar dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru di sekolah cenderung menggunakan cara konvensional yaitu berbasis kertas (paper based test) (Amaliah et al., 2014).

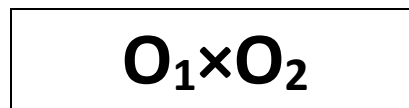
Kelemahan dari paper based test atau paper and pencil test yaitu memerlukan biaya yang cukup besar untuk pengadaan kertas dan penggandaan soal sehingga kurang ekonomis. Selain itu, soal hasil percetakan atau fotocopy terkadang kualitasnya masih rendah, kurang menarik, buram dan tulisannya kurang jelas. Sehingga dengan adanya kesalahan teknis tersebut akan berdampak pada peserta didik, yaitu peserta didik akan kesulitan dalam membaca soal serta memakan waktu untuk memperbaiki soal tersebut (Destiana et al., 2020)(Destiana et al., 2020). Selain itu masalah yang dihadapi guru adalah pemeriksaan atau koreksi terhadap jawaban peserta didik memerlukan waktu yang cukup lama sehingga nilai yang diperoleh peserta didik tidak dapat diketahui secara langsung. Pemeriksaan jawaban peserta didik yang dilakukan secara manual juga berpotensi terjadinya human error (Destiana et al., 2020). (Destiana et al., 2020). Masalah lain yaitu pelaksanaan penilaian yang dilakukan dengan berbasis paper based test memungkinkan terjadinya kecurangan yang dilakukan oleh peserta didik. Peserta didik dapat mencontek dan berbagi jawaban dengan teman sebelahnya (Destiana et al., 2020). (Destiana et al., 2020).

Oleh karena itu, seiring dengan adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) serta inovasi dalam bidang pendidikan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk membantu para guru di sekolah dalam proses penilaian atau evaluasi yaitu dengan menggunakan alat bantu penilaian berbasis teknologi, yaitu yaitu Quizizz. Quizizz merupakan sebuah web tool atau aplikasi pendidikan yang berupa permainan dalam bentuk kuis yang dapat digunakan sebagai alat penilaian dalam proses pembelajaran (Zhao, 2019). Quizizz merupakan sebuah tool yang digunakan untuk membuat kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas contohnya untuk penilaian formatif (Yan mei et al., 2019). Quizizz dapat digunakan dengan mudah sebagai salah satu strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa menghilangkan esensi belajar yang sebenarnya (Rajendran et al., 2019). Selain itu guru juga dapat menggunakan gambar sebagai latar belakang pada kuis sehingga lebih menarik minat anak untuk mengerjakan kuis (Noor, 2020). Fitur-fitur pada Quizizz membuat peserta didik tertarik serta termotivasi untuk menyelesaikan kuis dengan benar (Pusparani, 2020). Quizizz juga berguna sebagai media evaluasi dalam proses pembelajaran yang bersifat menarik dan menyenangkan (Salsabila et al., 2020).

## METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen (Sugiyono, 2019) (Sugiyono, 2019). Bentuk penelitian ini Pre Experimental dengan desain One-Group Pretest-Posttest Design. Kelompok eksperimen diberikan tes awal pada saat penelitian. Kemudian dilanjutkan dengan proses belajar mengajar sebagaimana biasanya. Diakhiri dengan tes akhir menggunakan aplikasi Quizizz untuk mengetahui hasil belajar peserta didik.

Gambar 1. Desain Penelitian One-Group Pretest-Posttest Design



Keterangan:

O1 : Nilai pretest (sebelum diberi perlakuan)

O2 : Nilai posttest (setelah diberi perlakuan)

Pengaruh diklat terhadap hasil belajar siswa =  $(O_1 - O_2)$

Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SD IT Humairoh 2 Pekanbaru pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah sebanyak 25 orang siswa. Penentuan sampel dilakukan dengan teknik purposive sampling, dimana sampel yang digunakan peneliti memiliki pertimbangan tertentu dalam penentuan sampel (Sugiyono, 2019)(Sugiyono, 2019). Pada penelitian ini teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes. Soal tes digunakan untuk mengumpulkan data mengenai hasil belajar peserta didik yang diukur dalam penelitian dengan cara menggunakan aplikasi Quizizz. Pada penelitian ini instrumen tes digunakan untuk mengukur pemahaman kognitif siswa mengenai materi IPS pada tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku” subtema 3 “Indahnya Persatuan dan Kesatuan di Negeriku” kelas IV (Empat) Sekolah Dasar.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di SDIT Humairoh 2 Pekanbaru yang berlokasi di Jalan Kamboja, No. 107, Kelurahan Simpang Baru, Kecamatan Tampan, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau. Kurikulum yang digunakan oleh SD IT Humairoh 2 Pekanbaru adalah kurikulum 2013. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SDIT Humairoh 2 Pekanbaru tahun ajaran 2022/2023. Proses pembelajaran di sekolah ini sudah menerapkan pembelajaran tatap muka seperti bagaimana biasanya. Daftar nama siswa yang menjadi kelas eksperimen yang berjumlah 25 orang siswa pada penelitian ini dapat dilihat pada daftar lampiran. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar. Hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS materi keragaman ekonomi yang ada di Indonesia diukur dengan menggunakan instrumen tes berbentuk pilihan ganda sebanyak 20 butir soal. Instrumen soal ini diberikan sebelum pelaksanaan pembelajaran yaitu berupa pretest dalam bentuk kertas dan setelah berlansungnya pelaksanaan pembelajaran yaitu berupa posttest menggunakan *web Quizizz*.

Terlebih dahulu instrumen divalidasi oleh dosen ahli pada bulan Juni yang bertujuan untuk melihat apakah soal tersebut layak dijadikan sebagai instrumen sebuah penelitian. Setelah mendapat persetujuan dari dosen ahli selanjutnya soal diuji cobakan pada siswa kelas V SDIT Humairoh 2 Pekanbaru sebanyak 25 orang siswa. Selanjutnya, hasil uji coba akan dianalisis dengan menggunakan

SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) versi 25 untuk dilakukan uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda soal. Setelah dilakukan uji tersebut, apabila instrumen soal dinyatakan valid maka soal tersebut layak digunakan dalam penelitian. Selanjutnya data pretest dan posttest siswa di uji normalitas dan homogenitas data, setelah data berdistribusi normal dan homogen maka data pretest posttest dapat dianalisis menggunakan uji Hipotesis, *N-Gain Score* dan uji koefisien Determinasi (*R-Square*). Hasil uji coba dapat dilihat pada lampiran. Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti telah menyiapkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disesuaikan dengan materi pembelajaran yang disertai dengan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Perangkat pembelajaran dapat dilihat pada lampiran. Pembelajaran dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan. Setiap pertemuan dilakukan selama 1 x 35 menit.

Penelitian ini hanya dilakukan pada satu kelas eksperimen saja. Penggunaan *Quizizz* dalam penelitian ini digunakan sebanyak dua kali pertemuan. Yang diawali dengan melakukan pretest sebelum memulai pertemuan. Penggunaan *Quizizz* dalam setiap pertemuan digunakan sebagai alat evaluasi, setelah dilakukannya proses belajar mengajar didalam kelas terkait materi keragaman ekonomi yang ada di Indonesia. Selanjutnya *Quizizz* digunakan sebagai alat bantu penilaian formatif untuk mengetahui hasil belajar peserta didik yaitu *posttest*.

Selanjutnya dilakukan perhitungan pada hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen. Hal ini dilakukan untuk melihat hasil belajar IPS siswa kelas IV pada siswa kelas IV. Berikut hasil *statistic* perbandingan nilai minimum, maksimum, rata-rata, dan standar deviasi pretest dan posttest kelas eksperimen.

Tabel 1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

	N	Minimum	Maximum	Rata-rata	Std. Deviation
Pretest	25	30	70	50.00	12.247
Posttest	25	60	100	82.80	11.733
Valid N (Listwise)	25				

Sumber : Hasil Pengolahan Data oleh Peneliti

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat hasil rata-rata pretest masih belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Setelah pelaksanaan pembelajaran selama dua kali pertemuan dengan pemberian perlakuan menggunakan aplikasi *Quizizz*, didapat hasil rata-rata posttest yaitu 82.80 mengalami peningkatan dibandingkan dengan rata-rata nilai *pretest*. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi perubahan antara nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen. Namun untuk menguji apakah perbedaan tersebut signifikan, maka peneliti melakukan uji hipotesis, uji *gain* ternormalisasi dan uji koefisien determinasi (*R-Square*) dengan bantuan SPSS versi 25. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah penggunaan aplikasi *Quizizz* efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD IT Humairoh 2 Pekanbaru dengan taraf signifikan 5%.

Tabel 2. Hasil Uji *Paired Sample T Test*

		<i>Paired Samples Test</i>								
		Paired Differences						t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
Pair 1	Pretest-Posttest	-32.800	15.684	3.137	-39.274	-26.326	-10.456	24	.000	

Sumber : Hasil Pengolahan Data oleh Peneliti

Berdasarkan hasil Uji *Paired Sample T Test* pada tabel 2. Penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV Sekolah Dasar memperoleh hasil signifikansi (2-tailed) 0,000. Maka didapatkan nilai  $\text{sig} < 0.05$ , yang berarti bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV Sekolah Dasar. Selanjutnya dilakukan uji *gain ternormalisasi* untuk mengukur peningkatan yang terjadi sebelum dan sesudah pembelajaran. Perhitungan *N-Gain* skor dibantu dengan menggunakan SPSS versi 25. Berikut adalah hasil uji *N-Gain* antara hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen.

Tabel 3. Hasil Uji *N-Gain* Skor

	g	Persentase g (%)	Std. Error Mean
Kelas	0.64	64%	5.28231

Sumber : Hasil Pengolahan Data oleh Peneliti

Dari hasil diatas dapat dilihat perbedaan peningkatan hasil belajar IPS kelas IV dengan persentase peningkatan hasil belajar 64.0% dari nilai rata-rata Pretest dan nilai rata-rata Posttest. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Tabel 4. Uji Koefisien Determinasi (*R-Square*)

Model	Model Summary			
	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
	.724 <sup>a</sup>	0.524	0.504	8.551

Sumber : Hasil Pengolahan Data oleh Peneliti

*R-Square* digunakan untuk melihat seberapa besar pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. *R-Square* dihitung dengan berbantuan SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) versi 25. Hasil uji *R-Square* data penelitian dapat dilihat pada tabel di atas. Berdasarkan tabel 4. dapat dilihat hasil *R-Square* sebesar 0.524%. Hal ini menunjukkan bahwa besarnya pengaruh penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa adalah sebesar 0.524%, sedangkan sisanya 0.476% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Hal ini berarti bila adjusted  $R^2$  semakin besar mendekati 1 maka menunjukkan semakin kuatnya pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen dan bila adjusted  $R^2$  semakin kecil bahkan mendekati nol, maka dapat dikatakan semakin kecil pula pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen (Munparidi, 2012).

## Pembahasan

Setelah mengolah data hasil pretest dan posttest diketahui terjadinya peningkatan hasil belajar yang diperoleh oleh siswa. Pada saat melakukan pretest siswa memperoleh nilai terendah 30 dan nilai tertinggi 70. Sedangkan untuk nilai posttest memperoleh nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 100. Sementara itu perolehan nilai rata-rata pretest yaitu 50.00 dan nilai rata-rata posttest 82.80. Berdasarkan data tersebut dapat dilihat terjadi peningkatan hasil belajar setelah menggunakan aplikasi *Quizizz* daripada sebelum menggunakan aplikasi *Quizizz* (Cristiyanda, 2021). Adanya peningkatan hasil belajar menjadi salah satu tujuan penilaian formatif yang tercapai (Arifin, 2012). Melalui penilaian formatif, guru dapat meninjau tingkat pemahaman siswa, mendapatkan informasi berharga tentang pembelajaran siswa, dan menggunakan informasi tersebut untuk merubah metode pengajaran mereka (Anamalai & Mohamad Yatim, 2019).

Hasil dari uji t didapatkan sig (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , dimana  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dari hasil tersebut maka diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV Sekolah Dasar. Selanjutnya untuk melihat tingkat efektivitas penggunaan aplikasi *Quizizz* pada hasil belajar IPS siswa kelas IV, dilakukan uji *N-Gain*. Hasil yang diperoleh dari uji *N-Gain* yaitu sebesar 64.0% yang termasuk pada kategori efektif. Kemudian untuk melihat seberapa besar pengaruh yang diberikan dihitung dengan uji Koefisien Determinasi (*R-Square*) diperoleh hasil sebesar 0.524%.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Dewi, 2020), hasil penelitiannya mendapat kesimpulan penggunaan *Quizizz* sebagai media penilaian formatif berbasis web berpengaruh signifikan meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem periodik unsur. Dengan *Quizizz* sebagai media penilaian menjadikan penilaian menyenangkan, siswa bersemangat, dan hasil belajar meningkat.

Hasil tersebut juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Musfirah, 2022) hasil penelitiannya memperoleh kesimpulan hipotesis penelitian berupa penggunaan *Quizizz* sebagai latihan soal berpengaruh terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar.

## SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan pada penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* berpengaruh signifikan dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV Sekolah Dasar. Hal ini ditunjukkan pada hasil uji hipotesis dengan *Paired Sample T Test* diperoleh nilai signifikan (2-tailed) sebesar  $0,000 < (\alpha = 0,05)$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Selain itu dilihat dari hasil pretest dan posttest, rata-rata nilai yang diperoleh ketika posttest lebih tinggi dibandingkan rata-rata nilai pretest. Kemudian dilakukan uji *N-Gain* untuk melihat tingkat efektivitas penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar IPS yang memperoleh hasil peningkatan sebesar 64.0% yang termasuk kategori efektif. Kemudian untuk melihat seberapa besar pengaruh yang diberikan dihitung dengan uji Koefisien Determinasi (*R-Square*) diperoleh hasil sebesar 0.524%. Sehingga dapat disimpulkan penggunaan aplikasi *Quizizz* efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, peneliti memberikan beberapa rekomendasi sebagai berikut: (1) Penggunaan aplikasi atau web *Quizizz* didalam kelas membutuhkan persiapan sebelum digunakan, selain itu peneliti juga harus siap dengan segala kendala teknis yang terjadi; (2) peneliti yang akan menerapkan aplikasi atau /web *Quizizz* sebagai alat bantu penilaian sebaiknya lebih sabar dalam mengatur siswa agar pembelajaran tetap berjalan dengan tenang dan teratur, dan; (3) aplikasi atau web *Quizizz* sebagai media penilaian menjadikan penilaian menyenangkan, siswa bersemangat, dan hasil belajar meningkat.

## DAFTAR PUSTAKA

- [Amaliah, R. R., Fadhil, A., & Narulita, S. (2014). Penerapan Metode Ceramah dan Diskusi dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI di SMA Negeri 44 Jakarta. *Studi Al-Qur'an; Membangun Tradisi Berfikir Qur'an*, 10(2), 119–131. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jsq/article/view/4441>

- Anamalai, T. R., & Mohamad Yatim, M. H. (2019). A Comparative Study of Formative Assessment Tools. *Journal of Information System and Technology Management*, 4(14), 41–71. <https://doi.org/10.35631/jistm.414006>
- Anshori, S. (2017). Pemanfaatan TIK sebagai Sumber dan Media Pembelajaran di Sekolah. *Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya*, 3(3), 10–20.
- Arifin, Z. (2012). Evaluasi Pembelajaran. In Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Cristiyanda, G. & I. S. (2021). Pengaruh Penggunaan Webquiz Quizizz Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa di SMAN 16 Padang. *Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran (SIKOLA)*, 2(3), 174–183. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/sikola.v2i3.110>
- Destiana, D., Suchyadi, Y., & Anjaswuri, F. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Produktif Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 3(2), 119–123. <https://journal.unpak.ac.id/index.php/JPPGuseda/article/view/2720>
- Dewi, L. U. (2020). Pengaruh Quizizz Sebagai Media Penilaian Formatif Berbasis Web 2.0 Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur. *Skripsi*, 68(1), 1–12. <http://dx.doi.org/10.1016/j.ndteint.2014.07.001%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.ndteint.2017.12.003%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.matdes.2017.02.024>
- Kamiludin, K., & Suryaman, M. (2017). Problematika pada pelaksanaan penilaian pembelajaran Kurikulum 2013. *Jurnal Prima Edukasia*, 5(1), 58–67. <https://doi.org/10.21831/jpe.v5i1.8391>
- Munparidi. (2012). Pengaruh Kepemimpinan, Motivasi, Pelatihan, Dan Lingkungan Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Pada Perusahaan Daerah Air Minum Tirta Musi Kota Palembang. *Jurnal Orasi Bisnis Edisi Ke-VII, Mei 2012 ISSN: 2085-1375 Pengetahuan*, 47–54. [jurnal.polsri.ac.id](http://jurnal.polsri.ac.id)
- Musfirah. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Tentang Sifat-Sifat Benda. *Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar*, 356(2), 2022. <https://doi.org/https://doi.org/10.26858/pjppsd.v2i2.33471>
- Noor, S. (2020). Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1–7. <https://doi.org/https://doi.org/10.33654/jph.v1i1.927>
- Pusparani, H. (2020). Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas Vi Di Sdn Guntur Kota Cirebon. *Tunas Nusantara*, 2(2), 269–279. <https://doi.org/10.34001/jtn.v2i2.1496>
- Rajendran, T., Bin Naaim, N. A., & Yunus, M. M. (2019). Pupils Motivation And Perceptions Towards Learning English Using Quizvaganza. *International Journal of Scientific and Research Publications (IJSRP)*, 9(1). <https://doi.org/10.29322/ijsrp.9.01.2019.p8529>
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal*

---

Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi|JIITUJ], 4(2), 163–173.  
<https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>

Setiadi, H. (2016). Pelaksanaan Penilaian Pada Kurikulum 2013. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 20(2), 166–178. <https://doi.org/10.21831/pep.v20i2.7173>

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan* (A. Nuryanto (ed.)). Alfabeta.

Yan mei, S., Yan Ju, S., & Adam, Z. (2019). Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom. *European Journal of Social Science Education and Research*, 5(1), 194–198. <https://doi.org/10.2478/ejser-2018-0022>

Zhao, F. (2019). Using quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37–43. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37> |