



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 2 Tahun 2023 Page 6437-6446

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Penerapan Quizizz Sebagai Sarana Evaluasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI-F11 Pada Materi Perpajakan Di SMA Negeri 3 Sidoarjo

Dina Aprilia Nirmala<sup>1✉</sup>, Retno Mustika Dewi<sup>2</sup>, Erna Arista<sup>3</sup>

Pendidikan Ekonomi, Pendidikan Profesi Guru Universitas Negeri Surabaya

Email: [dina.aprilianirmala99@gmail.com](mailto:dina.aprilianirmala99@gmail.com)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Penelitian ini didasari permasalahan mengenai kondisi peserta didik yang tidak terlalu tertarik dalam pembelajaran yang monoton, peserta didik tertarik saat pembelajaran melibatkan mereka dalam berpikir kritis, , debat maupun game menjadi alternatif pembelajaran bagi peserta didik, peserta didik aktif saat pembelajaran bentuk diskusi , dan permainan. Permasalahan ini menjadi dasar dalam menentukan media pembelajaran yang digunakan. Berdasarkan kondisi yang disebutkan saat observasi, pemilihan *Quizizz* sebagai sarana evaluasi pembelajaran menjadi alternatif dalam permasalahan pembelajaran yang dilakukan. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mana didalamnya terdapat empat langkah yang harus dilakukan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan serta refleksi. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMAN 3 Sidoarjo kelas XI-F11 terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media *Quizizz*. Hal ini dapat dilihat pada Siklus I yang mana ketuntasan belajar peserta didik sebesar 72% atau sebanyak 26 peserta didik kemudian mengalami peningkatan pada Siklus II yaitu sebesar 94% atau sebanyak 34 peserta didik. Kemudian rata-rata nilai peserta didik pada Siklus I adalah 78,8 kemudian mengalami peningkatan pada Siklus II menjadi 86,6. Dengan demikian penerapan media *Quizizz* sebagai sarana evaluasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI-F11 di SMAN 3 Sidoarjo.

Kata Kunci : *Penelitian Tindakan Kelas, Quizizz, Hasil Belajar*

## Abstract

This research answers problems regarding the condition of students who are not too interested in monotonous learning, students are interested when learning involves them in critical thinking, debates and games become alternative learning for students, students are active when learning in the form of discussions, and games. This problem becomes the basis for determining the learning media used. Based on the conditions mentioned during the observation, the selection of Quizizz as a learning evaluation tool is an alternative in the learning problems that are carried out. This research is a Classroom Action Research (PTK) in which there are four steps that must be carried out, namely planning, implementing, observing and reflecting. Based on the results of research conducted at SMAN 3 Sidoarjo class XI-FII, there was an increase in student learning outcomes by using Quizizz media. This can be seen in Cycle I where student learning completeness was 72% or as many as 26 students then experienced an increase in Cycle II which was 94% or as many as 34 students. Then the average student score in Cycle I was 78.8 then experienced an increase in Cycle II to 86.6. Thus the application of Quizizz media as an evaluation tool can improve student learning outcomes in class XI-FII at SMAN 3 Sidoarjo.

Keywords : *Classroom Action Research, Quizizz, Learning Outcomes*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah proses memperoleh pengetahuan dan mengembangkan kualitas diri sehingga dapat memberikan dampak positif bagi orang lain (Nurkholis, 2013). Berdasarkan hal ini dapat disimpulkan bahwasannya dalam meningkatkan sebuah kualitas diri seseorang, maka orang tersebut harus menempuh pendidikan dengan terstruktur. Dalam menempuh pendidikan diperlukan kegiatan pembelajaran atau disebut proses pembelajaran. Secara definisi, proses pembelajaran yaitu sebuah rangkaian aktivitas yang terjalin antara peserta didik dan guru untuk meraih tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Menurut putria et al (2020) menyebutkan bahwasannya belajar merupakan pengemabangan karakter dari proses menggali ilmu. Sehingga dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran akan memberikan hasil yang dapat merubah pribadi seseorang nantinya. Ketercapaian dalam pembelajaran dapat dilihat dari berbagai aspek seperti, aspek pengetahuan (Kognitif), keterampilan maupun aspek sikap. Sebagai seorang guru, dalam menentukan ketercapaian hasil belajar harus mempertimbangkan 3 aspek tersebut. Sehingga dengan adanya pertimbangan ketiga aspek tersebut akan membuat peserta didik memiliki kemampuan dalam berbagai hal.

Nilai merupakan salah satu bentuk pengukuran ketercapaian belajar dalam aspek pengetahuan (kognitif). Angka yang disebutkan menunjukkan bagaimana peserta didik dalam memahami sebuah topik. Dalam kurikulum merdeka Pemberian nilai didapat dari berbagai cara seperti dengan melakukan asesmen formatif dan sumatif. Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwasannya semakin tinggi nilai peserta didik akan berbanding lurus dengan pemahaman yang mereka dapatkan. Untuk mencapai nilai yang diharapkan, guru dapat memberikan perlakuan – perlakuan tertentu dalam pembelajaran. Perlakuan yang dimaksud seperti memberikan pembelajaran yang efektif, menarik, dan berpusat pada peserta didik. Pembelajaran yang menarik dapat menggunakan metode ataupun media pembelajaran. Selain penerapan metode dan media yang efektif, peningkatan nilai peserta didik juga dipengaruhi oleh perlakuan saat evaluasi pembelajaran. Pelaksanaan evaluasi / asesmen yang menarik akan membuat peserta didik tertarik mengerjakan tes yang diberikan.

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran yang dilakukan di kelas XI F11 SMAN 3 Sidoarjo diketahui bahwa peserta didik tidak terlalu tertarik dalam pembelajaran yang monoton, peserta didik tertarik saat pembelajaran melibatkan mereka dalam berpikir kritis, peserta didik tidak menyukai ujian lisan dan ujian kertas, penggunaan metode diskusi, debat maupun game menjadi alternatif pembelajaran bagi peserta didik, peserta didik aktif saat pembelajaran bentuk diskusi, dan permainan. Permasalahan ini menjadi dasar dalam menentukan media pembelajaran yang digunakan. Berdasarkan kondisi yang disebutkan saat observasi, pemilihan *Quizizz* sebagai sarana evaluasi pembelajaran menjadi alternatif dalam permasalahan pembelajaran yang dilakukan. Secara umum, media ini merupakan permainan berbentuk *quiz* berhadiah. Tampilan yang menarik membuat peserta didik terjun dalam sebuah permainan. Pemilihan media ini tentu akan meningkatkan minat belajar peserta didik dan secara tidak langsung dapat meningkatkan nilai yang mereka dapatkan.

Menurut Sadiman, dkk (2014:6) media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Sedangkan menurut Arsyad (2014:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Media pembelajaran adalah suatu mediator yang dapat memberi informasi kepada peserta didik dalam proses pembelajaran yang mampu merangsang pikiran, memusatkan perhatian, membangkitkan minat dan motivasi belajar peserta didik agar terjadi efektifitas pada proses pembelajaran, yang menjadi mediator

tersebut bukan hanya guru tetapi juga alat-alat pembelajaran (seperti gambar, buku, alat elektronik, dan sebagainya).

Hasil belajar merupakan perubahan yang diperoleh peserta didik setelah mengalami aktivitas belajar. Perubahan yang diperoleh tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh peserta didik. Keberhasilan seseorang dalam proses belajar mengajar paling banyak diukur dengan alat ukur tes belajar, yang diberikan di akhir pembelajaran atau di akhir semester. Sudjana (2011:22) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Sedangkan menurut Susanto (2015:5) mengatakan bahwa hasil belajar peserta didik adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Baik atau buruknya hasil belajar tergantung pada individu peserta didik yang belajar dan guru yang mengajar, karena hasil belajar diperoleh dari peserta didik yang mengalami proses pembelajaran dan guru yang mengajarnya. Seberapa baik peserta didik menerima pelajaran dalam proses belajar mengajar dan seberapa baik guru membuat pembelajaran menjadi menarik untuk peserta didik terima adalah salah satu faktor penentu hasil belajar.

*Quizizz* menurut Suhartatik (2020: 6) merupakan sebuah kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas yang dapat digunakan untuk penilaian harian, penilaian tengah semester dan penilaian akhir semester. Penjelasan lain diperkuat oleh Purba dalam Marunung & Nurhairani (2020: 298), bahwa aplikasi *quizizz* merupakan aplikasi pendidikan untuk membuat latihan di sebuah kelas menjadi aktif dan menyenangkan. Berdasarkan dari teori-teori di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *quizizz* adalah media online yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran dan pemberian kuis interaktif yang dapat digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Dityaningsih (2020) menunjukkan bahwa *Quizizz* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Addin (2020) yang berjudul penerapan aplikasi *Quizizz* pada peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar. Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan belajar peserta didik yang bisa dilihat pada siklus I dan siklus II. Selain itu Pranoto (2020) juga melakukan penelitian menggunakan *Quizizz* sebagai media untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa *Quizizz* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keaktifan belajar peserta didik. Berdasarkan penelitian tersebut serta hasil observasi yang telah dilakukan dilapangan peneliti perlu melakukan penelitian yang berjudul "Penerapan Quizizz Sebagai Sarana Evaluasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI-F11 Pada Materi Perpajakan Di SMA Negeri 3 Sidoarjo".

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Siti Lestari (2022) penelitian tindakan kelas adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Menurut Arikunto (2010:17) dalam satu siklus penelitian tindakan kelas terdapat empat langkah yang harus dilakukan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan serta refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 3 Sidoarjo pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Subjek dalam penelitian ini adalah kelas XI-F11 yang berjumlah 36 peserta didik. teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif yang terdiri dari reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Sedangkan metode pengumpulan data yang dilakukan adalah observasi, Tes (*Pre test dan Post test*) serta dokumentasi. Indikator keberhasilan yang diharapkan pada penelitian ini adalah tingkat ketuntasan belajar peserta didik sebesar 80%. Selain itu penelitian ini dikatakan berhasil apabila peserta didik kelas XI-F11 memperoleh nilai diatas 80.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SMAN 3 Sidoarjo tepatnya dikelas XI-F11. Penelitian ini dilakukan berdasarkan permasalahan yang ada dikelas XI-F11. Peserta didik yang ada dikelas XI-F11 tidak menyukai pembelajaran yang monoton, mereka cenderung menyukai pembelajaran yang berbasis digital dan game. Dari permasalahan itulah penelitian ini diangkat yang mana menggunakan media *Quizizz* sebagai sarana dalam evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil yang diperoleh pada pra siklus didapatkan data bahwa peserta didik yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimum atau KKM yaitu sebesar 80 atau bisa disebut tidak tuntas. Dari 36 peserta didik sebanyak 17 peserta didik atau sebesar 47% peserta didik tidak tuntas dan sebanyak 19 peserta didik atau sebesar 53% tuntas. Berikut adalah distribusi hasil belajar peserta didik pra siklus:

Tabel 1 Ketuntasan Hasil Belajar Peserta didik Pra Siklus

KETERANGAN	JUMLAH	
	PESERTA DIDIK	PRESENTASE
Tuntas	19	53%
Tidak Tuntas	17	47%
Jumlah	36	100%
Rata-rata	73,61	

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik adalah 73,61. Melihat tingkat rendahnya ketidak tuntasan peserta didik yakni sebesar 47% atau sebanyak 17 peserta didik maka peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik menggunakan media *Quizizz*.

Siklus I

Tabel 2 Ketuntasan Hasil Belajar Peserta didik Siklus 1

KETERANGAN	JUMLAH PESERTA	
	DIDIK	PRESENTASE
Tuntas	26	72%
Tidak Tuntas	10	28%
Jumlah	36	100%
Rata-rata	78,88	

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa ketuntasan belajar peserta didik pada materi perpajakan adalah sebesar 72% atau sebanyak 26 anak tuntas dalam mengerjakan soal dengan menggunakan media *Quizizz*. Peserta didik dikatakan tuntas dalam mengerjakan apabila memperoleh nilai paling sedikit adalah 80. Sedangkan peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah 80 tergolong dalam peserta didik yang tidak tuntas. Dalam tabel diatas dapat dilihat bahwa sebanyak 10 peserta didik tidak tuntas dalam mengerjakan soal mengenai materi perpajakan atau jika dipresentasikan sebesar 28%. Sedangkan rata-rata nilai pada kelas XI-F11 adalah sebesar 78,88.

Tahap pertama yang ada pada Siklus I adalah perencanaan. Pada tahap perencanaan peneliti akan merencanakan kegiatan selama satu siklus yang mana bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Perencanaan yang dibuat adalah meliputi menyusun jadwal sesuai dengan jam pembelajaran ekonomi yang berlaku dikelas XI-F11, mengembangkan modul ajar sesuai dengan capaian pembelajaran peserta didik, mengembangkan lembar observasi dengan menggunakan media *Quizizz*, Membuat petunjuk sederhana tentang penggunaan media *Quizizz*. Tahap kedua yaitu pelaksanaan. Langkah- langkah dalam pelaksanaannya terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Pada kegiatan awal guru meminta peserta didik berdoa sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing. Selanjutnya kegiatan dilanjutkan dengan mengecek kehadiran peserta didik. Guru juga turut mengecek kebersihan kelas. Setelah itu guru memberikan motivasi kepada peserta didik

untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran pada hari ini. Pemberian motivasi belajar ini bertujuan agar peserta didik memiliki dorongan untuk berfikir kritis serta menumbuhkan kepercayaan diri pada peserta didik. Pada kegiatan ini dimulai dengan guru membagikan link Quizizz pada grup whatsapp. Kemudian peserta didik diarahkan untuk bergabung pada link tersebut. setelah semua peserta didik telah bergabung barulah guru memulai kuis tersebut. Peserta didik diberikan waktu selama 45 menit untuk mengerjakan soal yang ada pada Quizizz. Jumlah soal yang ada sejumlah 20 soal dengan bentuk soal pilihan ganda. Pada kegiatan akhir guru bersama-sama dengan peserta didik menyimpulkan hasil dari kuis yang telah dikerjakan tersebut.

Tahap ketiga yaitu pengamatan. Tahap ini dilaksanakan dengan menggunakan lembar observasi selama kegiatan berlangsung dari awal hingga akhir sesuai dengan tahapan yang ada. Pada tahap ini nantinya akan diamati pelaksanaan tindakan selama proses pembelajaran. Selain itu juga akan diamati aktifitas guru selama proses pembelajaran berlangsung. Tahap terakhir dalam Siklus I adalah refleksi. Hal ini dapat dilihat selama pelaksanaan siklus 1 yang terdiri dari 2 pertemuan yang mana menunjukkan hasil yang signifikan. Meskipun demikian pada saat pelaksanaan masih terdapat beberapa kendala seperti jaringan internet yang tidak stabil, ada beberapa peserta didik yang kesulitan bergabung dengan Quizizz, serta terdapat anak yang masih belum familiar dengan aplikasi Quizizz ini.

## Siklus II

Tabel 3 Ketuntasan Hasil Belajar Peserta didik Siklus 2

KETERANGAN	JUMLAH PESERTA	
	DIDIK	PRESENTASE
Tuntas	34	94%
Tidak Tuntas	2	6%
Jumlah	36	100%
Rata-rata	86,6	

Tahap pertama dalam Siklus II adalah perencanaan. Sama dengan pada Siklus I tahap perencanaan yang dilakukan pada siklus ini meliputi pengembangan modul ajar, pengembangan lembar observasi serta pembuatan petunjuk penggunaan *Quizizz*. Kemudian pada tahap kedua yaitu pelaksanaan. Pada tahap ini terdiri dari tiga kegiatan yaitu kegiatan pembuka, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Tahap selanjutnya yaitu tahap pengamatan. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan dapat dilihat bahwa kegiatan pembelajaran

yang ada pada siklus 2 berjalan dengan lancar dan optimal sesuai dengan rancangan modul ajar yang telah disusun. Hal ini dapat dilihat dari para peserta didik yang telah memahami fitur yang ada pada *Quizizz*. Berbeda dengan pada siklus 1, siklus 2 ini tidak ada kendala yang dijumpai seperti pada siklus 1. Peserta didik dapat dengan mudah untuk bergabung pada *link Quizizz* yang telah diberikan. Tahap terakhir pada Siklus II adalah refleksi. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan media *Quizizz* di kelas XI-F11 berjalan dengan lancar. Hal ini dapat dilihat dari tercapainya ketuntasan belajar peserta didik. Dalam siklus 2 ini diperoleh hasil belajar peserta didik yang lebih meningkat daripada siklus 1. Dengan diterapkannya evaluasi dengan media yang interaktif seperti *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi serta semangat belajar peserta didik sehingga hasil belajar peserta didik menjadi meningkat. Hal ini dikarenakan peserta didik dapat lebih interaktif saat mengerjakan soal yang ada pada *Quizizz*. Selain itu peserta didik juga sudah familiar dengan media *Quizizz* sehingga peserta didik tidak ragu ketika menjawab soal yang ada. Keberhasilan ini dapat dilihat dari ketuntasan peserta didik yang mencapai angka 94% dengan rata-rata sebesar 86,6%.

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa ketuntasan belajar peserta didik adalah sebesar 94% atau sebanyak 34 anakan dikatakan tuntas dalam mengerjakan soal pada materi perpajakan. Selanjutnya sebanyak 2 peserta didik atau sebesar 6% peserta didik tidak tuntas dalam mengerjakan soal dengan menggunakan media *Quizizz*. Sedangkan rata rata nilai yang ada pada siklus 2 ini adalah sebesar 86,6. Hasil belajar pada siklus 2 ini mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya. Hal ini dapat dilihat dari ketuntasan belajar peserta didik yang meningkat serta penurunan ketidaktuntasan peserta didik. Selain itu nilai rata-rata yang diperoleh juga meningkat dari siklus 1. Berdasarkan data yang telah diperoleh dapat dilihat bahwa penggunaan media *Quizizz* sebagai bahan evaluasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dikelas XI-F11. Dengan media *Quizizz* peserta didik lebih interaktif dalam mengerjakan soal. Keberhasilan penggunaan media *Quizizz* ini dapat dilihat dari ketuntasan belajar peserta didik yang mencapai 94% yang mana hal tersebut sudah melampaui indikator keberhasilan yang telah ditetapkan oleh peneliti.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMAN 3 Sidoarjo kelas XI-F11 terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media *Quizizz*. Hal ini dapat dilihat pada Siklus I yang mana ketuntasan belajar peserta didik sebesar 72% atau sebanyak 26 peserta didik kemudian mengalami peningkatan pada Siklus II yaitu sebesar 94% atau sebanyak 34 peserta didik. Kemudian rata-rata nilai peserta didik pada Siklus I adalah 78,8 kemudian

mengalami peningkatan pada Siklus II menjadi 86,6. Dengan demikian penerapan media *Quizizz* sebagai sarana evaluasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI-FII di SMAN 3 Sidoarjo. Penggunaan media *Quizizz* terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dari temuan serta penelitian yang telah dilakukan maka peneliti memberikan saran kepada guru untuk menggunakan media evaluasi pembelajaran yang lebih menarik dan tidak monoton salah satunya seperti *Quizizz*. Guru dapat lebih kreatif dan mengikuti perkembangan teknologi agar pembelajaran dapat lebih menyenangkan sehingga peserta didik tidak merasa jenuh pada saat proses pembelajaran yang mana nantinya akan berdampak pada hasil belajar peserta didik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Addin Zuhrotul Aini<sup>1</sup>, P. R. (2021). *Penerapan Aplikasi Quizizz Pada Peserta didik Kelas X Mipa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKN. SEMDIKJAR 4*, 376-383.
- Ahmad Susanto. 2015. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Disekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media
- Arikunto, S. (2010). *Penelitian Tindakan*. Jakarta: Aditya Media.
- Azhar Arsyad. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Destyan Dityaningsih, A. A. (2020). Pengaruh Game Edukasi Quizizz Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Peserta didik. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ Website: <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit>*.
- Manurung, I. F. U., & Nurhairani, N. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Mengidentifikasi Hasil Belajar Mahapeserta didik PGSD. JS (Jurnal Sekolah)*, 4(2), 298.
- Nurkholis, *Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi*, Jurnal Kependidikan, Vol. 1 No. 1 Nopember 2013
- Pranoto, S. E. (2020). *PENGGUNAAN GAME BASED LEARNING QUIZZZ UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI MATERI GLOBALISASI KELAS XII IPS SMA DARUL HIKMAH KUTOARJO. Habitus: Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Antropologi Vol. 4 No. 1 ISSN: 2597-9264*, 25-38.
- Putria, H., Maula, L. H., & Uswatun, D. A. (2020). Analisis Proses pembelajaran Dalam Jaringan (DARING) Masa Pandemi COVID-19 pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 861–872. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.460>
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2014). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Siti Lestari, M. Z. (2022). *Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Game Quizizz Pada Peserta didik Kelas III SD Negeri 1 Panunggalan Semester Genap Tahun 2020/2021. Educatif : Journal of Education Research* 4(1), 27-35.
- Sudjana, Nana. (2011). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Suhartatik, T. (2020). *Best Practice Implikasi Media Quizizz Berbasis Android Terhadap Kualitas Pembelajaran Dalam Mencetak Peserta didik Berprestasi Di Tingkat Nasional*. Malang: Ahlimedia Press.
- Siti Lestari, M. Z. (2022). *Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Game Quizizz Pada Peserta didik Kelas III SD Negeri 1 Panunggalan Semester Genap Tahun 2020/2021. Educatif : Journal of Education Research* 4(1), 27-35.