



NNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 6 Tahun 2024 Page 7430-7439

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

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

## Efektivitas Aplikasi *Quizizz* Terhadap Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Siswa Kelas XI SMA Swasta Taman Siswa Pematangsiantar

Cindy Pratiwi Sihotang<sup>1✉</sup>, Tarida Alvina Simanjuntak<sup>2</sup>, Lydia Purba<sup>3</sup>

Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

Email: [cindysihotang022@gmail.com](mailto:cindysihotang022@gmail.com)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas aplikasi *Quizizz* terhadap keterampilan membaca bahasa Jerman pada siswa kelas XI SMA Swasta Taman Siswa, Pematangsiantar. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain Pre-experimental dan desain penelitian One Group *Pretest-Posttest* terhadap satu kelas eksperimen. Populasi penelitian yakni kelas XI IPA 1 SMA Swasta Taman Siswa Pematangsiantar sebanyak 120 Orang. Berdasarkan Teknik purposive sampling simple. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 1 berjumlah 28 orang. Adapun teknik pengumpulan data yaitu berupa esai tes dengan melakukan tahap *Pretest*, treatment dengan menerapkan media aplikasi *Quizizz* dan *Posttest* maka dihasilkan data penelitian. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada keterampilan membaca siswa setelah penerapan aplikasi *Quizizz*, dengan nilai rata-rata *Posttest* sebesar 86,61 dibandingkan nilai rata-rata *Pretest* sebesar 40,71. Uji statistik menunjukkan aplikasi *Quizizz* efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca, dibuktikan dengan hasil Uji hipotesis dan nilai N-gain sebesar 78% yang termasuk kategori efektif. Kemudian Uji hipotesis Paired Sample T-Test menunjukkan hasil signifikan dengan nilai  $35,652 < 0,381$  maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Kesimpulannya, media pembelajaran aplikasi *Quizizz* efektif terhadap keterampilan membaca siswa kelas XI SMA Swasta Taman Siswa Pematangsiantar.

Kata Kunci: *Aplikasi Quizizz, Keterampilan Membaca, Bahasa Jerman*

## Abstract

This research aims to determine the effectiveness of the *Quizizz* application on German reading skills in class XI students at Taman Siswa Private High School, Pematangsiantar. This research uses quantitative methods with a pre-experimental design and a One Group *Pretest-Posttest* research design for one experimental class. The research population was class XI IPA 1 Taman Siswa Pematangsiantar Private High School, consisting of 120 people. Based on simple purposive sampling technique. The sample in this research was 28 students from class XI IPA 1. The data collection technique is in the form of a test essay by carrying out the *Pretest* stage, treatment by applying the *Quizizz* application media and *Posttest*, so research data is produced. The research results showed that there was a significant increase in students' reading skills after implementing the *Quizizz* application, with an average *Posttest* score of 86.61 compared to an average *Pretest* score of 40.71. Statistical tests show that the *Quizizz* application is effective in improving reading skills, as evidenced by the results of the hypothesis test and the N-gain value of 78% which is included in the effective category. Then the Paired Sample T-Test hypothesis test shows significant results with a value of  $35.652 < 0.381$ , so it can be concluded that  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted. In conclusion, the *Quizizz* application learning media is effective on the reading skills of class XI students at Taman Siswa Pematangsiantar Private High School.

Keywords: *Quizizz App, Reading Skills, German*

## PENDAHULUAN

Bahasa Jerman adalah mata pelajaran yang dimasukkan dalam kurikulum untuk tingkat SMA yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan bahasa asing siswa dan memperluas pengetahuan budaya internasional. Menurut Pribadi (2017), dalam pembelajaran bahasa Jerman terdapat empat keterampilan yang harus dikuasai oleh peserta didik, yaitu keterampilan mendengar (*Hörverstehen*), keterampilan menulis (*Schreibfertigkeiten*), keterampilan membaca (*Leseverstehen*) dan keterampilan berbicara (*Sprechfertigkeiten*). Dari keempat keterampilan berbahasa, membaca dianggap sebagai salah satu keterampilan terpenting dalam belajar bahasa Jerman. Bismoko dkk. (1974:86-89) mengemukakan bahwa siswa membaca untuk beberapa tujuan, seperti untuk tugas atau ulangan, hiburan, dan mencari informasi.

Berdasarkan K-13 pada keterampilan membaca siswa diharapkan mampu mengamati dan memperhatikan bentuk teks, dan penulisan kata, frasa, atau kalimat dan mengidentifikasi unsur-unsur sastra, budaya dan makna dalam karya sastra yang terkandung dalam wacana tertulis. Ada dua definisi tentang membaca, pertama, membaca adalah proses membentuk makna dari teks tertulis Özdemir & Akyol (2019:563-570). Ini adalah keterampilan luas yang memerlukan koordinasi beberapa sumber informasi yang

saling berhubungan. Menurut Saleh Abbas (2006:101) dalam Simanjuntak, dkk (2024), mengemukakan pendapatnya bahwa membaca pada hakikatnya adalah suatu aktifitas yang dilakukan untuk mendapat informasi bacaan baik secara tersurat maupun tersirat dalam bentuk pemahaman secara evaluatif maupun kreatif dengan memanfaatkan pengalaman pembaca yang sudah dilakukan. Soedarso (2005:4) dalam Tantri (2016), mengemukakan bahwa membaca adalah kegiatan yang kompleks dengan mengumpulkan sejumlah besar tindakan yang terpisah-pisah, contohnya pembaca terlebih dulu harus memanfaatkan pengertian dan ilusi/khayalan, mengamati, dan mengingat-ingat untuk memperoleh informasi atau laporan dalam bacaan.

Di Indonesia, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah melakukan berbagai upaya untuk memfasilitasi pembelajaran bahasa asing. Selain bahasa Inggris, terdapat juga bahasa asing lain seperti bahasa Jerman. Salah satu tantangan dalam mempelajari bahasa Jerman adalah kemampuan membaca. Seringkali, siswa merasa kurang tertarik dengan materi yang diajarkan dan mengalami kebingungan dalam proses belajar bahasa Jerman. Hal ini disebabkan oleh penerapan metode pembelajaran yang masih bersifat tradisional, di mana guru cenderung mengandalkan ceramah. Metode ini tidak mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif di kelas, sehingga mereka kesulitan dalam mengekspresikan perasaan mereka dalam bahasa Jerman. Masalah ini menjadi tantangan utama bagi siswa. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk berpikir kreatif dan memilih strategi yang tepat untuk membantu siswa meningkatkan pemahaman mereka. Castles & Nation (2018:1) mengemukakan bahwa kemampuan siswa untuk memahami sebuah teks bacaan dipengaruhi oleh berbagai faktor. Beberapa diantaranya yaitu pengetahuan dan kemampuan siswa, situasi, pengetahuan guru, serta faktor fisiologi seperti perhatian, motivasi, dan minat. Afiah (2018:223) mengemukakan bahwa membaca adalah suatu keterampilan yang harus dikuasai siswa.

Perkembangan teknologi saat ini sangat pesat, terutama sejak pandemi Covid-19 pada tahun 2019, yang menyebabkan hampir semua aktivitas dilakukan secara daring. Hal ini menjadikan teknologi sebagai kebutuhan penting dalam berbagai bidang, terutama pendidikan. Dengan kata lain, teknologi dapat mempermudah berbagai kebutuhan kita, khususnya dalam memberikan peluang dan mendukung siswa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa. Teknologi dapat berfungsi sebagai alat tambahan yang menarik untuk mendorong proses belajar. Namun, ada teknologi tertentu yang memiliki dampak positif dan negatif. Banyak siswa yang belum sepenuhnya menyadari manfaat dari teknologi. Beberapa dari mereka menganggap bahwa penggunaan teknologi, seperti

smartphone, hanya dimaksudkan untuk hiburan, terutama bermain game. Oleh karena itu, guru memiliki peran penting dalam menyelesaikan masalah ini dan menghadapi tantangan untuk mengajarkan cara menggunakan teknologi smartphone dengan bijak demi mencapai hasil yang optimal.

Aplikasi adalah perangkat lunak yang dirancang untuk digunakan secara langsung dengan mengikuti instruksi dari pengguna, dan diciptakan untuk memenuhi berbagai kebutuhan (Triana, 2022). Aplikasi juga berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam proses belajar mereka (Sattar, dkk 2021). Di era teknologi yang semakin maju ini, aplikasi menjadi alat yang sangat berguna bagi siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Namun berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti sewaktu Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) Tahun 2023 di SMA Swasta Taman Siswa Pematangsiantar, sebagian besar siswa masih merasa jenuh dan kurang tertarik terhadap pembelajaran bahasa Jerman dikarenakan penggunaan metode konvensional atau metode ceramah yang sifatnya monoton khususnya dalam keterampilan membaca. Keterampilan membaca siswa juga masih kurang baik; penyebabnya adalah rendahnya minat belajar bahasa Jerman, siswa belum menguasai kosakata, belum terbiasa membaca teks bahasa Jerman, sehingga siswa kesulitan memahami isi bacaan, padahal salah satu penentu keberhasilan bahasa Jerman adalah pemahaman isi bacaan bahasa Jerman.

Kesulitan siswa memahami isi bacaan berarti siswa kurang memahami teks bacaan. Dalam kegiatan belajar mengajar, dibutuhkan konsentrasi yang baik agar siswa mengerti isi teks bacaan sehingga mereka tidak malu dan percaya diri ketika ingin bertanya maupun menjawab pertanyaan yang diajukan secara lisan maupun tertulis. Siswa dalam mengikuti pembelajaran masih belum aktif, tidak mau tahu, dan bermalas-malas dalam membaca teks bacaan bahasa Jerman. Jika ada pertanyaan dari sebuah teks bacaan, mereka cenderung menggunakan google translate dalam menerjemahkan teks bacaan bahasa tersebut. Tentunya, hal ini sangat mempengaruhi kemampuan membaca siswa dan juga hasil belajar siswa. Hal tersebut terjadi karena guru lebih mengutamakan pencapaian materi, tanpa berpikir bagaimana cara supaya siswa lebih aktif dan antusias selama belajar.

Guru bahasa Jerman seharusnya menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas kemampuan membaca bahasa Jerman siswa, media yang mampu mengatasi kelemahan dalam membaca teks bahasa Jerman, sehingga siswa lebih tertarik dan mampu berperan lebih aktif saat belajar bahasa Jerman. Salah satu media pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi adalah aplikasi. Saat ini, aplikasi banyak dimanfaatkan

dalam proses belajar mengajar sebagai alat pembelajaran yang menarik dan interaktif, berkat kemudahan penggunaannya dan ketersediaannya yang gratis untuk diunduh.

Salah satu contoh aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Jerman adalah *Quizizz*, yang merupakan aplikasi edukatif berbasis permainan yang menarik untuk diterapkan dalam proses belajar (Sitorus & Santoso, 2022). Aplikasi *Quizizz* adalah platform pembelajaran yang menawarkan berbagai alat untuk membuat kelas menjadi menyenangkan, menarik, dan interaktif (Aditiyawarman, dkk 2022). Aplikasi *Quizizz* adalah permainan berbasis sistem respon yang dimainkan di kelas secara real time (Af'idah & Handayani (2024). Dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*, siswa dapat mengikuti kuis dan bersaing dengan teman-teman mereka. Semua siswa terhubung melalui smartphone masing-masing. Mereka hanya perlu memasukkan kode permainan dan menuliskan nama peserta. Setelah itu, siswa akan langsung terhubung ke dalam kuis bersama peserta didik lainnya. Aplikasi *Quizizz* diyakini dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa dalam belajar, karena kegiatan pembelajaran dengan aplikasi ini membawa siswa ke dalam suasana permainan (game) dengan berbagai visualisasi yang membuat pengalaman belajar lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, penggunaan aplikasi *Quizizz* bersifat fleksibel dan sangat mudah diakses.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Bilharits dkk (2023) dengan judul "Penggunaan aplikasi *Quizizz* untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa" menunjukkan bahwa siswa dapat memanfaatkan aplikasi *Quizizz* sebagai alat bantu untuk meningkatkan kemampuan membaca mereka. Dalam penelitian ini, materi dan topik disampaikan melalui aplikasi *Quizizz*, dan penggunaannya dalam pembelajaran bahasa Indonesia ditentukan oleh guru. Penelitian ini mendukung ide bahwa *Quizizz* adalah alat bantu pembelajaran yang menyenangkan untuk meningkatkan keterampilan membaca. Hal ini menunjukkan bahwa baik guru maupun siswa memiliki pandangan positif terhadap penerapan aplikasi *Quizizz*, dan mereka merasa bangga dengan proses pembelajaran yang menggunakan metode ini. Sejalan dengan itu, penelitian oleh Fitriyeni dan Kurniawati (2022) yang berjudul "Efektivitas penggunaan aplikasi *Quizizz* untuk penilaian pembelajaran" menyimpulkan bahwa aplikasi *Quizizz* efektif digunakan dalam penilaian pembelajaran, yang dibuktikan oleh angket respon mahasiswa yang menunjukkan mayoritas setuju bahwa aplikasi *Quizizz* mudah dipahami dan digunakan.

Berdasarkan penjelasan di atas, media pembelajaran *Quizizz* ini sangat efisien dan efektif bila diterapkan pada kegiatan belajar mengajar. Untuk itu peneliti tertarik untuk

melakukan penelitian dengan judul Efektivitas Aplikasi *Quizizz* Terhadap Keterampilan Membaca Kelas XI SMA Swasta Taman Siswa Pematangsiantar.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Menurut Sugiono (2019:7), metode kuantitatif melibatkan data penelitian yang berbentuk angka dan analisis yang dilakukan dengan menggunakan statistik. Metode ini merupakan bagian dari serangkaian investigasi sistematis terhadap fenomena dengan cara mengumpulkan data, yang kemudian diukur menggunakan teknik statistik, matematika, atau komputasi. Data Kuantitatif dalam penelitian ini diperoleh dari hasil belajar siswa pada keterampilan membaca dengan menerapkan aplikasi *Quizizz* yakni dengan menggunakan pendekatan eksperimen dengan memberikan perlakuan (treatment) terhadap suatu kelas eksperimen, dengan jenis desain pre experimental desain.

Desain penelitian yang diterapkan dalam studi ini adalah *Pretest* dan *Posttest* Design. Dalam satu kelas eksperimen, dilakukan dua kali pengukuran, yaitu sebelum dan sesudah perlakuan (treatment). *Pretest* ( $O_1$ ) dilakukan sebelum perlakuan, sedangkan *Posttest* ( $O_2$ ) dilakukan setelah perlakuan. Hasil perlakuan *Pretest* dan *Posttest* tersebut dapat dilihat bagaimana efektivitas aplikasi *Quizizz* terhadap keterampilan membaca bahasa Jerman siswa kelas XI SMA Swasta Taman Siswa Pematang Siantar. Dalam penelitian ini, tes dilakukan untuk menyelidiki penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap peningkatan keterampilan membaca siswa. Adapun instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah tes pre- test dan post- test digunakan sebelum diterapkan media aplikasi *Quizizz*. Sedangkan post- test digunakan setelah siswa sudah mengikuti pembelajaran menggunakan media aplikasi *Quizizz*. Tes hasil belajar dilakukan dengan cara menentukan/ mencentang R/F.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Swasta Taman Siswa Pematangsiantar yang berlokasi di Jalan Kartini No. 18, Kelurahan Banjar, Kecamatan Siantar Barat, Kota Pematangsiantar. Penelitian ini merupakan desain penelitian pre-eksperimental dengan jenis one group *Pretest Posttest design* yang dilakukan pada kelas XI-IPA 1 yang terdiri dari 28 siswa. Pada awal penelitian, soal *Pretest* diberikan langsung kepada siswa tanpa perlakuan sebelumnya, dengan tujuan untuk mengetahui kondisi awal siswa sebelum menerima perlakuan. Sedangkan di penelitian akhir diberikan perlakuan kepada siswa

dengan media aplikasi *Quizizz* dan kemudian keadaan akhir siswa setelah diberikann perlakuan.

### 1. Uji Normalitas Chi-Square

One-Sample Chi-Square Test		
	Pret-test	Post-test
Chi-Square	6.286 <sup>a</sup>	10.571 <sup>a</sup>
Df	5	5
Asymp. Sig.	.279	.061

(Sumber: Output SPSS 22)

Berdasarkan hasil yang diperoleh data pada tabel di atas menunjukkan bahwa data *Pretest* dan data *Posttest* yang diperoleh nilai *Asymp.Sig* lebih besar dari 0,05 (taraf signifikansi), dimana nilai sig skor *Pretest* sebesar  $0,279 > 0,05$  dan nilai sig skor *Posttest* sebesar  $0,061 > 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal karena hasilnya signifikan yang diperoleh  $> 0,05$ .

### 2. Uji Paired Sample t-Test

Paired Samples Test									
Paired Differences									
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		T	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair	Pretest - Posttest	45.893	6.811	1.287	48.534	43.252	35.652	27	.000

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan nilai tabel uji Paired Sample T-test adalah 35.652 . Hasil tersebut menunjukkan nilai t hitung lebih besar dari t tabel ( $35,652 > 0,381$ ) Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media aplikasi *quizziz* efektif terhadap keterampilan membaca bahasa Jerman siswa kelas XI IPA 1 SMA Taman Siswa kota Pematangsiantar. Maka  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

### Pembahasan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas aplikasi *Quizizz* dalam meningkatkan keterampilan membaca bahasa Jerman siswa Kelas XI di SMA Swasta Taman

Siswa Pematangsiantar. Penelitian ini menggunakan desain pre-eksperimental dengan jenis One Group *Pretest-Posttest* Design. Populasi penelitian terdiri dari kelas XI, dengan sampel satu kelas eksperimen yaitu kelas XI IPA 1 yang berjumlah 28 siswa, yang diberikan *Pretest* dan *Posttest*. Pada tahap awal penelitian, *Pretest* dilakukan sebelum perlakuan sesuai dengan desain yang telah ditentukan. Setelah itu, perlakuan diberikan dengan menerapkan media aplikasi *Quizizz*, diakhiri dengan *Posttest*. Alokasi waktu yang digunakan adalah 4 x 45 menit, setara dengan dua pertemuan. Setelah tahap penelitian selesai, peneliti melakukan analisis data terhadap hasil *Pretest* dan *Posttest*. Rata-rata nilai *Pretest* adalah 40,71, dengan nilai tertinggi 55 dan terendah 30. Sementara itu, rata-rata nilai *Posttest* mencapai 86,61, dengan nilai tertinggi 95 dan terendah 70. Hasil ini menunjukkan bahwa rata-rata nilai *Posttest* lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata nilai *Pretest*. Setelah mengetahui hasil rata-rata tersebut, dilakukan uji Gain Ternormalisasi (*N-Gain*) untuk menilai efektivitas aplikasi *Quizizz*, yang menunjukkan skor persen N-Gain sebesar 78%, mengindikasikan bahwa aplikasi *Quizizz* efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa Kelas XI IPA 1. Untuk menguji hipotesis statistik, digunakan *Uji Paired Samples T-Test*, yang menghasilkan nilai signifikansi  $0,001 < 0,05$ . Ini berarti hasil statistik hitung (angka T output) lebih kecil dari statistik tabel (tabel T), sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan demikian, aplikasi *Quizizz* terbukti berpengaruh dan efektif terhadap keterampilan membaca siswa di kelas XI SMA Swasta Taman Siswa Pematangsiantar.

#### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan diperoleh data hasil nilai rata-rata siswa sebelum diadakan treatment (*Pretest*) yaitu 40,71 dan nilai rata-rata (*Posttest*) setelah diterapkan treatment yaitu 86,61. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata *Posttest* lebih tinggi daripada nilai *Pretest*, yang artinya aplikasi *Quizizz* berpengaruh terhadap keterampilan membaca siswa kelas XI IPA 1 SMA Taman Siswa Pematangsiantar. Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan taraf signifikan = 0,05 dan t hitung sebesar 35,652, t tabel sebesar 0,381 Dengan demikian  $t_{hitung} > t_{tabel}$   $35,652 > 0,381$  maka dapat disimpulkan bahwa terdapat efektivitas aplikasi *Quizizz* terhadap keterampilan membaca siswa kelas XI IPA 1 SMA Swasta Taman Siswa Pematangsiantar. Kemudian berdasarkan Skor persen N-Gain yaitu 78% yang artinya aplikasi *Quizizz* efektif terhadap keterampilan membaca siswa kelas XI SMA Swasta Taman Siswa Pematangsiantar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aditiyawarman, M. A., Sondang, M., Hanifah, L., & Kusumayati, L. D. (2022). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Penelitian*, 7(1), 24-36.
- Af'idah, N., & Handayani, D. S. (2024). DEVELOPMENT OF QUIZIZZ-BASED PROBLEMS OF LIFE ORGANIZATION SYSTEM MATERIALS FOR CLASS VII JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS. *NUKLEO SAINS: JURNAL PENDIDIKAN IPA*, 3(1), 10-18.
- Afiah, D. S. S. (2018). "Improving Students' Reading Ability Using Grammar Translation Method". *Academic Journal Perspective : Education, Language, and Literature*, 2(1), 223.
- Bilharits, R., Sobari, T., & Permana, A. (2023). PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA SISWA. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(4), 379-384.
- Castles, A., Rastles, K., & Nation, K. (2018). Ending the Reading Wars: Reading Acquisition From Novice to Expert. *Psychological Science in the Public Interest*, 19(1). <https://doi.org/10.1177/1529100618772271>
- Özdemir, E. Ç., & Akyol, H. (2019). The Development of a Reading Comprehension Test. *Universal Journal of Educational Research*, 7(2), 563-570.
- Pribadi, Riddiyani I. (2017). "Hasil Belajar Keterampilan Menulis Bahasa Jerman dengan Menggunakan Media Cerpen." *Laterne*, vol. 6, no. 2.
- Sattar, M., Amin, F. H., & Nawir, H. N. (2021). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran di Tengah Pandemi Pada Siswa Madrasah Aliyah As'adiyah Dapoko Kab Bantaeng Sulawesi Selatan. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 3(3), 95-102.
- Simanjuntak, T. A., Situmorang, S. A., & Silalahi, R. E. (2024). Pengaruh Aplikasi Duolingo terhadap Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Siswa Kelas XI SMA Swasta Kampus Nommensen Pematangsiantar: The Influence of Duolingo Application on German Reading Skills of Grade XI Students of Nommensen Campus Private High School, Pematangsiantar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(02), 320-326.
- 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.
- 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.

Sugiyono. (2019). Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D. Bandung: ALFABETA.

Tantri, A. A. S. (2016). Hubungan antara Kebiasaan Membaca dan Penguasaan Kosakata dengan Kemampuan Membaca Pemahaman. ACARYA PUSTAKA: Jurnal Ilmiah Perpustakaan dan Informasi, 2(1).

Triana, W. (2022). Penerapan Algoritma Not So Naïve Pada Aplikasi Kumpulan Cerita Motivasi. KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer, 2(4), 138-141.

Yeni, F., & Kurniawati, W. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Untuk Penilaian Pembelajaran. Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 11(3), 915-927.