



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 3 Tahun 2023 Page 10281-10293

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

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

Implementasi Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Universitas Haji Sumatera Utara

Vivi Uvaira Hasibuan^{1✉}, Fitri Yani²

Program Studi PGSD Fakultas Soshum dan Pendidikan Universitas Haji Sumatera Utara,

Emai: uvairavivi@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi aplikasi *Quizizz* sebagai media penilaian pembelajaran ilmu pengetahuan alam di Universitas Haji Sumatera Utara Semester Genap 2022/2023. Jenis Penelitian merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Populasi yang digunakan sebagai responden dalam penelitian adalah seluruh mahasiswa Universitas Haji Sumatera Utara yang mengambil mata kuliah Ilmu Pengetahuan Alam. Sampel penelitian yang digunakan ada 23 responden. Instrumen penelitian digunakan dalam bentuk kuesioner. Data dianalisis menggunakan analisis kualitatif dengan tahapan yaitu: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan. Temuan ini menggambarkan bahwa secara umum implementasi aplikasi *Quizizz* berlangsung dengan efektif di Universitas Haji Sumatera Utara.

Kata Kunci: *Quizizz, Kegiatan Penilaian*

Abstract

This study aims to describe the implementation of the *Quizizz* application as an assessment medium for learning natural sciences at Haji University, North Sumatra, Even Semester 2022/2023. This type of research is a qualitative descriptive research. The population used as respondents in the study were all Haji University North Sumatra students taking Natural Science courses. The research sample used was 23 respondents. The research instrument was used in the form of a questionnaire. Data were analyzed using qualitative analysis with stages namely: data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions. These findings illustrate that in general the implementation of the *Quizizz* application is taking place effectively at Haji University, North Sumatra.

Keywords: *Quizizz, Assessment Activities*

PENDAHULUAN

Pendidikan dan kurikulum menjadi salah satu yang sangat penting. Target pembelajaran akan tercapai jika tidak menggunakan kurikulum yang tepat. Secara globalisasi kurikulum dalam dunia. Pendidikan akan terus mengalami perubahan dengan perkembangan zaman saat ini sesuai kebutuhan peserta didik (Rahmawati et al., 2022). Kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan untuk mencapai tujuan Pendidikan mengenai bahan pelajaran, tujuan isi dan pengembangannya yang memiliki tahapan-tahapan tertentu (Lestari & Abd Rohman, 2022). Pembelajaran dapat terjadi ketika adanya perubahan tingkah laku seseorang mengenai pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai hasil refleksi peserta didik dengan lingkungannya (Arzfi et al., 2022). Perangkat pembelajaran adalah segala sesuatu atau beberapa persiapan yang disusun oleh pendidik baik secara individu maupun berkelompok agar pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran dapat dilakukan secara sistematis dan memperoleh hasil seperti yang diharapkan, sedangkan perangkat pembelajaran yang dimaksud terdiri atas Analisis Pekan Efektif, Program Tahunan, Program Semester, Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, dan Kriteria Ketuntasan Minimal (Agustina & Zannah, 2020). Perangkat pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kegiatan Mahasiswa (Maisurah, 2023).

Kegiatan penilaian dalam proses pembelajaran menjadi hal yang sangat penting untuk mengetahui kemampuan belajar yang dimiliki peserta didik melalui proses belajar dan mengajar sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Aspek kognitif, afektif dan psikomotor menjadi penilaian secara menyeluruh yang dimiliki mahasiswa dan fasalitor harus objektif dan adil terhadap kemampuan peserta didik dan tidak membeda-bedakan latar belakang dan jenis kelamin peserta didik (Wijaya, 2022). Bagi dosen peningkatan pemahaman mahasiswa menjadi fokus untuk tercapainya tujuan pembelajaran saat ini. Tidak hanya itu teknologi yang sangat berpengaruh pada kehidupan seseorang saat ini dan keluasan dalam mengakses sumber informasi dari media sosial (Selian & Rambe, 2022). Penilaian hasil belajar siswa merupakan kegiatan pendidik yang berkaitan dengan pengambilan keputusan tentang pencapaian kompetensi atau hasil belajar dalam mengikuti proses pembelajaran (Muchson et al., 2021).

Berdasarkan permasalahan yang dirasakan oleh mahasiswa Universitas Haji Sumatera Utara belum optimalnya pemanfaatan sarana media TIK dalam proses pembelajaran, Rendahnya inovatif dalam membuat media pembelajaran dalam hal

penilaian sehingga adanya mahasiswa yang merasa bosan dan jenuh dalam proses belajar mengajar di dalam kelas.

Menyikapi permasalahan ini sangat perlu dilakukan analisis dan studi lanjut terkait dengan implementasi aplikasi Quizizz yang dilaksanakan di Universitas Haji Sumatera Utara khususnya pada mata kuliah Ilmu Pengetahuan Alam (Miladanta & Muharam, 2021). Adanya pemerolehan analisis memberikan gambaran secara riil dan komprehensif terkait proses belajar mengajar. Analisis ini bertujuan adanya evaluasi pembelajaran pada setiap semesternya sehingga diketahui inovasi apa saja yang dapat ditumbuhkan untuk kemampuan mahasiswa saat ini.

Pesatnya teknologi dan internet saat ini, pembelajaran yang berbasis teknologi, salah satunya yaitu Quizizz. Quizizz merupakan aplikasi yang digunakan membuat kuis interaktif berbasis online yang dapat dimainkan melalui handphone dan komputer. Aplikasi Quizizz ini memiliki kelebihan yang dapat dimanfaatkan sebagai lembaran pilihan jawaban dan dibagian latar belakang jawaban atau pertanyaan dapat ditambahkan gambar (Rahman et al., 2020). Sejalan dengan itu aplikasi Quizizz memiliki kemudahan dalam penggunaannya, karena sebuah aplikasi yang tidak berbayar sehingga dapat digunakan oleh semua pengguna dalam proses pembelajaran. Aplikasi ini dapat digunakan sebagai evaluasi pembelajaran di dalam kelas maupun diluar kelas dengan cara pendidik memberikan kode permainan kepada peserta didik, agar peserta didik dapat login untuk masuk ke dalam kuis yang telah disediakan. Saat aplikasi kuis interaktif ini digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran di dalam kelas, mahasiswa dapat mengerjakan soal secara langsung menggunakan computer dan handphone lalu langsung terlihat secara otomatis peringkat atau jumlah nilai yang diperoleh peserta didik. Sehingga dapat mendorong peserta didik untuk berlomba dan semangat untuk mendapatkan hasil yang baik (Pratama et al., 2021).

Adanya fitur penggunaan aplikasi Quizizz ini peneliti dapat merancang model kuis sebagai media penilaian pembelajaran dan memberikan data statistik tentang kinerja peserta didik serta dapat melihat berapa banyak peserta didik yang dapat menjawab dengan pertanyaan yang telah disediakan. Pemanfaatan Quizizz dapat menciptakan suasana belajar interaktif yang menumbuhkan minat dan motivasi belajar.

Adapun yang menjadi fokus kajian penelitian ada 4 aspek, yaitu: (1) proses pembelajaran; (2) kapabilitas/kompetensi dosen; (3) sarana dan prasarana; dan (4) tantangan dan kendala yang dihadapi mahasiswa. Melalui 4 aspek yang dianalisis akan diperoleh deskripsi efektivitas proses pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz yang

dilaksanakan, kapabilitas/kompetensi dosen dari perspektif mahasiswa, sarana dan prasarana yang digunakan mahasiswa, serta tantangan dan kendala yang dihadapi mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran (W. Anggraini et al., 2020). Dengan demikian dapat meminimalisir kejenuhan mahasiswa dalam proses belajar mengajar yang berlangsung didalam kelas. Sehingga pembelajaran yang menyenangkan dengan memberikan media pembelajaran sesuai dapat berpengaruh dengan capaian pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Adapun responden yang menjadi populasi pada penelitian ini adalah seluruh mahasiswa PGSD yang mengambil mata kuliah Ilmu Pengetahuan Alam T.A 2022/2023. Jumlah responden yang menjadi sampel penelitian sebanyak 23 responden (Ardania et al., 2022). Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan teknik purposive sampling dengan fokus pada mahasiswa yang mengisi instrumen penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah kuesioner dalam bentuk google form (Kinanti & Subagio, 2020). Data dianalisis dengan menggunakan teknik analisis kualitatif dengan 4 tahapan kegiatan utama, yaitu: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan (Prafiriani et al., 2019)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penilaian berkaitan dengan pengukuran, pengecekan, penelusuran serta pencarian kesenjangan pada pembelajaran. Penilaian menurut Anthony J. Nitko (dalam Hidayati & Aslam, 2021), yaitu sebuah proses yang ditempuh untuk mendapatkan informasi yang digunakan dalam rangka membuat keputusan tertentu mengenai para mahasiswa, kurikulum, program, kebijakan pendidikan, metode serta instrumen pendidikan lainnya oleh suatu badan, lembaga, organisasi atau institusi resmi yang melaksanakan aktivitas tertentu. Sementara Sugihartono (dalam Jahring et al., 2022), menjelaskan bahwa penilaian merupakan kegiatan penafsiran terhadap hasil pengukuran guna mengetahui baik buruknya atau tinggi rendahnya fenomena, aspek, gejala, dan program tertentu.

Berdasarkan permendikbud No.104 Tahun 2014 tentang penilaian hasil belajar bagi pendidik pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah, dijelaskan bahwa penilaian hasil belajar adalah proses pengumpulan informasi tentang ketercapaian pembelajaran

yang telah dilaksanakan oleh mahasiswa guna mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan kompetensi sikap yang dalam pelaksanaannya dilakukan secara sistematis selama dan setelah proses pembelajaran. Dari beberapa pendapat tersebut peneliti menyimpulkan, penilaian adalah proses kegiatan mengumpulkan, mengukur, dan menyimpulkan kemajuan belajar, proses belajar dan hasil belajar mahasiswa yang mencakup pengetahuan, kompetensi sikap, dan keterampilan secara menyeluruh serta berkelanjutan (T. P. Anggraini et al., 2022).

Aplikasi Quizizz menjadi fokus peneliti sebagai media penilaian. Dimana memudahkan mahasiswa dalam menjawab soal kuis dan menjadikan sebuah tantangan untuk berlomba-lomba menjawab soal dengan tepat dengan sungguh-sungguh. (Kusuma, Y. A, 2020) Quizizz merupakan media pembelajaran berbasis digital dan online yang disertai dengan fitur yang lengkap. Seperti yang kita ketahui bahwa Quizizz itu pastinya dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat menumbuhkan semangat belajar pada setiap peserta didik dan juga Quizizz ini dilengkapi dengan fitur-fitur yang memadai untuk digunakan hanya dalam satu aplikasi (Dewi, 2021).

Manfaat dari penggunaan media Quizizz ini yaitu aplikasi ini merupakan aplikasi yang berbasisi games interaktif yang mana dalam penyajian latihannya dengan menggunakan permainan multipemain dan menjadikan praktek ruang belajar menjadi hidup dan menyenangkan. Quizizz juga memiliki fitur permainan seperti avatar, tema dan hiburan musik dalam proses pembelajarannya. Media ini memiliki berbagai keunggulan, diantaranya: 1) Mahasiswa dapat mengetahui hasil penilaiannya secara langsung 2) Setiap mahasiswa mendapatkan soal yang berbeda sehingga meminimalisir adanya kecurangan 3) Mahasiswa dapat melihat jawaban yang benar dan yang salah Selain itu manfaat lain dari media Quizizz yaitu mengaktifkan mahasiswa dikelas sehingga kegiatan belajar mengajar terasa tidak membosankan, mahasiswa akan merasa bosan jika pendidik melakukan pembelajaran secara teks yang dibacakan oleh pendidik, Hasil penelitian dikelompokkan menjadi 4 bagian utama, yaitu: (1) proses pembelajaran; (2) kapabilitas/kompetensi dosen; (3) sarana dan prasarana; dan (4) tantangan dan kendala (Malik et al., 2020). Untuk lebih jelasnya diuraikan sebagai berikut.

Proses Pembelajaran

Deskripsi hasil respon mahasiswa berkaitan dengan proses pembelajaran daring dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

No	Aspek	Persentase					Rata-rata (%)	Kategori
		5	4	3	2	1		
1	Saya merasa senang menggunakan aplikasi Quizizz	2	4	2	4	3	78.3	Baik
	Saya tidak merasa kesulitan dalam menggunakan aplikasi Quizizz	1	5	2	2	0	75.8	
	Saya lebih termotivasi dalam mengerjakan soal penilaian	2	3	2	1	3	71.5	
	Ketika menggunakan aplikasi Quizizz	3	7	4	6	0	66	
2	Saya merasa senang menggunakan aplikasi Quizizz	9	0	2	4	3	78.3	Baik
	Saya tidak merasa kesulitan dalam menggunakan aplikasi Quizizz	4	8	5	1	4	70	
	Saya lebih termotivasi dalam mengerjakan soal penilaian	2	3	2	1	3	71.5	
	Ketika menggunakan aplikasi Quizizz	3	7	4	6	0	66	
3	Saya merasa senang menggunakan aplikasi Quizizz	3	7	4	6	0	66	Baik
	Saya tidak merasa kesulitan dalam menggunakan aplikasi Quizizz	4	8	5	1	4	70	
	Saya lebih termotivasi dalam mengerjakan soal penilaian	2	3	2	1	3	71.5	
	Ketika menggunakan aplikasi Quizizz	3	7	4	6	0	66	
4	Saya merasa senang menggunakan aplikasi Quizizz	3	7	4	6	0	66	Baik
	Saya tidak merasa kesulitan dalam menggunakan aplikasi Quizizz	4	8	5	1	4	70	
	Saya lebih termotivasi dalam mengerjakan soal penilaian	2	3	2	1	3	71.5	
	Ketika menggunakan aplikasi Quizizz	3	7	4	6	0	66	

	kan soal							
	dengan							
	aplikasi							
	<i>Quizizz</i>							
	Dengan							
	aplikasi							
	<i>Quizizz</i>		4					
5	saya	3	0	1	4	1	80	
	memiliki	9	.	4	.	.	.5	Baik
	rasa ingin	.1	5	.1	6	7	2	
	tau yang							
	tinggi							
							78	
Rata-rata							.7	Baik
							6	

Tabel 1. Deskripsi Proses Pembelajaran

Berdasarkan data pada Tabel 1 perolehan rata-rata respon mahasiswa terhadap proses pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz ada 78.76% dengan kategori Baik. Proses pelaksanaan pembelajaran dapat dilihat bahwa implementasi aplikasi Quizizz sebagai media penilaian pembelajaran tergolong baik (Dikolli et al., 2021).

Kapabilitas/Kompetensi Dosen

Deskripsi hasil respon mahasiswa berkaitan dengan kapabilitas/kompetensi dosen dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Kapabilitas/Kompetensi Dosen

No	Aspek	Persentase (%)					Rata-rata (%)	Kategori
		5	4	3	2	1		
1	Dosen menjelaskan arah dan tujuan dalam setiap pembelajaran	51,3	42,6	6,1	0	0	86,34	Sangat Baik
2	Dosen memberikan kesempatan	79,7	19,9	0,6	0	0	96,20	Sangat Baik

3	n mahamaha siswa untuk bertanya dan berdiskusi Dosen memberik an respon terhadap pertanyaa n	6 2 .1	3 5 7	2 . 2	0 0	91. 3	San gat Baik
4	mahamaha siswa Tingkat pemaham an mahamaha siswa terhadap materi yang disajikan dosen Dosen memantau keaktifan dan sikap	1 4 5	6 0 7	2 4 3	0 . 5	76. 18	Baik
5	mahamaha siswa selama perkuliaha n	5 3 . 4	4 4 7	1. 9	0 0	88. 25	San gat Baik
	Rata-rata					87. 65	San gat Baik

Berdasarkan dengan data pada Tabel 2, memperoleh respon mahasiswa pada aspek kapabilitas/kompetensi dosen diperoleh rata-rata 87.65% dengan kategori sangat baik dilihat dari aspek kapabilitas/kompetensi dosen dari perspektif mahasiswa tergolong sangat baik. Keaktifan mahasiswa terlihat dengan semangat ketika mengerjakan soal dengan menggunakan aplikasi Quizizz dan memudahkan mahasiswa dalam mengaplikasikannya. Saat dosen memberikan contoh dalam mempraktekkan

penggunaan aplikasi quiz dengan cepat mahasiswa meresponnya (Ok & Rao, 2019). Dengan demikian penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media penilaian pembelajaran dapat meningkatkan perhatian dalam proses belajar mengajar. Mahasiswa merasa senang dan tanggap karena merasakan kemudahan dalam menjawab soal dengan teliti (Setyawan & Simbolon, 2018).

Sarana dan Prasarana

Dari hasil respon mahasiswa berkaitan tentang ketersediaan sarana dan prasarana pendukung pembelajaran dapat dilihat pada table 3 berikut:

Tabel 3. Deskripsi Ketersediaan Sarana dan Prasarana

No	Aspek	Persentase (%)					Rata-rata (%)	Kategori
		5	4	3	2	1		
1	Ketersediaan materi kuliah (internet, media online, artikel, atau buku elektronik)	2	4	2	2	1	77,38	Baik
	Memiliki sarana dan prasarana pendukung (hanphone/ laptop & jaringan memadai)	2	4	2	0	0		
2	Memiliki sarana dan prasarana pendukung (hanphone/ laptop & jaringan memadai)	7	8	3	0	0	80,71	Baik
	Rata-rata	4	4	8	0	0		

Merujuk pada data Tabel 3 dapat dijelaskan rata-rata respon mahasiswa secara umum pada aspek ketersediaan sarana dan prasarana dalam pembelajaran daring baru mencapai 79.04% dengan kategori Baik.

Berdasarkan temuan di atas dapat dijelaskan bahwa ketersediaan sarana dan prasarana pendukung dalam pembelajaran daring sudah berada pada kategori baik. Meskipun demikian, rata-ratanya tergolong rendah karena hanya mencapai 79.04%. Subaspek yang paling rendah terlihat pada ketersediaan handphone/laptop dan jaringan yang memadai yang masih tergolong rendah (Lestary et al., 2022).

Tantangan dan Kendala

Tantangan yang dihadapi mahasiswa dalam pembelajaran yang paling dominan adalah Keterampilan dalam penggunaan IT, Keefektifan manajemen waktu dan meningkatkan kesadaran bahwa Quizizz sebagai media penilaian pembelajaran bermanfaat untuk diri sendiri (Ulfa et al., 2022). Sejalan dengan itu kendala yang paling dominan yang dihadapi mahasiswa dalam penggunaan aplikasi Quizizz yaitu: keterbatasan jaringan internet, kurangnya ketersediaan peralatan yang dimiliki, banyaknya pengeluaran biaya untuk jaringan internet

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kesimpulan penelitian bahwa perangkat penelitian berbasis digital menggunakan aplikasi Quizizz dapat menumbuhkan motivasi mahasiswa dalam mengerjakan soal dengan sungguh-sungguh dan kebermanfaatan fitur aplikasi Quizizz yang interaktif. Jaringan internet yang baik sangat dibutuhkan dalam penggunaan aplikasi Quizizz agar tetap stabil dan memadai. Meskipun demikian implementasi proses pembelajaran penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran IPA tergolong baik mencapai 78.76%. dan perspektif mahasiswa dalam kompetensi dosen tergolong baik. Tantangan yang paling dominan mengharuskan peningkatan dalam keterampilan menggunakan IT.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, H. P., & Zannah, S. N. (2020). Analisis ketrampilan proses sains: Fokus studi pembiasaan cahaya melalui aplikasi online quizizz. *Jurnal Kependidikan Betara*, 1(2), 40–47.
- Anggraini, T. P., Abbas, N., Oroh, F. A., & Pauweni, K. A. Y. (2022). Pengaruh Kecerdasan Emosional dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 3(1), 1–9. <https://doi.org/https://doi.org/10.34312/jmathedu.v3i1.11807>
- Anggraini, W., Santi, A. U. P., & Gery, M. I. (2020). Pemanfaatan aplikasi quizizz untuk

tematik dalam pembelajaran jarak jauh kelas III di SDN Kebayoran Lama Utara 07 Pagi. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ, 2020*.

- Ardania, R., Fitriyah, L. A., & Kuswanti, N. (2022). Pengembangan Instrumen Soal Pilihan Ganda Berbantu Aplikasi Quizizz Materi Sistem Pernapasan Pada Manusia Untuk Peserta Didik Kelas VIII SMP. *Discovery: Jurnal Ilmu Pengetahuan, 7*(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.33752/discovery.v7i1.2414>
- Arzfi, B. P., Desyandri, D., & Mayar, F. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Seni Musik Materi Tangga Nada Diatonis untuk Mengidentifikasi Hasil Belajar Mahasiswa PGSD. *Jurnal Basicedu, 6*(4), 7418–7425. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3537>
- Dikolli, S. S., Heater, J. C., Mayew, W. J., & Sethuraman, M. (2021). Chief Financial Officer Co-option and Chief Executive Officer Compensation. *Management Science, 67*(3), 1939–1955. <https://doi.org/10.1287/mnsc.2019.3519>
- Hidayati, I. D., & Aslam, A. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran, 4*(2), 251. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37038>
- Jahring, J., Herlina, H., Nasruddin, N., & Astrinasari, A. (2022). PENGEMBANGAN INSTRUMEN EVALUASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS ONLINE MENGGUNAKAN APLIKASI QUIZIZZ. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 11*(2), 872–881.
- Kinanti, M. D., & Subagio, F. M. (2020). Pengembangan lkpd bahasa inggris berbantu aplikasi quizizz kelas iv sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 8*(3), 539–548.
- Lestari, W. M., & Abd Rohman, M. A. A. (2022). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN DARING ILMU PENGETAHUAN ALAM (IPA) MATERI MACAM-MACAM GAYA KELAS IV MI AL IHSAN DAMARSI. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar, 1*(1), 31–39. <https://doi.org/https://muassisjournal.unusida.ac.id/index.php/jmpd/issue/view/1>
- Lestary, A., Sidabutar, R., & Tambunan, L. O. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas VIII SMP Swasta Satria Budi Karang Rejo. *JURNAL PEMBELAJARAN DAN MATEMATIKA SIGMA (JPMS), 8*(2), 125–132. <https://doi.org/https://doi.org/10.36987/jpms.v8i2.3282>
- Maisurah, M. (2023). *Pengembangan Kuis Interaktif Multiple Choice Berbasis HOTS Sebagai*

Instrumen Penilaian Berbantuan Quizizz Pada Materi Sel Elektrokimia. Universitas Jambi.

- Malik, A. R., Emzir, E., & Sumarni, S. (2020). Pengaruh Strategi Pembelajaran Mobile Learning Dan Gaya Belajar Visual Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Siswa SMA NEGERI 1 MAROS. *Visipena*, 11(1), 194–207. <https://doi.org/https://doi.org/10.46244/visipena.v11i1.1090>
- Miladanta, A. N., & Muharam, A. A. S. (2021). Efektivitas Pembelajaran Tatap Muka Berbasis Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MTs Darul Fikri Materi Gerak. *Proceedings Uin Sunan Gunung Djati Bandung*, 1(27), 25–37.
- Muchson, M., Setiawan, N. C. E., Sari, M. E. F., Novitasari, S., & Rokhim, D. A. (2021). Program Pembinaan Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Guru Kimia Ma/Sma Pada Mgmp Kimia Kabupaten Mojokerto Berbasis lot. *Panrita Abdi-Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(3), 420–431. <https://doi.org/https://doi.org/10.20956/pa.v5i3.12017>
- Ok, M. W., & Rao, K. (2019). Digital Tools for the Inclusive Classroom: Google Chrome as Assistive and Instructional Technology. *Journal of Special Education Technology*, 34(3), 204–211. <https://doi.org/10.1177/0162643419841546>
- Prafitriani, S., Umanailo, M. C. B., Indrayani, N., Lisaholit, S., & Chamidah, D. (2019). pengaruh kecerdasan emosional terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 9 Buru. *JISPO Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*, 9(2), 567–580. <https://doi.org/https://doi.org/10.15575/jispo.v9i2.6207>
- Pratama, A., Chan, F., & Budiono, H. (2021). *Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Penilaian Pengetahuan Berbasis Daring Pada Pembelajaran Jarak Jauh di Kelas V Sekolah Dasar*. Universitas Jambi.
- Rahman, R., Kondoy, E., & Hasrin, A. (2020). PENGGUNAAN APLIKASI QUIZZIZ SEBAGAI MEDIA PEMBERIAN KUIS DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(3). <https://doi.org/10.58258/jisip.v4i3.1161>
- Rahmawati, D. N., Nisa, A. F., Astuti, D., Fajariyani, F., & Suliyanti, S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2(1), 55–66.
- Selian, F. H., & Rambe, R. N. (2022). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah di Masa Pandemi. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(6), 7370–7377. <http://repository.uinsu.ac.id/id/eprint/18577>

- Setyawan, A. A., & Simbolon, D. (2018). Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Smk Kansai Pekanbaru. *JPPM (Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika)*, 11(1).
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30870/jppm.v11i1.2980>
- Ulfa, M., Yusrizal, Y., Huda, I., & Ilyas, S. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Dengan Konstruktivisme Radikal Terhadap Berpikir Kritis Peserta Didik. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 8(1), 109–113.
<https://doi.org/10.29303/jppipa.v8i1.906>
- Wijaya, W. M. (2022). Pengembangan Instrumen Penilaian IPA Menggunakan Aplikasi Quizizz. *SNHRP*, 843–849.
<https://snhrp.unipasby.ac.id/prosiding/index.php/snhrp/article/view/398>