

Peran Quizizz sebagai Media Pembelajaran dengan Menghadirkan Fitur Menarik Bagi Siswa Jenjang SMA

Siti Nurhalizah¹, Hindun Hindun²

^{1,2}Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Indonesia
e-mail: siti.halizah22@mhs.uinjkt.ac.id, hindun@uinjkt.ac.id

Abstrak

Teknologi berkembang sangat pesat, sehingga berkembangnya teknologi pada saat ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan manusia. Pada saat ini, sudah banyak pendidik yang memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang mendukung terhadap efektifitas belajar siswa, salah satunya aplikasi quizizz. Quizizz dimanfaatkan guru sebagai media untuk penilaian atau evaluasi terhadap pemahaman siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran yang menghadirkan fitur menarik dan keefektifan penggunaan aplikasi tersebut. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini berupa simak, catat hasil data kuesioner siswa SMA. Hasil penelitian menunjukkan (1) Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran yang digunakan guru dalam penilaian atau evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa terhadap pembelajaran sangat efektif (2) Keefektifan Penggunaan Aplikasi Quizizz sudah tepat digunakan dan dimanfaatkan untuk memberikan motivasi belajar terhadap siswa SMA. (3) Kendala Siswa dalam Menggunakan Aplikasi Quizizz yaitu memerlukan koneksi internet yang bagus, untuk itu diperlukan daerah yang memiliki koneksi internet bagus. (4) Kesan dan Pesan siswa dalam menggunakan Aplikasi Quizizz yaitu fitur-fitur di dalamnya menarik perhatian siswa, dan sangat mudah digunakan.

Kata kunci: Quizizz, Media Pembelajaran, Fitur Menarik, Siswa.

Abstract

Technology is developing very rapidly, so current technological developments have a big influence on human development. Currently, many educators are using technology as a learning medium that supports effective student learning, one of which is the Quizizz application. Quizizz is used by teachers as a medium for assessing or evaluating student understanding. This research aims to determine the role of the Quizizz application as a learning medium that presents interesting features and the effectiveness of using the application. This study used the descriptive-qualitative method. The technique used in this research is listening to and recording the results of high school students' questionnaire data. The results of the research show that (1) the use of the Quizizz application as a learning medium used by teachers in assessments or evaluations to measure students' learning abilities is very effective. (2) The effectiveness of the use of the Quizizz application is appropriate and utilized to provide learning motivation for high school students. (3) The obstacle for students in using the Quizizz application is that they require a good internet connection; for this, they need an area that has a good internet connection. (4) Students' impressions and messages from using the Quizizz application, namely that the features in it attract students' attention and that it is very easy to use.

Keywords: Quizizz, Learning Media, Interesting Features, Students.

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses mengubah hasil belajar, mencakup seluruh aspek kehidupan, untuk memperoleh tujuan berdasarkan hasil yang telah dicapai (Syafi'i, 2023). Hal ini sejalan dengan pendapat (Yuberti, 2014) bahwa pembelajaran adalah kegiatan yang disusun guna mendukung dalam sebuah proses belajar siswa, dengan memperhitungkan perihai lain yang berperan pada perihai internal yang terjadi dalam pengalaman siswa. Dalam (Suyono & Hariyanto, 2014) juga dijelaskan bahwa pembelajaran ditandai dengan adanya sebuah pengajaran, yaitu kegiatan dimana guru mengajar dan membimbing anak dalam proses pendewasaan diri. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seorang guru sebagai pendidik dalam mendukung siswa memperoleh perubahan agar menjadi individu yang lebih baik melalui sebuah pendidikan.

Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru terhadap siswa dapat menggunakan berbagai metode pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan diharapkan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung dapat berdampak pada efektivitas pembelajaran (Brown: 1973). Media pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar mencakup alat-alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang terdiri dari buku, *tape recorder*, kaset, video, VCR, film, slide (bingkai foto), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer (Gagne & Briggs, 1979). Oleh karena itu, seorang pendidik harus cermat dalam menggunakan media pembelajaran pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, karena media pembelajaran menjadi salah satu faktor penting dalam pembelajaran dan konsentrasi siswa. Media pembelajaran yang diterapkan sebaiknya lebih bervariasi agar siswa tidak mudah merasa jenuh dan siswa memiliki perhatian yang lebih ketika guru menjelaskan.

Pada saat ini, kita berada di era digitalisasi, dimana teknologi sangat berkembang pesat hingga sebagian besar masyarakat menggunakan teknologi, seperti gadget dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan gadget memang luar biasa. Bahkan penggunaannya sudah menyebar ke berbagai daerah dan berbagai kalangan usia, mulai dari anak-anak usia sekolah hingga orang tua. Sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan penggunaan teknologi yang semakin meningkat (Putra, 2017). Teknologi telah merambah banyak bidang, termasuk pendidikan. Mereka yang bekerja di dunia pendidikan harus mampu mengikuti kemajuan teknologi (Effendi & Wahidy, 2019). Bukan hanya pendidik, tetapi peserta didik pun harus mengikuti perkembangan zaman, karena mereka sebagai penerus masa depan bangsa. Untuk itu, di dalam sebuah pendidikan sudah saatnya menggunakan media pembelajaran yang searah dengan perkembangan zaman. Zaman yang dihadapi guru berbeda dengan zaman yang dihadapi siswa, perkembangan teknologi saat ini juga menjadi salah satu tantangan guru dalam mengajar. Teknologi dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang digunakan guru sebagai alat untuk menjelaskan materi pelajaran.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan strategi pembelajaran seorang guru dalam mengajar. Quizizz adalah satu dari sekian banyak aplikasi yang dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran di kelas (Tanjung, Nopitasari, Susanti, & Walid, 2023). Pada saat ini, sudah banyak pendidik yang aktif menggunakan quizizz sebagai media pembelajaran. Quizizz sendiri merupakan aplikasi pendidikan yang tidak hanya fokus terhadap pemberian materi pembelajaran, tetapi juga menghadirkan permainan dan elemen lain di dalamnya. Aplikasi quizizz dapat digunakan oleh para pendidik sebagai media untuk menyampaikan materi pendidikan dan menilai atau mengevaluasi pembelajaran siswa dengan cara yang menarik dan menghibur (Salsabila, 2020).

Hal ini sejalan dengan pendapat (Dewi, 2020) bahwa Pembelajaran dengan menghadirkan permainan di dalamnya mempunyai potensi besar untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif dan inovatif karena dapat menstimulasi pembelajaran visual dan verbal. Oleh karena itu, seorang guru harus cermat dan berhati-hati dalam menggunakan media pembelajaran yang tepat, agar kegiatan belajar mengajar menjadi efektif. Penggunaan media pembelajaran yang tepat juga dapat memberikan motivasi belajar siswa, khususnya siswa di jenjang SMA yang membutuhkan perhatian lebih dalam pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah aplikasi quizizz, seperti yang diketahui quizizz adalah aplikasi yang menghadirkan fitur-fitur menarik sehingga tidak membuat pengguna merasa jenuh.

Beberapa penelitian terkait mengenai penggunaan aplikasi quizizz sebagai sebuah media pembelajaran yang telah dilakukan oleh beberapa pihak, diantaranya, (Raudatussaadah, Lubis, Hasibuan, & Malasi, 2023) mengkaji Pemanfaatan Media Ruang Guru sebagai Salah Satu Platform Pendidikan Luar Sekolah, Penelitian ini mengemukakan bahwa aplikasi tersebut berpengaruh dalam proses belajar siswa sehingga banyak siswa yang menyukai aplikasi Ruang Guru karena menyenangkan dan menarik sebagai media pembelajaran. Penelitian lain yang relevan yaitu, penelitian yang diteliti oleh (Yuniartanti, Utomo, Widyawati, Rochimmatussaadah, & Sitoro, 2023) mengkaji Implementasi Media Pembelajaran Quizizz sebagai Penilaian Harian Teks Persuasi pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 1 Pecangaan, Penelitian ini mengemukakan bahwa penggunaan quizizz sangat efektif terhadap hasil evaluasi siswa.

Berdasarkan beberapa penelitian tersebut, peneliti berusaha untuk mengisi celah yang belum dikaji oleh beberapa peneliti. Adapun penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan peran aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran dengan menghadirkan fitur menarik bagi siswa SMA.

METODE

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk mengumpulkan data. Pendekatan kualitatif adalah penelitian yang berperan mewakili prosedur evaluasi yang menyediakan data deskriptif dalam bentuk kata-kata lisan maupun tulisan dari beberapa individu dan perilaku yang diamati. (Arikunto, 1992) juga menjelaskan bahwa jenis penelitian deskriptif yaitu ketika seorang peneliti memiliki keinginan untuk mengetahui sesuatu, misalnya keadaan suatu hal, maka penelitiannya bersifat deskriptif, yaitu penjelasan mengenai suatu peristiwa atau suatu hal. Penelitian dengan menggunakan teknik deskriptif kualitatif, data yang akan diperoleh berupa kata-kata, kutipan dan gambar yang diungkapkan secara objektif dalam format naratif.

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti berupa kuesioner penelitian. Menurut (Sugiono, 2008) kuesioner merupakan salah satu teknik pengumpulan data dimana peneliti memberikan daftar pertanyaan atau dokumen untuk dijawab oleh responden. Dalam penelitian ini, kuesioner dibagikan secara langsung kepada responden.

Responden dalam kuesioner ini adalah peserta didik di jenjang SMA. Pengumpulan data yang dilakukan peneliti dengan metode simak, catat hasil data kuesioner dan selanjutnya peneliti menganalisis data tersebut sehingga menemukan hasil dari penelitian. Sumber data dalam penelitian ini berupa hasil data kuesioner sepuluh siswa SMA dan meneliti aplikasi quizizz. Adapun tujuan dalam penelitian ini berupa keefektifan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran dan manfaat aplikasi tersebut terhadap siswa SMA.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah peneliti melakukan penelitian dengan mengumpulkan data menggunakan metode penelitian berupa pengisian kuesioner oleh siswa pada jenjang SMA, kemudian peneliti menganalisis data tersebut. Hasil penelitian ini mencangkup peran aplikasi quizizz sebagai salah satu media pembelajaran.

Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran

Proses kegiatan belajar mengajar dalam semua jenjang pendidikan tidak terlepas dari semua strategi pembelajaran yang digunakan seorang guru agar berdampak positif terhadap pemahaman siswa dengan materi yang diberikan guru. Strategi pembelajaran yang guru gunakan pun sangat beragam dengan menggunakan media pembelajaran, termasuk menggunakan model *Collaborative Learning* (Munfiatik, 2023). Pada saat ini, di era digitalisasi yang dimana teknologi berkembang sangat pesat. Seorang guru dapat memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran di sekolah. Salah satu media pembelajaran efektif yang dapat digunakan guru dalam proses belajar mengajar yaitu aplikasi quizizz. Quizizz dirancang sedemikian rupa sebagai media pembelajaran, sehingga quizizz mudah digunakan oleh guru dan siswa dalam belajar mengajar. Aplikasi ini juga bersifat online, sehingga dapat diakses kapan saja dan dimana saja selagi terkoneksi oleh jaringan internet yang baik. Quizizz biasanya dimanfaatkan pendidik sebagai media pembelajaran dalam penilaian atau evaluasi untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa terhadap materi yang telah diberikan guru.

Tahap penelitian berdasarkan data yang telah diperoleh peneliti, hasil sebagaimana yang terlihat dalam tabel berikut:

No	Pertanyaan	Iya	Tidak
1.	Apakah kamu mengetahui aplikasi quizizz?	10	0
2.	Menurutmu, apakah aplikasi quizizz membantumu dalam proses pembelajaran?	10	0
3.	Menurutmu, apakah pembelajaran dengan menggunakan aplikasi quizizz menyenangkan?	10	0
4.	Menurutmu, pemberian tugas oleh guru berupa kuis lebih efektif menggunakan aplikasi quizizz atau mengerjakan langsung di buku dengan mencatat?	10	0
5.	Apakah aplikasi quizizz dapat digunakan untuk semua jenjang pendidikan (SD, SMP, SMA/SMK, dan Perguruan Tinggi)?	10	0

Tabel 1. Persentase Hasil Skor Indikator Minat

Persentase: 100%

Kualifikasi: Sangat Baik

Berdasarkan gambar tabel diatas hasil yang diperoleh, responden dari 10 siswa SMA menghasilkan skor (100%) menyatakan “iya” dan (0%) menyatakan “tidak” sehingga dapat dikualifikasikan dengan sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut, aplikasi quizizz disambut sangat baik oleh seluruh siswa SMA yaitu berupa minat dari siswa terhadap aplikasi tersebut. Siswa sudah banyak yang mengetahui aplikasi quizizz, karena sudah banyak sekolah yang menggunakan aplikasi tersebut sebagai media untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah diberikan guru (Octarina, Bangun, Puspita, Indrawati, & Yuliza, 2022). Siswa juga sangat antusias ketika proses belajar mengajar yang berlangsung menggunakan aplikasi quizizz sebagai media untuk penilaian atau evaluasi dari hasil belajar siswa. Aplikasi quizizz memiliki teknik yang mudah dan simpel sehingga sangat cocok digunakan guru sebagai media pembelajaran (Wijayanti, Hermanto, & Zainudin, 2021) salah satunya yaitu pada siswa SMA.

Berdasarkan hasil respon siswa, dimana siswa sangat setuju bahwa siswa merasa senang belajar dengan menggunakan aplikasi quizizz dengan media yang memiliki fitur bermain sambil belajar. Selain itu, guru berhasil memilih media pembelajaran yang menarik dan siswa tersebut dapat menggunakan aplikasi quizizz dengan sangat baik sehingga aplikasi dapat bermanfaat dan kegiatan belajar menjadi efektif.

Keefektifan Penggunaan Aplikasi Quizizz

Kegiatan belajar mengajar, memerlukan sebuah media pembelajaran yang dapat menarik perhatian agar kegiatan belajar mengajar menjadi efisien dan efektif terhadap pemahaman siswa (Rahmasari & Mubarak, 2022). Saat ini, guru dapat memanfaatkan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran untuk penilaian terhadap siswa. Berdasarkan hasil analisis data, aplikasi quizizz sangat diminati oleh siswa pada jenjang SMA sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran quizizz dianggap mudah dan menarik membuat motivasi belajar siswa meningkat. Aplikasi quizizz merupakan aplikasi belajar yang menghadirkan suasana baru dalam belajar agar tidak membosankan. Hal tersebut membuat siswa merasa senang dalam menggunakan quizizz dalam pembelajaran. Aplikasi quizizz dianggap menyenangkan karena menghadirkan fitur yang menarik yaitu terdapat gambar, musik, dan tema-tema yang berbeda di setiap pertanyaannya.

Penggunaan aplikasi quizizz biasanya dimanfaatkan siswa untuk mengerjakan latihan soal yang diberikan guru dan sebagai wadah untuk belajar mandiri. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Citra & Rosy, 2020) bahwa Quizizz merupakan media pendamping permainan edukatif yang dilengkapi kuis interaktif dan dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran seperti *pre-test*, *post-test*, dan latihan soal lainnya. Selain untuk mengerjakan latihan dari guru, quizizz digunakan siswa untuk belajar mandiri dengan mengikuti kuis yang ada di aplikasi tersebut. Pembelajaran dengan metode belajar sambil bermain ini membuat siswa lebih termotivasi dan semangat dalam mengerjakan kuis.

Penilaian dengan menggunakan quizizz dianggap siswa lebih efektif karena saat ini penggunaan gadget sangat berpengaruh dalam kehidupan sehari-hari. Untuk itu, lebih efektif menggunakan quizizz dibandingkan diberikan langsung oleh guru dengan menulis. Berdasarkan hal tersebut, seorang guru dapat memanfaatkan quizizz sebagai media pembelajaran, tetapi jangan sampai menghilangkan budaya menulis terhadap siswa.

Kendala Siswa dalam Menggunakan Aplikasi Quizizz

Berdasarkan hasil penelitian melalui pemberian kuesioner kepada siswa terdapat beberapa aspek kendala yang dihadapi siswa dalam menggunakan aplikasi quizizz. Kendala yang dihadapi siswa itu beragam, ada yang bersumber dari dalam dan dari luar aplikasi quizizz. Kendala yang siswa rasakan itu lebih banyak dari luar aplikasi, yaitu kendala pada koneksi internet. Berdasarkan dari hasil angket, 50% siswa mengalami kendala jaringan internet dengan sulit mendapatkan sinyal. Siswa tinggal di berbagai tempat tinggal dan sinyal yang didapatkan berbeda-beda, sehingga terdapat beberapa siswa yang daerahnya kurang mendapatkan sinyal. Selain itu kendala dari luar aplikasi yang dirasakan siswa, yaitu tidak adanya hasil skor setelah mengerjakan soal. Hal tersebut terjadi karena guru yang tidak menggunakan fitur untuk memunculkan hasil nilai setelah siswa mengerjakan latihan soal. Kendala-kendala tersebut sesuai dengan hasil penelitian (Al Haddar & Juliano, 2021) yang mengatakan bahwa kendala kendala dalam penggunaan aplikasi Quizizz adalah jaringan internet. Kemudian penggunaan kuota internet untuk mengakses aplikasi Quizizz juga menjadi kendala karena susah menghubungkan ke-jaringan internet.

Kendala yang berasal dari aplikasi quizizz itu sendiri yaitu, terkadang ketika sedang menggunakan quizizz terdapat masalah yang berasal dari aplikasi itu sendiri. Waktu yang diberikan untuk mengerjakan soal itu terlalu cepat, sehingga kurang efisien ketika siswa sedang mengerjakan latihan sehingga membutuhkan manajemen waktu yang baik (Munfiatik & Mubarak, 2023). Kendala lainnya, yaitu tautan yang diberikan guru tidak berfungsi secara baik, sehingga siswa mengalami kesulitan ketika ingin masuk ke dalam quizizz. Berdasarkan kendala tersebut, solusi terhadap aplikasi quizizz yaitu dapat memperbaiki kendala tersebut agar ketika pendidik dan peserta didik menggunakan aplikasi tersebut tidak ada lagi kendala yang dihadapi pengguna.

Kesan dan Pesan Siswa dalam Menggunakan Aplikasi Quizizz

Berdasarkan hasil data, bahwa setiap siswa memiliki kesan yang berbeda-beda dalam menggunakan aplikasi quizizz. Siswa memberikan tanggapan yang positif selama menggunakan aplikasi quizizz dalam proses pembelajaran baik di sekolah maupun diluar sekolah.

“Aplikasi quizizz dapat melatih wawasan daya pikir para pelajar, dan pesannya semoga dengan adanya quizizz ini lebih bermanfaat untuk para pelajar.” (Nabila Rahmani, siswa kelas 10 SMA). “Saya sangat senang menggunakan quizizz, apalagi dapat digunakan bersama teman sehingga saling belajar bareng.” (Dava Althaf Rivaldi, siswa kelas 12 SMA). “SERUUUU BANGETT!! seharusnya pelajaran di sekolah pakai quizizz ajaaa hehehe.” (Frisya Egalita, siswa kelas 10 SMA).

“Semoga lebih berkembang lagi aplikasi quizizz.” (Serah Mutiara Dewi, siswa kelas 10 SMA). “Aplikasi quizizz sangat menyenangkan sekali, dan membantu saya mengerjakan latihan-latihan soal.” (Ahmad Ardhani, siswa kelas 12 SMA).

Berdasarkan hal tersebut, aplikasi quizizz sangat berperan dalam proses belajar siswa. Sehingga siswa memberikan kesan dan pesan yang positif setelah menggunakan aplikasi quizizz (Wijayanti et al., 2021). Siswa merasa lebih efektif jika penilaian dalam pembelajaran menggunakan quizizz, karena dapat digunakan kapan saja, tanpa harus menulis, setelah mengerjakan skor nilainya langsung terlihat, dan quizizz menghadirkan fitur yang menarik yaitu belajar sambil bermain. Kesan yang diberikan penggunaan media pembelajaran ini, tidak dapat menghilangkan peran guru sebagai pendidik, justru dalam hal ini guru berperan sangat penting agar penggunaan teknologi tidak membuat siswa malas dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai variasi dalam belajar.

Pesan positif yang diberikan kepada aplikasi quizizz sangat berpengaruh juga terhadap efektivitas pembelajaran siswa. Selain itu quizizz juga perlu memperbaiki kendala-kendala yang telah disampaikan oleh siswa agar quizizz bisa lebih bagus lagi fitur-fiturnya. Setiap kelebihan pasti ada kekurangan, untuk itu quizizz harus dapat menerima kritik dan saran dari pengguna dan segera untuk memperbaiki kendala yang menjadi hambatan individu dalam menggunakan aplikasi quizizz.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan aplikasi quizizz sebagai salah satu media pembelajaran yang digunakan guru dalam penilaian atau evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa terhadap pembelajaran sangat efektif. Media pembelajaran yang tepat digunakan dan dimanfaatkan dapat memberikan motivasi belajar terhadap siswa SMA. Aplikasi quizizz dianggap efektif karena menghadirkan fitur-fitur yang menarik seperti, terdapat gambar, musik, elemen, dan setelah mengerjakan siswa langsung mendapatkan hasil skor. Pendidik dapat memanfaatkan quizizz sebagai media

pembelajaran karena selain fitur-fitur di dalamnya menarik perhatian siswa, quizizz juga sangat mudah digunakan sehingga dapat memudahkan guru dalam memberikan evaluasi pembelajaran karena dapat diakses kapan saja dan dimana saja selama terkoneksi jaringan internet. Quizizz dalam penggunaannya memerlukan koneksi internet yang bagus, untuk itu diperlukan daerah yang memiliki koneksi internet bagus. Teknologi yang sangat berpengaruh dalam pendidikan ini perlu diperhatikan lebih agar dapat dimanfaatkan untuk hal-hal positif, sehingga berdampak baik. Dengan berkembangnya teknologi, jangan sampai membuat pemuda malas untuk menulis.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Haddar, G., & Juliano, M. A. (2021). Analisis media pembelajaran quizizz dalam pembelajaran daring pada siswa tingkat sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4794–4801. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1512>
- Arikunto, S. (1992). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Bina Aksara.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>
- Dewi, C. K. (2020). Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas X. *Skripsi S1. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*.
- Effendi, D., & Wahidy, A. (2019). Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menuju pembelajaran abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Gagne, & Briggs. (1979). *Principles of Instructional design*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Munfiatik, S. (2023). Collaborative Learning Sebagai Model Inovasi Pendidikan Dalam Pembelajaran. *JURNAL ILMU PENDIDIKAN & SOSIAL (SINOVA)*, 1(2), 83–94.
- Munfiatik, S., & Mubarak, R. (2023). Implementasi Manajemen Waktu Dalam Inovasi Pembelajaran Online Pada Mata Pelajaran PAI. *JURNAL ILMU PENDIDIKAN & SOSIAL (SINOVA)*, 1(3), 123–134.
- Octarina, S., Bangun, P. B. J., Puspita, F. M., Indrawati, I., & Yuliza, E. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Sistem Hybrid Saat Pandemi Covid-19 Bagi Guru Dan Tenaga Pendidik Di Desa Ibul Besar Pemulutan. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 91–96. <https://doi.org/10.29303/jppm.v5i1.3402>
- Putra, C. A. (2017). Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran: Utilization of Gadget Technology as a Learning Media. *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(2), 1–10. <https://doi.org/10.33084/bitnet.v2i2.752>
- Rahmasari, N. S., & Mubarak, R. (2022). Penerapan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI. *Al Manam: Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman*, 2(2), 65–74.
- Raudatussaadah, Lubis, A. A., Hasibuan, A., & Malasi, M. S. (2023). Pemanfaatan Media Ruang Guru sebagai Salah Satu Platform Pendidikan Luar Sekolah. *Jurnal Inspirasi Pendidikan (ALFIHRIS)*.

<https://doi.org/10.59246/alfihris.v1i1.132>

- Salsabila, U. H. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Universitas Jambi*. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Sugiono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suyono & Hariyanto. (2014). *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syafi'i, M. I. (2023). Analisis Konseptual Dasar Ilmu Pendidikan dalam Teori Pembelajaran Modern. *JURNAL ILMU PENDIDIKAN & SOSIAL (SINOVA)*, 1(3), 117–122.
- Tanjung, M. M., Nopitasari, L., Susanti, H., & Walid, A. (2023). Efektivitas Penggunaan Quizizz Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran IPA di SMPN 18 Kota Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 4368–4371. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i1.11414>
- Wijayanti, R., Hermanto, D., & Zainudin, Z. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Matakuliah Matematika Sekolah Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 347–356. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.470>
- Yuberti. (2014). *Teori Pembelajaran dan Pengembangan Bahan Ajar dalam Pendidikan*. Lampung: Penerbit Utama Anugerah Raharja.
- Yuniartanti, R., Utomo, A. P. Y., Widyawati, N., Rochimmatussaadah, & Sitoro, F. L. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Quizizz sebagai Penilaian Harian Teks Persuasi pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 1 Pecangaan. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*. <https://doi.org/10.54066/jupendis-itb.v1i1.112>