

## Media Evaluasi Belajar Menggunakan QUIZZZ Bagi Siswa Kelas X di Madrasah Aliyah Negeri

Wahidah Priscillah<sup>1)</sup>, Hermansyah<sup>1)</sup>\*

<sup>1)</sup>Program Studi Pendidikan Fisika, Universitas Samawa, Sumbawa, Indonesia

\*Correspondence: [hermansyah.fis92@gmail.com](mailto:hermansyah.fis92@gmail.com)

### ABSTRAK

Peningkatan mutu pendidikan diupayakan dengan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap proses pembelajaran dapat dilihat dari perubahan yang terjadi dari keadaan sebelumnya. Penilaian hasil belajar merupakan komponen penting dalam kegiatan pembelajaran. Instrumen untuk mencapai hasil belajar harus memperhatikan perkembangan dan kemampuan siswa. Sebagian besar guru menggunakan Penilaian dalam bentuk tes tertulis. Dengan adanya penggunaan tes siswa kurang terkesan sehingga hasil belajar siswa rendah. Quizizz merupakan salah satu alternatif untuk melakukan penilaian yang menyenangkan, dan akuntabel serta data penilaian dapat diketahui secara real time sesuai dengan tuntutan revolusi industri 4.0. Menggunakan Quizizz akan memotivasi tingkat berpikir anak menjadi lebih menyenangkan dan santai. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas X MAN 2 Sumbawa yang terdiri dari 25 siswa. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan dari 48% menjadi 85%, artinya terjadi peningkatan persentase sebesar 37%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan Quizizz dalam penilaian pada pembelajaran fisika dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X MAN 2 Sumbawa Tahun Pelajaran 2022/2023.

**Kata Kunci:** Media Evaluasi, QUIZZZ, Hasil Belajar

*This is an open access article under the [CC - BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.*



### PENDAHULUAN

Evaluasi pembelajaran merupakan salah satu aspek penting pada proses pembelajaran. Dengan melakukan evaluasi pembelajaran guru dapat mengetahui seberapa berhasil penyampaian materi yang dilakukan saat kegiatan belajar mengajar. Hal ini sesuai dengan pendapat yang disampaikan (Mulyati & Evendi, 2020) bahwa evaluasi pembelajaran merupakan proses untuk menentukan nilai dari segala sesuatu dalam pembelajaran. Penilaian merupakan salah satu proses dari evaluasi pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan (Zainal, 2020) yaitu kegiatan evaluasi didahului oleh penilaian, dan kegiatan penilaian didahului oleh pengukuran. Kegiatan penilaian yang dilakukan saat berakhirnya bab pelajaran biasanya disebut dengan Penilaian Harian (PH). Selain itu penilaian juga dilakukan pada setiap tengah semester dan akhir semester. Penilaian proses belajar dapat dilihat dari perubahan yang terjadi dari keadaan sebelumnya. Penilaian hasil belajar merupakan komponen penting dalam kegiatan pembelajaran. Upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dapat ditempuh melalui peningkatan kualitas sistem penilaiannya. Instrumen pencapaian hasil belajar harus memperhatikan perkembangan dan kemampuan siswa. Kebanyakan guru menggunakan Penilaian berupa tes tulis. Dengan penggunaan tes, berakibat tidak berkesan oleh siswa, sehingga hasil belajar siswa rendah. Alternatif penggunaan Penilaian dapat berupa Quizizz sebagai stimulan yang bersifat “fun” tapi tetap “learning” yang dapat menyegarkan ingatan, menarik, dan memberikan kesan yang baik dalam memori otak siswa (Kartiwi & Rostikawati, 2022; Salsabila et al., 2020). Dengan demikian diharapkan penggunaan Quizizz sebagai instrumen Penilaian dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Evaluasi pembelajaran juga dapat dilakukan melalui kuis atau game yang bertemakan materi pelajaran yang telah disampaikan. Hal serupa dilakukan beberapa guru MAN 2 Sumbawa pada akhir sesi pelajaran menggunakan media Quizizz. Melalui Quizizz guru dapat melihat tingkat penguasaan materi yang dimiliki siswa. Selain itu berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan (Nurhayati, 2020; SIMANJUNTAK, 2020) bahwa Quizizz dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring. Namun, sayangnya Quizizz belum digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menjadi patokan penilaian karena hanya dianggap

sebagai permainan atau game. Padahal fitur Quizizz cukup layak jika digunakan sebagai media evaluasi khususnya pada saat pembelajaran daring. Hal ini sesuai dengan penelitian (Rahim & Rahman, 2022; Yana et al., 2020) bahwa Quizizz merupakan aplikasi yang layak digunakan sebagai aplikasi pembelajaran yang mendukung revolusi pembelajaran 4.0 karena penggunaan yang mudah dan proses penilaian yang cepat. Dari permasalahan di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu meningkatkan hasil belajar siswa kelas X MAN 2 Sumbawa.

## METODE

Metode adalah suatu cara atau teknik yang dilakukan dalam proses penelitian. Sedangkan penelitian merupakan suatu upaya dalam bidang ilmu pengetahuan yang dijadikan untuk memperoleh fakta-fakta dalam prinsip-prinsip dengan sabar, hati-hati dan sistematis untuk menjawab kebenaran. Jadi metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan penelitian.

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kualitatif, menekankan pada deskripsi holistic (menyeluruh), yaitu penggambaran secara rinci tentang semua yang terjadi dalam kegiatan atau situasi tertentu. Objek penelitian ini yaitu Quizizz. Quizizz merupakan salah satu media evaluasi yang dapat membantu guru dalam melaksanakan penilaian hasil belajar siswa. Sumber data pada penelitian ini yaitu artikel terdahulu, wawancara dan observasi lapangan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Salah satu kebijakan yang tertuang dalam Proptenas tahun 1999-2004 adalah peningkatan mutu pendidikan nasional. Berbagai upaya dalam rangka meningkatkan mutu 2010 pendidikan akan dan telah dilaksanakan, yang diantaranya melengkapi sekolah-sekolah dengan berbagai sarana dan sumber belajar. Hal ini sejalan dengan UU No.2 Tahun 1989 tentang SISDIKNAS, yang memberikan syarat agar setiap satuan pendidikan jalur sekolah, dapat menyediakan sarana belajar yang memadai sebagai upaya mendukung akan pelaksanaan pendidikan. Menyadari akan keterbatasan kemampuan untuk mewujudkan pemerataan sarana pembelajaran di Indonesia, menjadikan Guru harus memiliki berbagai macam upaya kreatif dan inovatif dalam mewujudkan proses pembelajaran yang menyenangkan juga mudah dipahami, seperti memperbanyak lagi variasi strategi pembelajaran, baik dari penunjang materi, sarana, dan yang terpenting adalah media pembelajaran.

Setiap kegiatan belajar mengajar terdapat penilaian hasil belajar di setiap akhir atau di pertengahan pembelajaran. Penilaian tersebut bertujuan untuk mengetahui tingkat ketercapaian atau tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Bentuk instrumen Penilaian ada 2 macam yakni penilaian dengan tes dan penilaian tanpa tes (non tes). Baik secara tes maupun non tes, bentuk penilaian tersebut memiliki tingkatan berfikir untuk menjawab dari pertanyaan-pertanyaan yang berbeda-beda. Dari semua bentuk tes yang ada, belum tentu bentuk tersebut memberikan pengaruh positif terhadap siswa. Terkadang siswa enggan mengerjakan soal uraian karena memerlukan analisis.

Alat evaluasi memainkan peran krusial dalam memahami dan mengukur hasil belajar siswa. Hubungan antara alat evaluasi dan hasil belajar dapat dijelaskan sebagai berikut: 1) Mengukur Pemahaman: Alat evaluasi, seperti ujian, kuis, atau tugas, digunakan untuk mengukur sejauh mana siswa memahami materi pembelajaran. Pertanyaan dan tugas pada alat evaluasi memberikan gambaran tentang sejauh mana siswa mampu merespons dan mengaplikasikan konsep-konsep yang telah diajarkan; 2) Memberikan Umpan Balik: Alat evaluasi memberikan umpan balik yang sangat berharga kepada siswa. Hasil dari ujian atau tugas dapat membantu siswa memahami kekuatan dan kelemahan mereka dalam pemahaman materi. Umpan balik ini dapat digunakan sebagai panduan untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut; 3) Mengukur Kemampuan Kritis: Alat evaluasi dapat dirancang untuk mengukur kemampuan kritis dan analitis siswa. Misalnya, tugas yang memerlukan pemecahan masalah atau pemikiran kreatif dapat memberikan gambaran tentang kemampuan siswa dalam menerapkan pengetahuan mereka; 4) Mengidentifikasi Kesulitan Belajar: Melalui alat evaluasi, guru dapat mengidentifikasi siswa yang mungkin mengalami kesulitan belajar atau memerlukan dukungan tambahan. Hasil yang konsisten di bawah standar dapat menunjukkan adanya masalah yang perlu ditangani; 5) Menyesuaikan Pengajaran: Hasil dari alat evaluasi dapat membantu guru menyesuaikan metode pengajaran dan strategi pembelajaran. Jika banyak siswa mengalami kesulitan pada topik tertentu, guru dapat merancang kembali pendekatan pembelajaran untuk lebih memfasilitasi pemahaman; 6) Mendorong Keterlibatan Siswa: Proses evaluasi yang baik dapat merangsang keterlibatan siswa. Siswa mungkin lebih termotivasi untuk belajar dan berpartisipasi aktif jika mereka menyadari bahwa hasil evaluasi mencerminkan pemahaman dan prestasi

mereka; 7) Mengukur Tujuan Pembelajaran: Alat evaluasi harus terkait dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dengan demikian, hasil dari alat evaluasi akan memberikan gambaran tentang sejauh mana tujuan tersebut tercapai; 8) Membangun Tanggung Jawab Belajar: Melalui alat evaluasi, siswa dapat memahami tanggung jawab mereka terhadap proses pembelajaran. Hasil yang dicapai dapat menjadi pemacu untuk meningkatkan usaha belajar dan tanggung jawab siswa terhadap pembelajaran mereka sendiri. Dengan memahami dan menggunakan alat evaluasi secara efektif, guru dapat membentuk intervensi pembelajaran yang lebih baik dan mendukung perkembangan siswa menuju pencapaian hasil belajar yang optimal.

Kegiatan pembelajaran kelas X MAN 2 Sumbawa, terdapat materi yang sangat kompleks. Ketika mengadakan ulangan harian, ketercapaian KKM hanya 48%, bentuk soal yang dibuat berupa soal pilihan ganda dan uraian. Tingkat kejenuhan pada bentuk soal semacam itu tinggi, karena tidak menimbulkan motivasi belajar siswa. Dengan menggunakan Quizizz akan lebih berkesan karena lebih santai sehingga menjadi alternatif yang tepat sebagai alat tes yang menyenangkan dan dapat menyegarkan pikiran. Kondisi pikiran yang santai dan rileks akan membuat memori otak menjadi kuat, sehingga daya ingat pun meningkat. Penggunaan *platform* ini dalam proses pembelajaran juga sangat membantu karena membuat siswa merasa nyaman dan termotivasi dalam melaksanakan pembelajaran. Quizizz juga dijadikan sebagai media *ice breaking* dalam pembelajaran.

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pengajaran (Budiana et al., 2020; Setiawati, 2018). Penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu. Hal ini mengisyaratkan bahwa objek yang dinilainya adalah hasil belajar siswa. Pada hakikatnya hasil belajar siswa adalah perubahan tingkahlaku, sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris (Berutu & Tambunan, 2018; Masitoh, 2021). Hakikat hasil belajar melibatkan pemahaman, penguasaan keterampilan, dan perkembangan kognitif seseorang setelah mengikuti suatu proses pembelajaran. Hasil belajar tidak hanya mencakup pengetahuan, tetapi juga kemampuan untuk mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam situasi nyata. Beberapa aspek penting dari hakikat hasil belajar melibatkan: 1) Pemahaman Konsep: Hasil belajar mencakup pemahaman konsep atau materi pelajaran yang diajarkan. Seseorang dianggap berhasil belajar jika ia dapat menjelaskan, menginterpretasikan, dan menerapkan konsep-konsep tersebut; 2) Keterampilan Praktis: Selain pengetahuan teoritis, hasil belajar juga mencakup pengembangan keterampilan praktis. Ini termasuk kemampuan untuk menggunakan informasi dan keterampilan dalam situasi praktis atau pekerjaan sehari-hari; 3) Pengembangan Karakter: Pendidikan juga berperan dalam pengembangan karakter dan nilai-nilai individu. Hasil belajar melibatkan pertumbuhan emosional, sosial, dan moral seseorang; 4) Evaluasi Diri: Sebagian dari hasil belajar adalah kemampuan untuk mengevaluasi diri sendiri. Ini mencakup kemampuan untuk mengenali kelemahan, mengidentifikasi area-area perbaikan, dan berkomitmen untuk terus belajar dan berkembang; 5) Penerapan dalam Konteks Nyata: Penguasaan pengetahuan dan keterampilan tidak hanya diukur dalam konteks pembelajaran formal, tetapi juga dalam kemampuan seseorang untuk mengaplikasikannya dalam kehidupan nyata; 6) Motivasi untuk Pembelajaran Lanjutan: Hasil belajar yang baik juga menciptakan motivasi untuk pembelajaran lanjutan. Seseorang yang berhasil belajar cenderung memiliki semangat untuk terus meningkatkan diri dan mengejar pengetahuan tambahan.

Indikator pencapaian hasil belajar dikembangkan oleh guru dengan memperhatikan perkembangan dan kemampuan setiap peserta didik (Arifin, 2022). Setiap kompetensi dasar dapat dikembangkan menjadi dua atau lebih indikator pencapaian hasil belajar, hal ini sesuai dengan keluasan dan kedalaman kompetensi dasar tersebut. Indikator-indikator pencapaian hasil belajar dari setiap kompetensi dasar merupakan acuan yang digunakan untuk melakukan penilaian (Mauliandri et al., 2021).

Subyek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas X MAN 2 Sumbawa. Tabel 1 memperlihatkan perbedaan hasil belajar untuk penggunaan dua bentuk media evaluasi belajar yang berbeda. Media evaluasi yang pertama yaitu soal pilihan ganda dan uraian, selanjutnya media evaluasi yang kedua yaitu Quizizz.

**Tabel 1. Perbedaan Hasil Belajar Siswa**

Kriteria	Bentuk Media Evaluasi Belajar	
	Pilihan Ganda dan Uraian	Quizizz
Nilai terendah	60,00	78,00
Nilai tertinggi	80,00	98,00
Rata-rata	71,64	82,12
Ketercapaian KKM	48%	85%

Pada kondisi awal yaitu dengan menggunakan penilaian berupa soal pilihan ganda dan uraian diperoleh data dari 25 siswa yang tuntas berjumlah 13 siswa, jika diprosentase sebesar 48%. Sedangkan ketika dilakukan penilaian dengan menggunakan Quizizz, jumlah siswa yang tuntas yaitu 23 siswa dengan prosentase ketuntasan sebesar 85%. Terjadi peningkatan hasil belajar sebanyak 37%. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran cukup baik dari segi efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Quizizz adalah *platform* pembelajaran berbasis *game* yang dapat digunakan untuk membuat dan mengonduksi kuis interaktif. Penggunaannya dalam evaluasi pembelajaran dapat memberikan beberapa manfaat, antara lain: 1) Interaktif dan Menarik: Quizizz memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik dengan elemen permainan yang dapat meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Quizizz sebagai media interaktif membantu untuk memotivasi siswa dalam proses pembelajaran (Azzahra & Pramudiani, 2022; Basyith & Fauzi, 2022) 2) Pengukuran Pemahaman: Guru dapat menggunakan Quizizz untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang relevan, guru dapat mengevaluasi sejauh mana siswa memahami konsep-konsep kunci; 3) *Feedback* Instan: Setelah menjawab setiap pertanyaan, siswa mendapatkan umpan balik instan tentang kebenaran atau kesalahan jawaban mereka. Ini membantu siswa untuk memahami di mana mereka mungkin perlu meningkatkan pemahaman mereka; 4) Pemantauan Proses Pembelajaran: Guru dapat melihat hasil kuis secara langsung dan dengan cepat memahami di mana sebagian besar siswa mungkin mengalami kesulitan. Hal ini memungkinkan guru untuk menyesuaikan pendekatan pembelajaran mereka sesuai dengan kebutuhan siswa; 5) Variasi Pertanyaan: Quizizz mendukung berbagai jenis pertanyaan seperti pilihan ganda, pertanyaan pendek, dan pertanyaan benar/salah. Ini memberikan variasi dalam cara siswa dapat mengekspresikan pemahaman mereka. Penggunaan Quizizz memungkinkan untuk pembuatan varian pertanyaan (Ashari et al., 2023) 6) Fleksibilitas Waktu: Siswa dapat mengakses Quizizz secara mandiri, memberikan fleksibilitas waktu dalam mengerjakan kuis. Hal ini bermanfaat terutama untuk siswa yang memiliki gaya belajar yang berbeda atau jadwal yang sibuk. Pada Quizizz terdapat menu pengaturan waktu yang dapat disesuaikan oleh guru, 7) Pelacakan Kemajuan: Guru dapat melacak kemajuan individu siswa dan kelas secara keseluruhan. Informasi ini dapat digunakan untuk memberikan dukungan tambahan kepada siswa yang membutuhkannya dan menyesuaikan rencana pembelajaran; 8) Menggairahkan Kompetisi Sehat: Dengan adanya skor dan peringkat, Quizizz dapat memotivasi siswa melalui aspek persaingan yang sehat. Ini dapat menjadi pendorong tambahan untuk belajar dengan giat.

Penggunaan Quizizz dapat mempermudah siswa dalam memahami materi dan soal-soal yang diberikan karena konten-konten yang terdapat dalam media sangat menyenangkan dan mempermudah mereka (Hidayati & Aslam, 2021; Lusiani, 2020). Selain bermanfaat bagi siswa, pemanfaatan Quizizz ini juga bagi guru sangat baik karena dapat meningkatkan keterampilan guru dalam membuat soal dan mengevaluasi hasil belajar siswa (Salam et al., 2022; Sitorus & Santoso, 2022). Dengan menggabungkan beberapa elemen evaluasi, Quizizz dapat menjadi alat yang efektif dalam mendukung proses evaluasi pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

## SIMPULAN

Setelah pelaksanaan penilaian menggunakan Quizizz diperoleh kesimpulan, bahwa Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Terjadi peningkatan nilai rata-rata hasil belajar yaitu dari 71,64 menjadi 82,12, dengan peningkatan prosentase ketuntasan sebesar 37%. Adanya peningkatan disebabkan karena media evaluasi hasil belajar dengan menggunakan quizizz sangat menarik dan menyenangkan sehingga siswa termotivasi akan materi pembelajaran.

## Daftar Pustaka

- Arifin, Z. (2022). Manajemen Peserta Didik sebagai Upaya Pencapaian Tujuan Pendidikan. *Dirasat Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 8(1), 71–89. <https://doi.org/10.26594/dirasat.v8i1.3025>
- Ashari, M. K., Athoillah, S., & Faizin, M. (2023). Model E-Asesmen Berbasis Aplikasi pada Sekolah Menengah Atas di Era Digital: Systematic Literature Review. *TA DIBUNA Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(2), 132–150. <https://doi.org/10.30659/jpai.6.2.132-150>
- Azzahra, M. D., & Pramudiani, P. (2022). Pengaruh Quizizz sebagai Media Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3203–3213. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1604>



- Basyith, A., & Fauzi, F. (2022). Pelatihan Evaluasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi Menggunakan Quizizz Pada Bimbingan Belajar Al Hikmah Palembang. *Jurnal Nasional Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 24–34. <https://doi.org/10.47747/jnpm.v3i1.928>
- Berutu, M. H. A., & Tambunan, M. I. H. (2018). Pengaruh Minat Dan Kebiasaan Belajar Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA Se-Kota Stabat. *JURNAL BIOLOKUS*, 1(2), 109–116. <https://doi.org/10.30821/biolokus.v1i2.351>
- Budiana, S., Karmila, N., & Devi, R. (2020). Pengaruh Kebiasaan Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Pedagogia Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 12(2), 70–73. <https://doi.org/10.55215/pedagogia.v12i2.2937>
- Hidayati, I. D., & Aslam, A. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 251–257. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37038>
- Kartiwi, Y. M., & Rostikawati, Y. (2022). Pemanfaatan Media Canva dan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Teks Fabel Peserta Didik SMP. *Semantik*, 11(1), 61–70. <https://doi.org/10.22460/semantik.v11i1.p61-70>
- Lusiani, L. (2020). Penggunaan Aplikasi Online Quizizz dalam Menganalisis Hasil Tes Kognitif Siswa pada Materi Energi. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, 4(1), 15–23. <https://doi.org/10.31539/spej.v4i1.1637>
- Masitoh, D. (2021). Penggunaan Model Problem Based Learning Pada Materi Persamaan Linear Dua Variabel Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Social Studies Arts and Humanities (JSSAH)*, 1(01), 57–61. <https://doi.org/10.33751/jssah.v1i01.4004>
- Mauliandri, R., Maimunah, M., & Roza, Y. (2021). Kesesuaian Alat Evaluasi Dengan Indikator Pencapaian Kompetensi Dan Kompetensi Dasar Pada RPP Matematika. *Jurnal Cendekia Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 803–811. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.436>
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP. *GAUSS Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64–73. <https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 145. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i3.2645>
- Rahim, R., & Rahman, M. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Siswa pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 22(1), 232. <https://doi.org/10.33087/jjubj.v22i1.1845>
- Salam, M. Y., Mudinillah, A., & Agustina, A. (2022). Aplikasi Quizizz Berpengaruh Atau Tidak untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2738–2746. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2467>
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi/JIITUJ*, 4(2), 163–173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Setiawati, S. M. (2018). Telaah Teoritis: Apa Itu Belajar ? *HELPER Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 35(1), 31–46. <https://doi.org/10.36456/helper.vol35.no1.a1458>
- SIMANJUNTAK, M. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)*, 2(2), 103–112. <https://doi.org/10.34012/bip.v2i2.1729>
- 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. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88>
- Yana, A. U., Antasari, L., & Kurniawan, B. R. (2020). Analisis Pemahaman Konsep Gelombang Mekanik Melalui Aplikasi Online Quizizz. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(2), 143–152. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i2.14284>

Zainal, N. F. (2020). Pengukuran, Assessment dan Evaluasi dalam Pembelajaran Matematika. *Laplace Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 8–26. <https://doi.org/10.31537/laplace.v3i1.310>