

Persepsi guru dan peserta didik terhadap penggunaan aplikasi berbasis web "*Quizizz*" sebagai media pembelajaran di sekolah dasar

M Sodik^{1*}, H Mahfud², and F P Adi²

¹Mahasiswa PGSD, Universitas Sebelas Maret, Jl. Brigjend Slamet Riyadi No. 449, Pajang, Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah, 57146, Indonesia

²Dosen PGSD, Universitas Sebelas Maret, Jl. Brigjend Slamet Riyadi No. 449, Pajang, Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah, 57146, Indonesia

*munawarsodiq16@gmail.com

***Abstract.** The purpose of this study was to determine the perceptions of teachers and students on the use of the Quizizz web application as a learning medium. This research uses a qualitative approach. The subject of this research is a teacher taught in class V, which amounted to three people and some students in grade V SDN Sondakan Surakarta, totaling 26 people. Data collection was carried out by means of questionnaires and interviews. The questionnaire results were analyzed using a percentage formula and the interview data were analyzed through data reduction, data presentation drawing conclusions and verification. From the results of the questionnaire, it was found that the students' perceptions tended to be positive towards the use of the "Quizizz" web application as a learning medium. The results of the interview also showed a positive opinion from the teacher about the use of "Quizizz" as a learning medium in the classroom.*

***Keywords:** Perception of Teachers and Students, Quizizz, Learning Media, Elementary School*

1. Pendahuluan

Pandemi COVID-19 membuat perubahan dalam beberapa aspek kehidupan. Pendidikan adalah salah satu yang terdampak dengan adanya pandemi ini. Sekolah dan pembelajaran yang dulunya tatap muka di sekolah kini dilakukan dengan cara jarak jauh agar menekan potensi penularan COVID-19. Pembelajaran yang dilaksanakan pada sekolah dasar juga menggunakan pembelajaran daring/jarak jauh dengan melalui bimbingan orang tua. Menurut Isman pembelajaran daring merupakan pemanfaatan jaringan internet dalam proses pembelajaran. Dengan pembelajaran daring siswa memiliki keleluasaan waktu belajar, dapat belajar kapanpun dan dimanapun. Siswa dapat berinteraksi dengan guru menggunakan beberapa aplikasi seperti *classroom*, *video converence*, telepon atau *live chat*, *zoom* maupun melalui *whatsapp group*. Pembelajaran ini merupakan inovasi pendidikan untuk menjawab tantangan akan ketersediaan sumber belajar yang variatif[1]. Sekolah Dasar merupakan salah satu jenjang pendidikan yang merasakan dampak dari pandemi COVID-19. Sekolah dan juga pihak sekolah mulai mengubah strategi pembelajaran yang awalnya adalah tatap muka dengan mengubah menjadi pembelajaran non-tatap muka atau ada yang menyebut pembelajaran *online* dan juga pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)[2]. SDN Sondakan merupakan salah satu satuan pendidikan di bawah Dinas Pendidikan Kota Surakarta, dimasa pandemik COVID-19 ini pembelajaran yang

dilakukan di SD Sondakan dilaksanakan dengan kombinasi pembelajaran daring dan luring. Berdasarkan observasi yang telah dilaksanakan peneliti di SD Sondakan banyak guru yang mengeluh dengan koreksi tugas yang banyak. Guru membutuhkan waktu yang lama untuk mengoreksi hasil pekerjaan peserta didik sehingga membuat guru merasa kelelahan. Proses koreksi yang menghabiskan waktu menyebabkan pembelajaran kurang efektif. Sering guru hanya memberikan tugas berupa soal yang menumpuk sehingga menambah beban peserta didik..

Media Pembelajaran adalah segala sesuatu menyangkut *software* dan *hardware* yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi bahan ajar dari sumber pembelajaran ke peserta didik baik individu atau kelompok, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat pembelajar sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran yang dilakukan di dalam atau di luar kelas bisa menjadi lebih efektif[3]. Media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi untuk siswa yang bertujuan supaya siswa dapat lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran[4]. Media pembelajaran membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pelajaran dengan lebih baik dan sempurna Penggunaan media pembelajaran dari masa ke masa semakin berkembang dan beragam jenisnya, mulai dari media visual, audio, audio visual maupun media yang memanfaatkan teknologi internet[5]. Media pembelajaran memiliki beragam manfaat dan fungsi, tetapi untuk memaksimalkan fungsi dari media pembelajaran maka pemilihan media seyogyanya disesuaikan dengan keunikan yang dimiliki siswa[6]. Agar dapat memperlancar penyampaian pesan dengan baik maka diperlukan suatu media materi pembelajaran. Dengan menggunakan media dalam pembelajaran;1)diinginkan suasana kelas menjadi kondusif dan;2)perhatian siswa diharapkan menjadi fokus. Hal ini memungkinkan dapat tercapainya tujuan pembelajaran, yang pada akhirnya dapat meningkatkan proses dan hasil belajar[7].

Banyak guru yang masih takut menggunakan media berbentuk aplikasi berbasis web. Hal itu menyebabkan peneliti tertarik untuk mengetahui bagaimana persepsi guru dan peserta didik terhadap penggunaan aplikasi web *Quizizz* sebagai media pembelajaran. Persepsi guru dan peserta didik perlu supaya tidak ada lagi guru yang takut untuk mencoba menggunakan aplikasi berbasis web sebagai media pembelajaran. Aplikasi berbasis web banyak dikembangkan saat ini seperti Kahoot, *Quizizz*, Ruang Guru, Zenius dan masih banyak lagi. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan satu aplikasi web yaitu *Quizizz*. *Quizizz* merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif yang dipergunakan ketika pembelajaran di kelas. Kuis interaktif yang dibentuk memiliki hingga 4 atau lebih pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar dan bisa ditambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan[8]. *Quizizz is a game-based educational app, which brings multiplayer activities to classrooms and makes in-class exercises interactive and fun. Using Quizizz, students can do in-class exercises on their electronic devices. Unlike other educational apps, Quizizz has game characteristics like avatars, themes, memes and music, which are entertaining in the learning process. Quizizz also allows students to compete with each other and motivates them to study*[9].

Penelitian juga berdasar pada penelitian relevan yang dilakukan oleh Ramadhan Prasetya Wibawa, Rohana Intan Astuti, Bayu Aji Pangestu (2019) dengan judul *Smartphone-Based Application "Quizizz" as a Learning Media*. Kesamaan penelitian meliputi aspek yang diteliti yaitu media pembelajaran. Perbedaan penelitian berada di subjek yang digunakan. Penelitian ini menyimpulkan "*Quizizz*" adalah alternatif pilihan terbaik untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang tersedia di aplikasi mobile seperti Android dan App Store dan dapat digunakan sebagai website melalui browser di komputer. *Quizizz* efektif dalam meningkatkan semangat peserta didik dalam belajar. Peserta didik lebih tertarik, lebih fokus dan serius dalam mengimplementasikannya[10].

Bertolak dari pemaparan tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan persepsi guru dan siswa mengenai penggunaan aplikasi berbasis web *Quizizz* sebagai media pembelajaran. Persepsi adalah proses kognitif yang memungkinkan seseorang memahami rangsangan dari lingkungan. Rangsangan ini mempengaruhi semua indra: penglihatan, sentuhan, rasa, penciuman, dan pendengaran. Stimulus bisa datang dari orang lain, peristiwa, benda fisik, atau gagasan". Pendapat lain mengemukakan bahwa persepsi merupakan proses untuk mengorganisasikan atau menafsirkan kesan-kesan pengindraan yang sekaligus akan memberikan arti dalam kehidupannya[11]. Agar individu

dapat menyadari dan mengadakan persepsi, ada syarat yang perlu dipenuhi, yaitu: 1) Adanya objek yang dipersepsi, objek menimbulkan stimulus yang mengenai alat indera. Stimulus dapat datang dari luar langsung mengenai alat indera (reseptor) maupun datang dari dalam yang langsung mengenai saraf penerima (sensoris) yang bekerja seperti reseptor; 2) Alat indera atau reseptor, alat untuk menerima stimulus. Disamping itu harus adapula syaraf sensoris sebagai alat untuk meneruskan stimulus yang diterima reseptor ke pusat susunan syaraf yaitu otak sebagai pusat kesadaran; 3) Adanya perhatian, langkah pertama sebagai persiapan dalam mengadakan persepsi. Tanpa perhatian tidak akan terjadi persepsi dalam diri seseorang[12].

2. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian studi kasus (*Case Study*). *Case Study* merupakan suatu proses untuk memahami, menelaah, menjelaskan, dan menguji secara komprehensif, intensif dan rinci/detail tentang suatu latar ilmiah sesuai konteksnya (*natural setting context*), satu orang subyek (*one single subject*), tempat penyimpanan dokumen (*depository of document*) atau suatu peristiwa tertentu (*one particular event*) dan sebagainya[13]. Studi kasus merupakan serangkaian kegiatan ilmiah yang dilakukan secara intensif, terinci dan mendalam tentang suatu program, peristiwa, dan aktivitas, baik pada tingkat perorangan, sekelompok orang, lembaga, atau organisasi untuk memperoleh pengetahuan mendalam tentang peristiwa tersebut. Biasanya, peristiwa yang dipilih yang selanjutnya disebut kasus adalah hal yang actual (*real-life events*), yang sedang berlangsung, bukan sesuatu yang sudah lewat[14]. Penelitian ini peneliti menggunakan teknik *sampling nonprobability* dengan teknik *purposive sampling*. *Nonprobability sampling* adalah teknik pengambilan sampel tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel[15]. Penelitian ini menggunakan subjek penelitian guru kelas 5 yang berjumlah 3 orang dan peserta didik kelas 5 SDN Sondakan. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sondakan yang beralamat di Jalan Madubronto No.15 Sondakan Laweyan Surakarta 57147. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi dan kuisioner. Indikator penelitian yang digunakan adalah kriteria pemilihan media pembelajaran untuk digunakan oleh guru yaitu: 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai; 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi; 3) Praktis, luwes dan bertahan; 4) Guru terampil dalam menggunakannya; 5) Pengelompokkan sasaran; Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan. 6) Mutu teknis[16].

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Persepsi guru terhadap penggunaan aplikasi web *Quizizz* sebagai media pembelajaran

Persepsi adalah tanggapan langsung dari suatu serapan atau proses seseorang mengetahui beberapa penginderaan[17]. Hasil penelitian wawancara yang dilakukan peneliti terhadap tiga orang informan guru menunjukkan respon positif dengan penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran. Dalam wawancara peneliti menggunakan enam indikator yang perlu diperhatikan saat menggunakan media sebagai media pembelajaran. Wawancara dilaksanakan secara terpisah di kelas masing-masing. Penelitian dilakukan pada 18 Januari 2021. Indikator pertama yang peneliti gunakan adalah kesesuaian dengan tujuan yang ingin dicapai. Persepsi guru terhadap media berdasarkan indikator tersebut, guru merasa bahwa penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Hal itu dikarenakan penggunaan *Quizizz* yang dapat disetting berdasar pada tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Media pembelajaran berupa *Quizizz* dapat dimanfaatkan oleh pendidik sebagai sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk dimanfaatkan semaksimal mungkin guna mencapai tujuan pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran jenis ini dapat mengatasi adanya kekurangan pemanfaatan media pembelajaran sejenis untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran[18].

Indikator kedua yang peneliti gunakan adalah ketepatan untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Penggunaan media harus disesuaikan dengan isi

pembelajaran yang ingin disampaikan. Penggunaan media jangan sampai membuat isi pembelajaran tidak tersampaikan kepada peserta didik. Persepsi guru mengenai hal ini adalah penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran sudah tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Guru berpendapat bahwa bervariasinya konten dalam *Quizizz* dapat memuat isi pembelajaran baik dalam bentuk gambar, bagan, atau teks. Video dan suara juga bisa digunakan namun harus menggunakan akun berbayar. Kemudahan guru mendesain pembelajaran yang disesuaikan juga membuat guru leluasa untuk mendesain pembelajaran yang akan diajarkan. Agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras dan sesuai dengan dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental peserta didik.

Indikator ketiga adalah kepraktisan, keluwesan serta ketahanan dalam penggunaannya. Kriteria ini menuntun para guru untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri oleh guru. Persepsi guru terhadap indikator tersebut guru berpendapat bahwa penggunaan *Quizizz* sangat praktis dan luwes karena bisa digunakan untuk semua muatan pembelajaran dan materi yang ingin disampaikan. Kepraktisan lain dari penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran adalah dalam fitur kuis maupun pembelajaran yang ada kuisnya guru dapat melakukan penilaian secara langsung oleh system sehingga mempermudah guru dalam melakukan penilaian. Untuk masuk keaplikasi juga sangat mudah guru hanya perlu mempersiapkan akun Gmail sedangkan peserta didik hanya menggunakan kode angka yang diberikan oleh guru untuk masuk ke aplikasi/ kelas dari guru.

Ketrampilan guru dalam menggunakan menjadi indikator keempat. Guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran. Ketrampilan guru merupakan salah satu kriteria utama. Dalam proses belajar mengajar seorang guru hendaknya trampil dalam memilih, menggunakan dan menyesuaikan media yang digunakan[19]. Penggunaan media pembelajaran seperti proyektor transparansi (OHP), proyektor slide dan film, kompuer, peralatan canggih lainnya tidak akan mempunyai arti apa-apa jika guru belum dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran sebagai upaya mempertinggi mutu dan hasil belajar. Persepsi guru terhadap hal tersebut guru berpendapat semua guru baik yang muda maupun yang sudah sepuh bisa menggunakan aplikasi tersebut, karena penggunaannya yang praktis dan mudah dipelajari. Penggunaan aplikasi *Quizizz* memang mudah dipelajari asalkan ada kemauan dan alat untuk mempelajari. Fitur di *Quizizz* yang sangat ringan memudahkan guru dalam mempelajarinya.

Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan. Ada media yang tepat untuk jenis kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil dan perorangan. *Quizizz* merupakan media pembelajaran interaktif yang menyenangkan. *Quizizz* dapat dimainkan di kelas (*live*), ataupun sebagai PR (*homework*). Melalui *Quizizz* ini siswa akan merasa ditantang, karena ada skor yang diperoleh dengan menjawab secara cepat dan tepat, dimana terdapat kecepatan akan ada skor sendiri dalam menjawab pertanyaan per soal. Selain itu akan ada persaingan dalam kelas karena, *Quizizz* langsung membuat ranking yang bersifat live antar peserta dalam kelas[20]. Persepsi guru mengenai penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran berdasarkan pengelompokkan sasaran terdapat perbedaan. Pendapat yang menganggap bahwa hal tersebut bisa digunakan untuk semua kelompok, ada yang berpendapat lebih cocok untuk digunakan kelompok kecil. Penerapan *Quizizz* dalam kelompok kecil bisa dibuat seperti grup kuis, jadi misalnya 3 vs 3. Secara bergantian menjawab dalam kelompok tersebut, dan berebut nilai dengan kelompok lain.

Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu. Tampilan yang menarik dari media pembelajaran menjadikan peserta didik lebih tertarik dalam pembelajaran. Persepsi guru dalam segi mutu teknis mengemukakan bahwa tampilan *Quizizz* menarik perhatian peserta didik, karena mereka belajar namun seperti bermain sehingga peserta didik lebih focus dalam pembelajaran. Media mengandung dan membawa pesan atau informasi kepada penerima yaitu peserta didik. Pesan dan informasi yang dibawa oleh media bisa berupa pesan yang sederhana dan bisa pula pesan yang amat kompleks. Media disiapkan untuk memenuhi kebutuhan belajar dan kemampuan peserta didik, serta peserta didik dapat aktif berpartisipasi dalam proses belajar mengajar.

b. Persepsi peserta didik terhadap penggunaan aplikasi web Quizizz sebagai media pembelajaran

Persepsi peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran *Quizizz* sangat baik, hal ini dilihat dari hasil kuisioner yang dilakukan oleh peneliti setelah pelaksanaan pembelajaran dengan media pembelajaran *Quizizz*. Kuisioner dilakukan untuk mengetahui persepsi peserta didik. Hasil kuisioner 87,5% peserta didik merasa mempunyai rasa ingin tahu setelah terlaksananya pembelajaran dengan media pembelajaran *Quizizz*. 87,5% peserta didik merasa bisa memahami konsep yang diajarkan melalui media pembelajaran dengan *Quizizz*. 70,8% peserta didik tidak setuju jika *Quizizz* membosankan. 92,6% peserta didik setuju jika ia bisa belajar mandiri dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz*. 83,3% peserta didik setuju jika *Quizizz* mudah untuk digunakan. 79,2% peserta didik merasa bahwa *Quizizz* menarik perhatian mereka. 79,1% peserta didik setuju bahwa *Quizizz* menyediakan umpan balik pembelajaran.

Data menunjukkan persepsi positif dari siswa terhadap penggunaan aplikasi berbasis web *Quizizz* sebagai media pembelajaran. *Quizizz* mampu menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran sehingga siswa mempunyai sikap rasa ingin tahu terhadap materi. Isi materi dari *Quizizz* juga bisa disesuaikan dengan isi materi sehingga siswa merasa lebih faham dengan konsep yang diajarkan. Hal di atas sesuai dengan penelitian yang dikemukakan oleh (Chaiyo & Nokham, 2017) yang berjudul “*The Effect of Kahoot, Quizizz and Google forms on the Student Perception in the Classrooms Response System*” menyimpulkan bahwa penggunaan Aplikasi berbasis web *Quizizz* mendukung pembelajaran dan meningkatkan konsentrasi, keterikatan, kesenangan dan motivasi siswa. *Quizizz* juga membantu mereka untuk menyadari tingkat pengetahuan mereka dan memfasilitasi pemahaman konsep serta meningkatkan proses pembelajaran mereka[21].

Bentuk *Quizizz* yang seperti bermain game membuat kepraktisan dan keluwesan penggunaan sehingga siswa merasa tidak bosan dalam penggunaan. Siswa juga merasa bisa belajar mandiri sehingga cocok untuk kelompok besar maupun kelompok kecil. Kemudahan akses dalam *Quizizz* yang hanya memasukkan kode angka menjadikan *Quizizz* mudah digunakan. Mutu teknis yang menarik membuat siswa ingin belajar serta adanya umpan balik dari siswa menjadikan *Quizizz* menarik perhatian siswa.”

4. Kesimpulan

Persepsi guru dan peserta didik terhadap penggunaan aplikasi berbasis web *Quizizz* sebagai media pembelajaran sangatlah positif. Dari hasil wawancara menunjukkan semua kriteria pemilihan media sebagai media pembelajaran sudah terpenuhi. Guru juga menganggap penggunaan *Quizizz* sangat simple, praktis, dan mudah digunakan. Peserta didik memberikan respon yang positif dengan penggunaan aplikasi web *Quizizz* sebagai media pembelajaran. implikasi dari hasil penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut: Penggunaan aplikasi web *Quizizz* sebagai media pembelajaran sudah layak digunakan, karena memenuhi faktor penggunaan media, karena penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran menurut persepsi guru dan peserta didik sudahsesuai faktor-faktor penggunaan, sehingga *Quizizz* bisa dijadikan media pembelajaran alternatif.

Penggunaan aplikasi berbasis web *Quizizz* sebagai media pembelajaran sudah layak digunakan, karena memenuhi faktor penggunaan media, karena penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran menurut persepsi guru dan siswa sudahsesuai faktor-faktor penggunaan, sehingga *Quizizz* bisa dijadikan media pembelajaran alternatif.

5. Referensi

- [1] W. A. F. Dewi 2020 Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar *Edukatif J. Ilmu Pendidik* **2(1)** 55–61
- [2] A. Anugrahana 2020 Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar *Sch. J. Pendidik. dan Kebud* **10(3)** 282–289
- [3] N. Jalinus and Ambiyar 2016 *Media dan Sumber Pembelajaran* (Jakarta: KENCANA)
- [4] C. H. Muhammad Nur Arifin 2018 Peningkatan Pemahaman Konsep Bangun Datar Dengan Menggunakan Media Realia Pada Pembelajaran Matematika Pada Siswa Sekolah Dasar *Didakt.*

- Dwija Indria* **6(5)** 29–34
- [5] C. Kustandi and D. Darmawan 2020 *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat* (Jakarta:Prenada Media)
- [6] A. A. P. Kinasih 2021 Penggunaan media dalam pembelajaran Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku ditinjau dari gaya belajar siswa di kelas IV Sekolah Dasar *Didakt. Dwija Indria* **9(1)** 2–7
- [7] F. Setiana, T. S. Rahayu, and , W. 2019 Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Puzzle Siswa Kelas Iv Sd *J. Karya Pendidik. Mat* **6(1)** p. 8
- [8] R. Ramadhani *et al.* 2020 *Platform Asesmen untuk Pembelajaran Daring: Teori & Praktik* (Medan:Yayasan Kita Menulis)
- [9] F. Zhao 2019 Using *Quizizz* to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom *Int. J. High. Educ* **8(1)** 37–43
- [10] R. P. Wibawa, R. I. Astuti, and B. A. Pangestu 2019 Smartphone-Based Application ‘*Quizizz*’ as a Learning Media *Din. Pendidik* **14(2)** 244–253
- [11] S. P. Herri Zan Pieter 2018 *Pengantar Psikologi untuk Kebidanan* (Jakarta:Kencana)
- [12] B. Walgito 2010 *Pengantar Psikologi Umum* (Yogyakarta: Andi Offset)
- [13] I. W. Suwendra and I. B. A. L. Manuaba 2018 *Metodologi Penelitian Kualitatif dalam Ilmu Sosial, Pendidikan, Kebudayaan dan Keagamaan.* (Badung:Nilacakra)
- [14] J.R Raco 2010 *Metode Penelitian Kualitatif* (Jakarta: Grasindo)
- [15] Sugiyono 2010 *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta)
- [16] A. Arsyad 2017 *Media Pembelajaran* (Depok: PT RajaGrafindo Persada)
- [17] Asrori 2020 *PSIKOLOGI PENDIDIKAN PENDEKATAN MULTIDISIPLINER* (Banyumas: CV Pena Persada)
- [18] Y. I. Aini 2019 Pemanfaatan Media Pembelajaran *Quizizz* Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu *J. Kependidikan* **2(25)** 1–6
- [19] I. R. K.-K. S and Rohani 2018 MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN *AXIOM* **VII(1)** 91–96
- [20] D. Safitri and Z. E. F. F. Putra 2019 Pemberdayaan Kelompok Guru Dalam Membuat Media Pembelajaran *Quizizz Pros. Pengabd.* **1(1)** 1–6
- [21] Y. Chaiyo and R. Nokham 2017 The effect of Kahoot, *Quizizz* and Google Forms on the student’s perception in the classrooms response system *2nd Jt. Int. Conf. Digit. Arts Media Technol. 2017 Digit. Econ. Sustain. Growth ICDAMT 2017* 178–182