

**Penggunaan Game Quizizz Pada Pembelajaran Perkalian dan Pembagian Bilangan Cacah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN Bratan 3 Surakarta Tahun Ajaran 2024/2025**

**Irma Meliana Priwardani<sup>1</sup>, Ilmi Inayati<sup>2</sup>, Jenny Indrastoeti Siti Purwanti<sup>3</sup>, Titik Sri Sutarti<sup>4</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Universitas Sebelas Maret, <sup>4</sup>SD Negeri Bratan 3  
irmameliana611@gmail.com

**Article History**

accepted 1/10/2024

approved 1/11/2024

published 30/12/2024

**Abstract**

*This research aimed to improve students' learning outcomes by applying the Quizizz application at the third grade students of SD Negeri Bratan 3 Surakarta regarding multiplication and division of numbers. This research was a Classroom Action Research which was carried out in two cycles consisting of planning, action, observation, and reflection. The research subjects were 24 students. Research data was obtained from observation sheets, tests, and documentation. Data analysis used two techniques, namely comparing the initial condition test scores, cycle I test scores, cycle II, observation and reflection from each cycle. The results of the study showed that the implementation of the Quizizz application can improve students' learning outcomes. Based on the results of observations in the first cycle, teacher' activities were considered good, while students' activities were considered quite good. In second cycle, the activities of teachers and students were considered very good. The test results also increased, in the first cycle the average class was 70 with a completion percentage of 46%, second cycle was 72,08 with a completion percentage of 54,17%.*

**Keywords:** Quizizz Games, Numbers, Math Calculation Operations, Learning Outcomes

**Abstrak**

*Abstrak*

*Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan aplikasi Quizizz pada siswa kelas III SD Negeri Bratan 3 Surakarta mengenai perkalian dan pembagian bilangan cacah. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subyek penelitian adalah 24 siswa. Data penelitian diperoleh dari lembar observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan dua teknik yaitu membandingkan nilai tes kondisi awal, nilai tes siklus I, siklus II, observasi dan refleksi dari setiap siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi pada siklus I aktivitas guru secara keseluruhan dinilai baik, sedangkan aktivitas siswa secara keseluruhan dinilai cukup baik. Pada siklus 2 aktivitas guru dan siswa dinilai sangat baik. Hasil tes juga menunjukkan peningkatan yaitu pada siklus I rata-rata kelas sebesar 70 dengan persentase ketuntasan 46%, siklus II sebesar 72,08 dengan persentase ketuntasan 54,17%.*

**Kata Kunci:** Game Quizizz, Bilangan Cacah, Operasi Hitung Matematika, Hasil Belajar



## PENDAHULUAN

Di tengah kemajuan teknologi yang pesat, integrasi teknologi digital dalam pendidikan telah menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan banyak bergantung pada mutu peneliti dalam proses belajar mengajar, maka perlu suatu sistem yang sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman (Julhadi, 2021: 7). Baik siswa maupun guru masa kini perlu “melek” teknologi. Artinya, mereka harus mampu menyesuaikan dengan perubahan-perubahan yang terjadi khususnya pada teknologi digital untuk pembelajaran yang semakin banyak macamnya.

Teknologi digital yang sudah populer untuk diintegrasikan dalam pembelajaran yaitu Quizizz. Quizizz merupakan sebuah platform berbasis kuis yang dirancang untuk memfasilitasi proses belajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Dengan demikian siswa memperoleh pengalaman belajar yang menarik. Dengan menggunakan Quizizz, diharapkan siswa dapat belajar secara mandiri, aktif, dan menyenangkan. Selain itu, Quizizz juga dapat memberikan umpan balik yang cepat dan akurat kepada siswa sehingga mereka dapat mengidentifikasi kesalahan dan memperbaikinya.

Dengan melibatkan siswa secara aktif dapat mengurangi kejenuhan siswa dalam mengerjakan soal-soal, terutama pada mata pelajaran matematika yang seringkali dianggap sulit oleh kebanyakan siswa. Perkalian dan pembagian merupakan konsep dasar dalam matematika yang sangat penting untuk dipahami siswa sejak dini. Namun berdasarkan pengamatan selama melaksanakan praktik mengajar, tidak sedikit siswa kelas III SDN Bratan 3 yang masih kesulitan dalam memahami kedua operasi hitung tersebut. Sehingga berpengaruh juga terhadap hasil belajar pada materi perkalian dan pembagian bilangan cacah sampai 100. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti metode pembelajaran yang kurang menarik, kurangnya latihan soal, atau kesulitan dalam memahami konsep abstrak.

Berdasarkan informasi yang didapat dari guru kelas III melalui kegiatan wawancara, siswa seringkali merasa bingung terkait cara menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan perkalian dan pembagian. Terdapat juga siswa yang kurang memiliki motivasi untuk belajar, terutama yang berkaitan dengan hitungan. Serta belum diterapkannya media pembelajaran interaktif berbasis teknologi digital pada mata pelajaran matematika dikarenakan beberapa pertimbangan. Tentunya hal-hal tersebut perlu menjadi perhatian dan tindak lanjut guna pembelajaran yang lebih efektif ke depannya.

Secara sederhana pengertian hasil belajar adalah kulminasi dari suatu proses yang telah dilakukan dalam belajar (Prastiyo, 2019: 8). Dapat dikatakan bahwa hasil belajar mengacu pada pencapaian yang diperoleh oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar dapat digunakan untuk menilai efektivitas proses pembelajaran serta sebagai dasar untuk melakukan perbaikan proses pembelajaran berikutnya.

Adapun rujukan penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini antara lain:

1. Asna Tiana dkk. (2021), dalam penelitiannya yang berjudul “Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa melalui Media *Game Quizizz* pada Mata Pelajaran Matematika” menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *game Quizizz* mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika materi pecahan kelas 3 SD Kanisius Kintelan;
2. Rochima Fauqa Muamalah dkk. (2023), dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Aplikasi *Game Quizizz* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika ”

menyatakan bahwa penerapan aplikasi game online terhadap hasil belajar Matematika siswa di kelas VI-C Sekolah Kreatif SD Muhammadiyah 16 Surabaya mengalami peningkatan;

- Riyanti Dewi Safitri dkk. (2023), dalam penelitiannya yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran dan Aplikasi Quizizz di Kelas VII SMP Negeri 1 Kembang Janggut” menyatakan bahwa penerapan PBL berbantuan aplikasi Quizizz dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan hasil belajar.

Oleh karena itu rumusan masalah dari penelitian ini adalah apakah hasil belajar siswa kelas III SDN Bratan 3 mengalami peningkatan ketika diterapkan aplikasi Quizizz pada pembelajaran perkalian dan pembagian bilangan cacah sampai 100?. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Bratan 3 pada materi perkalian dan pembagian bilangan cacah sampai 100.

### METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan *game* Quizizz pada materi perkalian dan pembagian. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 19 hingga 21 Agustus 2024 di SDN Bratan 3 No. 178, yang berlokasi di, Pajang, Kecamatan Laweyan, Kota Surakarta. Subjek pada penelitian ini yaitu siswa kelas III yang berjumlah 24 siswa pada semester gasal 2024/2025. Metode pengumpulan data yaitu tes, observasi, dan dokumentasi. Instrumen tes berupa sepuluh soal pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar dengan menggunakan *game* Quizizz. Teknik analisis data menggunakan dua teknik yaitu membandingkan nilai tes kondisi awal, nilai tes setelah siklus I, siklus II, observasi dan refleksi dari setiap siklus.

Teknik Analisis Data

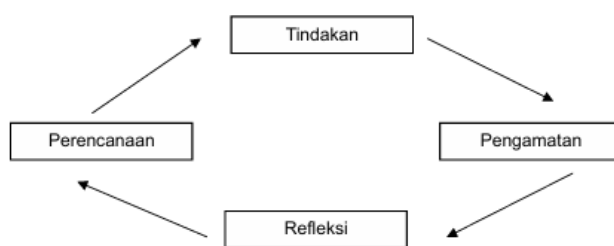
$Nilai = (\text{skor perolehan}) / (\text{Skor maksimum}) \times 100$

**Tabel 1. Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar**

| Rata – rata nilai | Kriteria      |
|-------------------|---------------|
| 85 – 100          | Sangat Tinggi |
| 75 – 79,9         | Tinggi        |
| 70 – 74,9         | Cukup         |
| 60 – 69,9         | Rendah        |
| 0 – 59,9          | Sangat Rendah |

(Pradilasari, Gani, and Khaldun, 2019)

Penelitian dianggap berhasil jika terdapat peningkatan rata-rata hasil belajar dari baseline dan jika aktivitas guru serta siswa dalam pembelajaran minimal mencapai kategori baik berdasarkan lembar observasi. Keempat komponen ini saling terkoneksi dan mendukung satu sama lain. Pada model ini tidak ada batasan jumlah siklus, dan penelitian tindakan kelas berakhir ketika hasilnya memenuhi kriteria peningkatan yang ditetapkan. Keberhasilan model ini bergantung pada sejauh mana peningkatan yang diinginkan tercapai. Hubungan antara komponen tersebut dapat dipahami melalui ilustrasi yang menunjukkan keterkaitannya.



Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

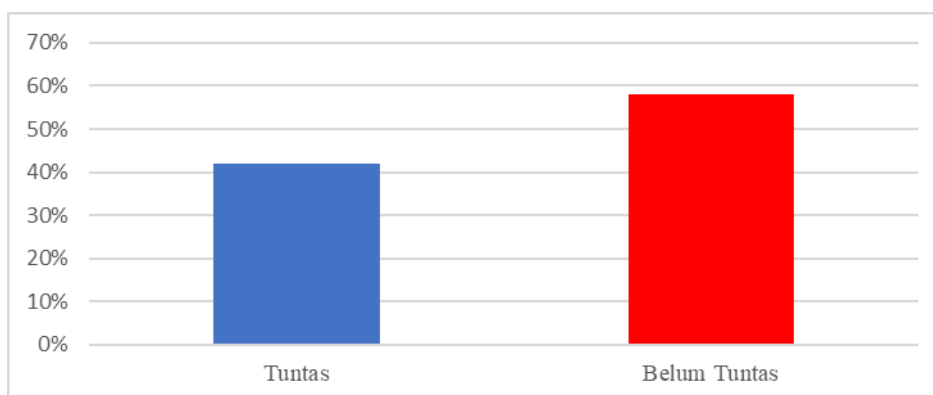
#### Prasiklus

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri atas tiga jam pelajaran, menggunakan model *Problem Based Learning* dengan aplikasi Quizziz. Pada tahap pra siklus, ditemukan bahwa banyak siswa cepat bosan dan kurang fokus saat mempelajari matematika sehingga menghambat hasil belajar. Untuk mengatasi hal ini, peneliti menggunakan Quizziz sebagai alat bantu pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Pendekatan ini bertujuan meningkatkan minat dan pemahaman siswa melalui kuis interaktif. Hasil penelitian mencakup pengamatan aktivitas guru dan siswa, serta analisis data selama proses penelitian. Berikut tabel ketuntasan pra siklus :

Tabel 2. Ketuntasan Pra Siklus

|            | Tuntas | Tidak Tuntas | Rata-rata | Persentase Ketuntasan |
|------------|--------|--------------|-----------|-----------------------|
| Pra siklus | 10     | 14           | 67        | 42%                   |

Berdasarkan tabel di atas terdapat 10 siswa yang tuntas dan 14 siswa yang tidak tuntas. Sehingga ketuntasan hasil belajar siswa pada pra siklus ini belum mencapai indikator yang diharapkan. Berikut ketuntasan hasil belajar siswa yang dapat disajikan dalam bentuk diagram batang.



Gambar Diagram Hasil Belajar Pra siklus

Berdasarkan diagram terdapat persentase ketuntasan sebesar 42%, dan persentase yang belum tuntas sebesar 58%.

### Siklus I

Perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi adalah langkah-langkah dari siklus berulang yang digunakan dalam desain penelitian tindakan kelas, seperti model Kurw Lewin.

#### 1. Perencanaan

Peneliti merencanakan untuk tindakan yang akan dilakukan selama tahap penelitian tindakan kelas. Pada tahap ini, strategi pembelajaran dimodifikasi untuk mempertimbangkan objek penelitian dan masalah yang perlu diperbaiki atau diselesaikan. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yang terdiri dari pembuatan pertanyaan menggunakan platform Quizizz dan pemilihan sumber belajar matematika yang terkait dengan pembagian dan perkalian bilangan bulat hingga 100.

#### 2. Tindakan

Langkah-langkah awal pembelajaran seperti mengecek kehadiran siswa dan mempersiapkan mereka untuk belajar. Guru juga memberikan permasalahan terkait materi yang dibahas sebelumnya. Pada kegiatan inti terdapat sesi tanya jawab untuk menyelidiki pemahaman mereka lebih lanjut. Pembelajaran pada siklus I disusun lebih interaktif dengan menggunakan aplikasi Quizizz. Sebagai guru di kelas, peneliti mengimplementasikan proses pembelajaran sesuai dengan rencana pelajaran dan skenario yang telah disiapkan.

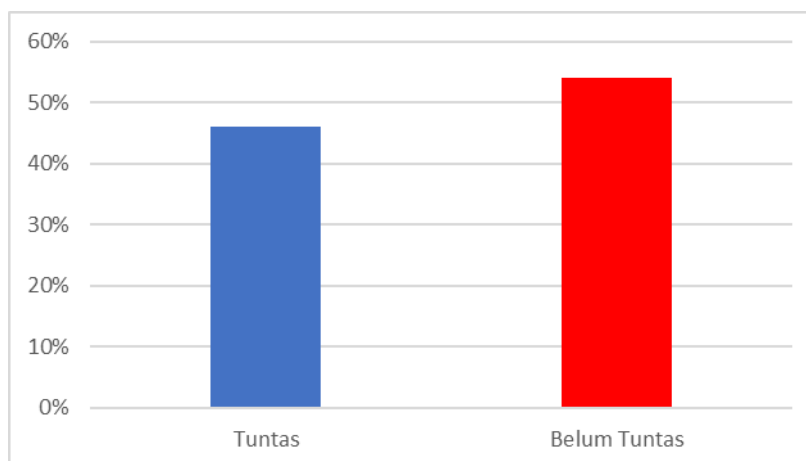
#### 3. Pengamatan

Pada tahap ini, peneliti mengevaluasi efektivitas rencana pembelajaran yang telah disiapkan dan mengamati hasil tindakan yang telah diselesaikan. Hasil dari pembelajaran siswa menunjukkan beberapa kemajuan, tetapi masih ada tantangan. Misalnya, siswa berebut saat memindai kode QR, sehingga peneliti harus lebih berhati-hati dan mengajarkan siswa untuk tertib. Aktivitas guru sudah baik pada siklus pertama karena guru telah menyiapkan semua sumber belajar yang diperlukan. Namun, kegiatan siswa masih dianggap cukup. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang telah ditentukan sebelumnya dan diberikan gelas plastik, tusuk sate, stik es krim, dan klip kertas untuk digunakan dalam memecahkan masalah pembagian dan perkalian. Meskipun begitu, siswa masih kurang cepat dan kurang sigap dalam membentuk kelompok untuk mengerjakan soal. Aktivitas guru dinilai baik secara keseluruhan berdasarkan data observasi, sedangkan aktivitas siswa dinilai cukup baik secara keseluruhan. Pengamatan berkala dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa untuk siklus berikutnya. Pada siklus I ini diperoleh nilai hasil belajar siswa. sebagai berikut:

Tabel 3. Ketuntasan Siklus I

|          | Tuntas | Tidak Tuntas | Rata-rata | Persentase |
|----------|--------|--------------|-----------|------------|
| Siklus 1 | 11     | 13           | 70        | 46%        |

Pada siklus I terdapat 11 siswa yang tuntas dan 13 siswa yang tidak tuntas. Sehingga ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I ini belum mencapai indikator yang diharapkan. Berikut ketuntasan hasil belajar siswa yang disajikan dalam bentuk diagram batang.



Gambar 3. Diagram Hasil Belajar Siklus I

Berdasarkan diagram di atas terdapat persentase ketuntasan sebesar 46% dan persentase yang belum tuntas sebesar 54%.

#### 4. Refleksi

Pada tahap ini, semua tindakan yang telah diselesaikan sebelumnya dievaluasi ulang. Setelah selesai pada siklus pertama, peneliti dan pengamat berdiskusi mengenai hasil dari tindakan yang telah diambil. Tujuan dari tindakan ini adalah untuk menentukan apa yang perlu diperbaiki pada siklus I berdasarkan temuan tes akhir dan pengamatan siklus I. Pada tahap ini, refleksi berguna untuk menunjukkan kelebihan, kelemahan, dan kegagalan dari langkah-langkah yang dilakukan. Jika hasil yang diharapkan tidak tercapai, peneliti kemudian mengumpulkan rekomendasi dan gagasan yang diperlukan untuk perbaikan dan perbaikan pada siklus berikutnya berdasarkan penelitian ini. Salah satu kendala yang ditemukan dalam tahap ini adalah kesulitan yang dihadapi saat menggunakan platform Quizziz, yang akan menjadi fokus perbaikan untuk siklus selanjutnya.

### Siklus II

Tahapan pada siklus II yaitu:

#### 1. Perencanaan

Pada tahap ini, dilakukan penyusunan soal serta mempersiapkan kartu QR untuk membantu siswa menjawab soal pada aplikasi Quizizz. Selain itu, peneliti juga mempersiapkan perangkat pembelajaran.

#### 2. Tindakan

Kegiatan pembelajaran dimulai dengan menyapa, kemudian melihat kehadiran siswa. Guru memberikan permasalahan kontekstual terkait perkalian dan pembagian bilangan cacah sampai 100. Selanjutnya siswa diajak untuk menyelesaikan soal pada aplikasi Quizizz mengikuti langkah-langkah yang

sama dengan siklus I. Setelah semua soal selesai dikerjakan oleh para siswa, peneliti menjelaskan umpan balik yang diberikan pada aplikasi Quizizz.

### 3. Pengamatan

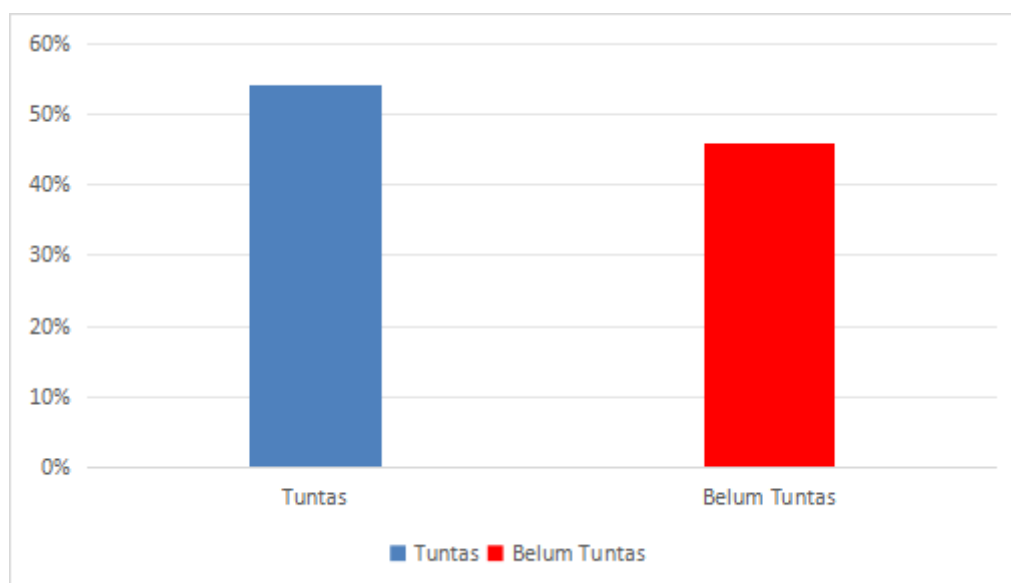
Berdasarkan hasil pengamatan, aktivitas guru tergolong amat baik. Hal ini terlihat dari keruntutan langkah pembelajaran yang sudah sesuai dengan sintaks *Problem Based Learning* (PBL). Para siswa juga terlihat sangat antusias dalam mengerjakan soal pada aplikasi Quizizz. Mereka sudah dapat memperlihatkan jawaban melalui kartu QRnya dengan lebih baik dan kondusif ketika akan discan. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa tergolong baik.

Pada siklus II ini terdapat kenaikan hasil belajar siswa yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4. Ketuntasan Hasil Belajar Siklus II

|                  | Tuntas | Belum Tuntas | Rata-rata | Persentase Ketuntasan |
|------------------|--------|--------------|-----------|-----------------------|
| <b>Siklus II</b> | 13     | 11           | 72,08     | 54,17%                |

Berdasarkan tabel di atas, terdapat 13 siswa yang tuntas dan 11 siswa yang belum tuntas. Berikut ketuntasan hasil belajar siswa yang disajikan dalam bentuk diagram batang.



Gambar 4. Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Siklus II

Berdasarkan diagram di atas, diperoleh persentase ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 54,17% dan persentase siswa yang belum tuntas sebesar 45,83%.

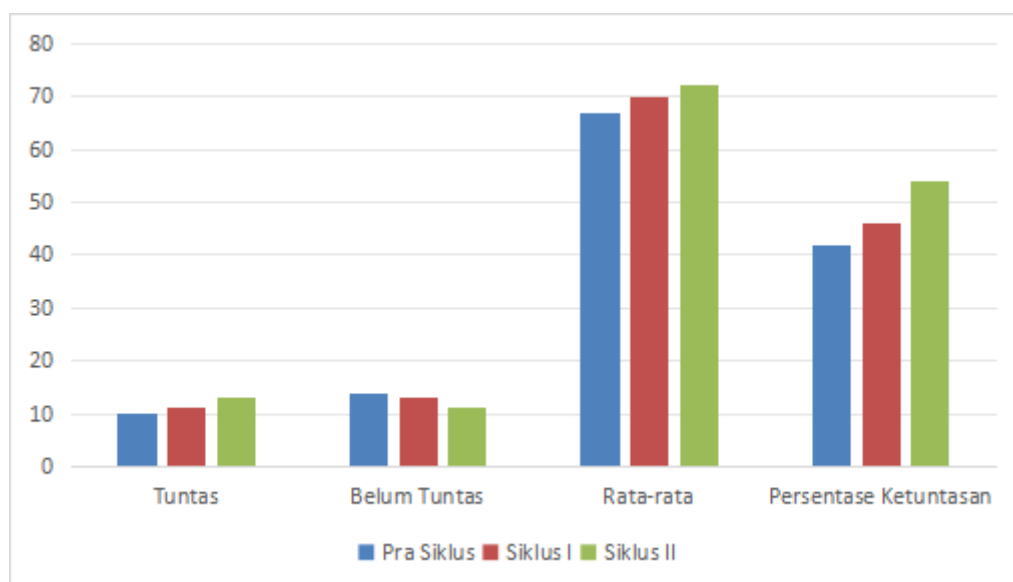
### 4. Refleksi

Jumlah siswa yang hasil belajarnya tuntas melebihi jumlah siswa yang tidak tuntas, dan persentase ketuntasan hasil belajar siklus II sebesar 54,17%, naik 8,17% dari siklus pertama. Hambatan yang dihadapi pada siklus pertama juga

telah diatasi. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya. Pada penelitian ini diperoleh ketuntasan hasil belajar sebagai berikut:

Tabel 5. Ketuntasan Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

|                   | Tuntas | Belum Tuntas | Rata-rata | Persentase Ketuntasan |
|-------------------|--------|--------------|-----------|-----------------------|
| <b>Pra Siklus</b> | 10     | 14           | 67        | 42%                   |
| <b>Siklus I</b>   | 11     | 13           | 70        | 46%                   |
| <b>Siklus II</b>  | 13     | 11           | 72,08     | 54,17%                |



Gambar 5. Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Terbukti dari tabel dan gambar di atas bahwa telah terjadi peningkatan jumlah siswa tuntas dan penurunan jumlah siswa yang belum tuntas. Hasil belajar rata-rata mengalami peningkatan. Selain itu, telah terjadi peningkatan persentase hasil belajar yang tuntas pada pra-siklus adalah 42%, siklus I adalah 46%, dan siklus II adalah 54,17%. Selain hasil belajar siswa, pada penelitian ini dilakukan juga observasi terhadap aktivitas guru dan siswa yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Observasi

| Pelaksanaan Pembelajaran | Hasil Observasi |
|--------------------------|-----------------|
|                          | Kriteria        |
|                          |                 |



|           | Aktivitas Guru | Aktivitas Siswa |
|-----------|----------------|-----------------|
| Siklus I  | Baik           | Cukup           |
| Siklus II | Amat Baik      | Baik            |

Kegiatan siswa dinilai cukup pada siklus pertama, sedangkan kegiatan guru dinilai baik. Sementara itu, kegiatan siswa dan guru pada siklus II masing-masing dinilai baik dan sangat baik.

Selama penelitian, tindakan yang dilakukan adalah dengan menggunakan aplikasi Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut teori Jean Piaget, siswa kelas I, II, dan III berada pada tahap operasi konkret, di mana mereka lebih mudah memahami hal-hal yang nyata dan konkret. Oleh karena itu, guru perlu menggunakan media pembelajaran yang efektif dan efisien untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Wicaksono (2016) menekankan pentingnya media pembelajaran agar siswa dapat menangkap materi dengan cepat, sementara penggunaan teknologi juga memperkaya pengalaman guru dan siswa. Salah satu media yang efektif adalah Quizizz, aplikasi kuis interaktif yang menurut Pratiwi, A.S, Indrawati, D. (2022) dan Amornchewin (2018) dapat meningkatkan kemampuan berhitung dan hasil belajar siswa melalui fitur-fitur menariknya. Selain itu, penerapan game Quizizz bertujuan untuk membangkitkan antusiasme dan rasa ingin tahu siswa. Dengan demikian, siswa akan terdorong untuk mencari tahu lebih lanjut tentang game yang dimainkan. Tidak hanya sekedar bermain, mereka juga dapat mengerjakan soal evaluasi melalui platform tersebut. Quizizz menawarkan banyak fitur yang menarik, seperti musik, meme (emoticon), dan lainnya, yang dirancang untuk meningkatkan semangat siswa dalam menyelesaikan soal. Fitur-fitur ini memberikan elemen hiburan yang tetap berhubungan dengan proses pembelajaran, sehingga siswa merasa lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar.

Dukungan atas penggunaan Quizizz tidak hanya berasal dari teori, tetapi juga dari penelitian sebelumnya oleh Lestari, S., Zifa, M., & Fatimah, S. (2022) dalam studinya yang berjudul " Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Permainan Quizizz Pada Siswa Kelas III SD Negeri 1 Panunggalan Semester Genap Tahun 2020/2021." Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan signifikan keaktifan dan hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 1 Panunggalan dengan menggunakan Quizizz. Temuan ini relevan dengan penelitian yang dilakukan saat ini, meskipun lokasi penelitian berbeda. Aplikasi Quizizz tetap digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif. Dengan demikian, teori dan hasil penelitian di atas dapat menjadi dasar bahwa penerapan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya di kelas 3 SDN Bratan III. Penggunaan Quizizz ini bukan hanya menghibur, tetapi juga mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses evaluasi pembelajaran, yang berpotensi meningkatkan prestasi akademik mereka secara keseluruhan.

### SIMPULAN

Penggunaan permainan Quizizz untuk mengajarkan materi perkalian dan pembagian angka dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di SD Negeri Bratan

3 Surakarta yang sesuai dengan temuan dan diskusi. Persentase capaian pembelajaran yang tuntas adalah 42% pada pra-siklus, 46% pada siklus pertama, dan 54,17% pada siklus kedua. Penelitian ini dapat memperkuat pemahaman terkait dampak positif dari penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa. Guru dapat memanfaatkan platform tersebut untuk menyajikan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, serta meningkatkan keterlibatan siswa. Penelitian lebih lanjut dapat mengeksplorasi berbagai metodologi *game* edukatif lainnya, membandingkan efektivitas Quizizz dengan platform *game* edukatif lainnya, atau menggunakan kombinasi dari beberapa platform *game* edukatif.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Julhadi. 2021. "Hasil Belajar Peserta Didik". Tasikmalaya: Edu Publisher. Tersedia dari [https://www.google.co.id/books/edition/HASIL\\_BELAJAR\\_PESERTA\\_DIDIK/BfclEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=buku+tentang+hasil+belajar+siswa&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/HASIL_BELAJAR_PESERTA_DIDIK/BfclEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=buku+tentang+hasil+belajar+siswa&printsec=frontcover)
- Muamalah, R.F., dkk. 2023. "Penerapan Aplikasi *Game* Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika". *Journal on Education* 5 (3): 7084-7095.
- Pradilasari, L., dkk. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa SMA." *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)* 7(1):9-15. doi: 10.24815/jpsi.v7i1.13293.
- Prastiyo, F. 2019. "Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik dengan Model Kooperatif Jigsaw pada Materi Pecahan di Kelas V SDN Sepanjang 2". Surakarta: Kekata Group. Tersedia dari [https://www.google.co.id/books/edition/PENINGKATAN\\_HASIL\\_BELAJAR\\_PESERTA\\_DIDIK/F5TuDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=buku+tentang+hasil+belajar+siswa&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/PENINGKATAN_HASIL_BELAJAR_PESERTA_DIDIK/F5TuDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=buku+tentang+hasil+belajar+siswa&printsec=frontcover)
- Safitri, R.D., dkk. 2023. "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dan Aplikasi Quizizz di Kelas VII SMP Negeri 1 Kembang Janggut". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 6 (2): 140-148.
- Tiana, A., dkk. 2021. "Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui Media *Game* Quizizz pada Mata Pelajaran Matematika". *Jurnal Pendidikan Indonesia* 2 (6): 943-952.
- Amornchewin, R. (2018). The Development of SQL Language Skills in Data Definition and Data Manipulation Languages Using Exercises with Quizizz for Students' Learning Engagement. *Indonesian Journal of Informatics Education* Vol 2 No. 2, 85-90.
- Lestari, S., Zifa, M., & Fatimah, S. (2022). Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Melalui *Game* Quizizz Pada Siswa Kelas III SD Negeri 1 Panunggalan Semester Genap Tahun 2020/2021. *Educatif Journal of Education Research*, 4(1), 27-35.
- Pratiwi, A.S, Indrawati, D. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Quizizz Terhadap Kemampuan Berhitung Penjumlahan Siswa Kelas I Sdn Kendangsari Iii Surabaya. *JPGSD*. 10(7), 1563-1573
- Wicaksono. (2016). Bahasa Dalam Komunikasi Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Prospektif* Vol 1 No. 2, 9-19.