

Penerapan Aplikasi *Quizizz* sebagai Metode Evaluasi dalam Pembelajaran Digital Marketing

Aulia Fitriyani¹

¹ SMK Negeri 2 Slawi, Jawa Tengah, Indonesia

Article Info

Corresponding Author:

Aulia Fitriyani, S.Pd.,
SMK Negeri 2 Slawi
Jalan Jenderal Ahmad Yani,
Slawi, Kabupaten Tegal, Jawa
Tengah 52412, Indonesia
Telepon (0283) 491284

Email:

auliaftrn@gmail.com

ABSTRACT

Interest is one of the things that can affect a person's learning. A person interested in a subject will naturally feel happy to participate in the study. When a person feels happy, it will be easier to understand the material being taught so that learning outcomes will be maximum. The evaluation of learning determines student learning outcomes. As a facilitator, the teacher must be able to make learning fun. The *Quizizz* application is a web tool that can be used as an exciting and fun learning evaluation medium. This study aims to know students' perceptions of the application of *Quizizz* as an evaluation method in creating a pleasant learning atmosphere to increase students' interest in learning, especially in Digital Marketing subjects.

Keywords: *Quizizz, Interest in Learning, Learning Evaluation Methods, Digital Marketing*

ABSTRAK

Minat merupakan salah satu hal yang dapat memengaruhi belajar seseorang. Seseorang yang mempunyai minat terhadap suatu mata pelajaran, maka dengan sendirinya dia akan merasa senang dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Ketika seseorang merasa senang, akan memudahkan memahami materi yang diajarkan, sehingga hasil belajar akan maksimal. Hasil belajar peserta didik ditentukan dengan adanya evaluasi pembelajaran. Guru sebagai fasilitator harus memiliki kemampuan untuk membuat pembelajaran yang menyenangkan. Aplikasi *Quizizz* merupakan sebuah web tool yang bisa digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui tentang persepsi peserta didik terhadap penerapan *Quizizz* sebagai metode evaluasi dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran Digital Marketing.

Keywords: *Quizizz, Minat Belajar, Metode Evaluasi Pembelajaran, Digital Marketing*

1. PENDAHULUAN

Minat merupakan salah satu hal yang dapat memengaruhi belajar seseorang. Minat adalah rasa ketertarikan, kemauan dari jiwa seseorang dalam melakukan kegiatan secara senang hati sehingga berpengaruh terhadap perubahan pengetahuan, keterampilan dan tingkah laku [1]. Seseorang yang mempunyai minat terhadap suatu mata pelajaran, maka dengan sendirinya dia akan merasa senang dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Tingkat minat belajar yang dimiliki siswa berbeda pada masing-masing siswa yang disebabkan faktor-faktor yang mempengaruhinya, seperti perasaan senang, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan siswa dalam proses belajar [2]. Ketika seseorang dalam keadaan senang, akan memudahkan untuk memahami materi pelajaran yang sedang diajarkan. Sebaliknya seseorang yang tidak memiliki minat terhadap suatu pelajaran akan merasa bosan dan malas mengikuti pembelajaran. Hal tersebut mengakibatkan kurangnya pemahaman peserta didik dalam materi pelajaran yang diikutinya, sehingga hasil belajar kurang maksimal.

Penggunaan metode dan media pembelajaran yang menarik memiliki peranan penting dalam meningkatkan minat belajar peserta didik [3]. Dalam pembelajaran di SMK metode pembelajaran guru seringkali monoton. Guru hanya menjelaskan materi melalui lisan saja sedangkan sumber belajar yang digunakan kurang memadai, sehingga menyebabkan peserta didik merasa bosan dan malas dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Hal demikian membuat peserta didik memiliki minat belajar yang kurang. Kurang bervariasinya metode atau model pembelajaran mengakibatkan kejenuhan belajar bagi siswa, sehingga minat belajar siswa akan berkurang [4]. Minat belajar akan tumbuh dan terpelihara apabila kegiatan belajar mengajar dilaksanakan secara bervariasi, baik melalui variasi model maupun media pembelajaran. Rendahnya minat belajar peserta didik juga dapat dilihat dari karakteristiknya bosan dalam belajar, suka duduk dibelakang, bermain HP [5]. Minat belajar yang kurang akan berpengaruh pada hasil evaluasi belajar.

Fungsi penting pendidik dalam mengevaluasi belajar siswa adalah memberikan umpan balik kepada siswa dalam mempertimbangkan efektivitas dan efisiensi dari proses pembelajaran yang dilakukan [6]. Terkait dengan proses evaluasi pembelajaran, selama ini guru melakukan evaluasi hasil belajar menggunakan cara konvensional yaitu berbasis kertas (*paper based test*). Kelemahan *paper based test* diantaranya memerlukan biaya yang cukup besar karena membutuhkan kertas. Selain itu, terkadang hasil dari pencetakan atau fotokopi kualitasnya masih rendah sehingga tulisan kurang jelas dan kurang menarik. Hal ini akan menyulitkan peserta didik dalam membaca soal dan membuat mereka jenuh dalam mengerjakan soal. Guru juga membutuhkan waktu yang cukup lama dalam mengoreksi jawaban siswa sehingga penilaian siswa tersebut tidak dapat langsung diketahui hasilnya. Oleh Karena itu, guru dituntut mengikuti tantangan pembelajaran berbasis digital, seiring dengan berkembangnya Teknologi dan Informasi. Sehingga diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital yang inovatif, efektif, dan efisien dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu aplikasi penilaian berbasis digital yang mudah digunakan adalah *Quizizz*. Evaluasi pembelajaran dengan menggunakan *Quizizz* membantu meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik [7]. *Quizizz* menjadi salah satu platform yang diharapkan mampu menarik minat, dan menambah konsentrasi siswa [8].

Dengan menggunakan *Quizizz*, peserta didik dapat melakukan latihan pada perangkat elektronik mereka. *Quizizz* memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik menghibur dalam proses pembelajaran. *Quizizz* juga memungkinkan peserta didik untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar. Peserta didik dapat mengambil kuis pada saat yang sama dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Guru dapat memantau prosesnya dan mengunduh laporan ketika kuis selesai untuk menganalisis kinerja peserta didik. Penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pemberian kuis kepada peserta didik menjadi salah satu target peserta didik agar lebih giat lagi dalam belajar dan memberikan tambahan motivasi belajar.

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui tentang persepsi peserta didik dan guru terhadap penerapan *Quizizz* sebagai metode evaluasi dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran Digital Marketing.

2. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Penerapan *Quizizz* dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik

Penggunaan media pembelajaran aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan beberapa aspek dalam diri siswa, termasuk minat untuk aktif dan belajar lebih giat [9]. *Quizizz* membantu merangsang minat dan meningkatkan konsentrasi peserta didik [4]. *Quizizz* dapat menghasilkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan sehingga perlu dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar peserta didik [10]. Selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, penggunaan *Quizizz* juga membuat siswa lebih fokus dalam belajar. [11]

2.2 *Quizizz* sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game

Media pembelajaran merupakan alat bantu untuk menyampaikan materi dan pengalaman belajar. Bermain game merupakan aktifitas terstruktur atau semi terstruktur yang biasanya bertujuan untuk hiburan. Karakteristik game yang menyenangkan, menantang, dan dapat dimainkan secara kolaborasi membuat game digemari banyak orang. Penggunaan media berbasis game dapat memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran dan memaksimalkan perasaan senang dan keterikatan terhadap proses pembelajaran tersebut [12]. Salah satu dampak positif penggunaan game adalah game menimbulkan suasana menyenangkan dan menghibur serta game memberikan latihan untuk pemecahan masalah dan logika [13]. Game sebagai media pembelajaran yang diintegrasikan dengan materi atau soal – soal evaluasi dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa dapat mengerjakan dalam suasana rileks ada musik, dan ada memenya sehingga lebih fun [14]. Salah satu media pembelajaran berbasis game adalah

Quizizz. Pembelajaran untuk generasi milenial menggunakan *Quizizz* terbukti meningkatkan kompetensi pembelajaran dengan cara yang menarik dan kolaboratif sesuai dengan pembelajaran yang berpusat pada pembelajar [15].

2.3 *Quizizz* sebagai Metode Evaluasi Pembelajaran

Dalam pelaksanaan evaluasi formatif, *Quizizz* menginformasikan dan mengidentifikasi jawaban yang salah maupun jawaban yang benar untuk masing-masing pembelajar, sehingga lebih efektif karena diketahui materi apa yang perlu diperbaiki [16][17]. Aplikasi *Quizizz* memiliki kelebihan-kelebihan yang dapat dengan mudah di manfaatkan selain media pembelajaran, juga bahan evaluasi pembelajaran, sebagai contoh, terdapat data dan perhitungan statistik kinerja peserta didik, yang hasilnya bisa menggambarkan sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi, nantinya menjadi bahan ukur evaluasi pembelajaran secara keseluruhan [18]. Sehingga, memberikan warna baru terhadap olah evaluasi guru dan pola pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Dengan media *Quizizz* guru dapat mengetahui sejauh mana pemahaman siswa mengenai pembelajaran yang telah disampaikan dengan cara berbeda dan menarik [19]. Pemanfaatan *Quizizz* membuat peserta didik sangat antusias dalam mengerjakan soal-soal dan mampu melatih kognitif dan konsentrasi peserta didik dalam menjawab soal, serta bahan evaluasi pembelajaran [20]. Metode evaluasi pembelajaran dengan *quizizz* ini mampu meningkatkan hasil evaluasi, konsentrasi dan motivasi peserta ketika ada dalam proses evaluasi pembelajaran [21].

3. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Data dikumpulkan dengan Teknik refleksi Gibbs (1988) secara tertulis melalui Google Form dari 30 peserta didik kelas XI yang terlibat dalam pembelajaran Digital Marketing dengan 17 peserta didik laki-laki dan 13 peserta didik perempuan, serta satu orang guru perempuan yang mengampu mata pelajaran Digital Marketing.

Data kemudian dianalisis menggunakan Teknik deskriptif kualitatif, untuk mengetahui persepsi peserta didik dan guru dalam penerapan *Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran mata pelajaran Digital marketing dan pengaruhnya terhadap minat belajar peserta didik.

3.1 Prosedur Penelitian

Penelitian dilaksanakan di dalam kelas, secara partisipatif, dengan uraian langkah-langkah sebagai berikut :

Dalam kegiatan pendahuluan, guru mengkondisikan peserta didik untuk mengawali pembelajaran dengan berdoa bersama dan memeriksa kehadiran. Guru kemudian memeriksa kerapian peserta didik dan kebersihan kelas serta memberikan motivasi kepada peserta didik untuk senantiasa menjaga kesehatan, keselamatan, kerapian, dan kebersihan kelas. Guru memberi apersepsi dengan menanyakan materi pada pertemuan sebelumnya dan mengaitkannya dengan materi yang akan disampaikan pada hari itu. Guru menyampaikan tujuan dan metode pembelajaran dan memberikan pertanyaan pemantik. Guru memberikan pretest dengan *Quizizz* dan menyampaikan rekap hasil *pretest* secara langsung kepada peserta didik setelah selesai mengerjakan. Guru memberikan apresiasi kepada peserta didik yang memiliki skor tertinggi dalam *pretest* dan memberi motivasi kepada siswa yang skornya masih rendah.

Kegiatan inti dilakukan dengan menggunakan metode *project based learning*. Pada fase awal, guru menyampaikan topik dan mengajukan pertanyaan mendasar bagaimana cara memecahkan masalah dan menyampaikan apa yang harus dilakukan peserta didik terhadap topik permasalahan. Fase selanjutnya adalah mendesain perencanaan produk. Guru memastikan setiap peserta didik dalam kelompok memilih dan mengetahui prosedur pembuatan proyek/produk yang akan dihasilkan. Peserta didik berdiskusi menyusun rencana pembuatan proyek pemecahan masalah meliputi pembagian tugas, persiapan alat, bahan, media, sumber yang dibutuhkan. Fase selanjutnya yaitu Menyusun jadwal pembuatan proyek. Guru dan peserta didik membuat kesepakatan tentang jadwal pembuatan proyek, meliputi tahapan-tahapan yang akan dilakukan dan batas waktu pengumpulan proyek. Peserta didik menyusun jadwal penyelesaian proyek dengan memperhatikan batas waktu yang telah ditentukan bersama. Fase selanjutnya adalah memonitor keaktifan dan perkembangan proyek. Guru memantau keaktifan peserta didik selama melaksanakan proyek, memantau realisasi perkembangan dan membimbing jika mengalami kesulitan. Peserta didik melakukan pembuatan proyek sesuai jadwal, mencatat setiap tahapan, mendiskusikan masalah yang muncul selama penyelesaian proyek dengan guru. Fase selanjutnya adalah menguji hasil. Dalam fase ini guru berdiskusi tentang prototipe proyek, memantau keterlibatan peserta didik, mengukur ketercapaian standar. Membahas kelayakan proyek yang telah dibuat dan membuat laporan produk/ karya untuk dipaparkan kepada orang lain. Fase yang terakhir adalah evaluasi pengalaman belajar. Setiap peserta didik memaparkan laporan, peserta didik yang

lain memberikan tanggapa. Guru membimbing proses pemaparan proyek, menanggapi hasil, selanjutnya guru dan peserta didik melakukan refleksi dari kegiatan belajar yang sudah dilakukan dan membuat kesimpulan. Guru memberikan konfirmasi dan penguatan terhadap kesimpulan dari hasil pembelajaran.

Kegiatan penutup dilakukan dengan mengevaluasi pemahaman peserta didik dengan memberikan post-test berupa game kuis dengan media *Quizizz*. Hasil post-test secara langsung ditampilkan setelah peserta didik selesai mengerjakan. Peserta didik secara langsung dapat mengetahui peringkat hasil evaluasi yang mereka kerjakan. Kemudian guru memberi apresiasi atas partisipasi peserta didik dan memberikan motivasi kepada peserta didik yang mendapatkan skor rendah. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan menyampaikan kepada peserta didik tentang rencana kegiatan pembelajaran berikutnya. Guru mengakhiri pertemuan dengan membaca doa dan mengucapkan salam.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukan analisis data terdiri dari 30 orang responden dari peserta didik dan satu orang responden dari guru, analisis terhadap data responden dirumuskan sebagai berikut:

Kontribusi *Quizizz* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik

Sebagian besar responden mengatakan bahwa mereka lebih senang dengan pembelajaran yang menggunakan *Quizizz* daripada yang tidak menggunakan *Quizizz*. Sebagaimana yang dikatakan peserta didik berikut :

“Ketika pembelajaran menggunakan *Quizizz* menjadi menyenangkan daripada pembelajaran yang monoton saja dan tidak menggunakan *Quizizz*”. (Responden S3)

“Dengan adanya aplikasi *Quizizz* saya jadi termotivasi untuk mengerjakan soal dengan teliti agar mendapat skor tertinggi.” (Responden S11)

“Manfaat *Quizizz* dapat menambah minat belajar siswa yang biasanya malas mengerjakan soal jadi semangat mengerjakan soal.” (Responden S22)

“Dampak positif dari penggunaan *Quizizz*, saya jadi termotivasi untuk lebih belajar lagi, lebih memahami materi yang disampaikan guru, dan lebih teliti lagi dalam menjawab pertanyaan supaya mendapat skor peringkat tertinggi dan mengalahkan teman-teman saya.” (Responden S11)

Sementara responden guru mengatakan bahwa penggunaan *Quizizz* menyenangkan karena dengan aplikasi *Quizizz* bisa lebih meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada saat pembelajaran. Pembelajaran yang tidak menggunakan *Quizizz* cenderung membosankan karena evaluasi hanya bisa dilakukan dengan menggunakan soal pada kertas, sedangkan jika menggunakan *Quizizz* pembelajaran bisa lebih interaktif karena evaluasi menggunakan soal-soal yang ditampilkan seperti kuis dan peserta didik bisa melihat hasil dari peserta didik yang lain.

Penyebab rendahnya minat belajar siswa berhubungan dengan perasaan senang, perhatian dalam belajar dan ketertarikan pada materi dan guru [21], maka dari hasil responden dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Quizizz* sangat tepat dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

Penerapan *Quizizz* sebagai media pembelajaran berbasis game

Segala sesuatu yang menyenangkan adalah ketika seseorang merasa enjoy dengan apa yang mereka lakukan. Seperti pada umumnya anak-anak di usia Sekolah Menengah Kejuruan lebih senang bermain game daripada belajar. Maka diperlukan proses pembelajaran yang membuat peserta didik merasa seperti bermain game. Seperti yang dikatakan peserta didik berikut:

“Aplikasi *Quizizz* membuat saya merasa senang karena seperti bermain game. Ada juga meme yang muncul ketika menjawab pertanyaan.” (Responden S11)

Dalam penerapan *Quizizz* ini juga menambah pengetahuan kepada peserta didik bahwa dalam pembelajaran juga ada aplikasi berbasis game.

“Saya jadi tahu tentang aplikasi *Quizizz* untuk menjawab pertanyaan seperti bermain games.” (Responden S2 dan S6)

“ Saya jadi tahu kalau ada aplikasi kuis yang kayak game...” (Responden S5)

Persepsi dari guru juga mengatakan “*Quizizz* membuat pembelajaran menyenangkan, karena bisa mengerjakan soal seperti bermain game.”

Dari hasil responden, Sebagian besar mereka dapat merasakan bahwa menggunakan *Quizizz* menyenangkan karena seperti sedang bermain game.

Kecukupan *Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran

Dalam evaluasi pembelajaran, guru memberikan soal dengan aplikasi *Quizizz* dengan tujuan menambah semangat peserta didik dalam mengerjakan soal tersebut. Ketepatan penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam evaluasi pembelajaran menurut sebagian besar responden mengatakan sudah sesuai sebagai aplikasi untuk evaluasi. Berikut hasil responden dari peserta didik:

“Aplikasi *Quizizz* sudah sesuai sebagai media untuk evaluasi pembelajaran...” (Responden S14)

“Sudah sesuai untuk media evaluasi pembelajaran karena kita sebagai siswa tidak perlu menyediakan kertas dan pulpen, hanya menggunakan hp saja. Dan juga nilainya langsung muncul jadi siswa lebih semangat dalam mengerjakan kuis.” (Responden S12)

Dalam penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam evaluasi pembelajaran memberikan dampak positif dan negatif. Dampak negatif menurut persepsi peserta didik ada pada jaringan internet yang kurang lancar menyebabkan pelaksanaan evaluasi lebih lambat.

“Dampak positif dari penggunaan aplikasi *Quizizz* salah satunya siswa jadi antusias dalam mengerjakan kuis dan berlomba-lomba untuk mendapat peringkat tertinggi.” (Responden S16)

“Dampak positif siswa lebih semangat dalam mengerjakan kuis karena ada muncul gambar meme”. (Responden S12)

“Dampak negatifnya ketika internet tidak lancar akan menghambat proses kuis, menyebabkan pelaksanaannya lama.” (Responden S9 dan S10)

Selain itu sebagai media yang menyenangkan, *Quizizz* juga mudah untuk digunakan.

“Tidak kesulitan karena mudah digunakan cukup mengakses link dan menambahkan kode atau bisa juga langsung scan QR code.” (Responden S22)

Namun ada satu responden yang mengatakan bahwa *Quizizz* belum sesuai jika digunakan untuk evaluasi pembelajaran. Menurutnya, “*Quizizz* belum sesuai untuk evaluasi pembelajaran, apalagi dengan adanya penambahan fitur-fitur bantuan yang memungkinkan siswa mengerjakan ulang pertanyaan yang salah.” (Responden (S20). Responden tersebut juga menambahkan selain dampak positif, *Quizizz* juga memberikan dampak negatif.

“Dampak negatifnya siswa lebih ke menjawab pertanyaan dengan cepat tanpa memahami isi pertanyaan tetapi dampak positifnya siswa jadi tahu ketika jawaban mereka salah, mereka langsung tahu jawaban mana yang benar.” (Responden S20)

Sedangkan menurut persepsi guru, evaluasi menggunakan *Quizizz* sudah sesuai, karena *Quizizz* bisa menjadi media evaluasi yang menyenangkan bagi peserta didik dan membantu guru untuk meningkatkan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif di kelas. Selain itu, ada dampak positif dan negatifnya.

“Ada, dampak negatif yaitu peserta didik semakin kecanduan untuk menggunakan gadget. Dampak positifnya yaitu peserta didik dapat lebih semangat lagi untuk mengikuti evaluasi selama proses pembelajaran.”

Dari jawaban para responden dapat di lihat bahwa penggunaan *Quizizz* dalam evaluasi pembelajaran sudah sesuai namun harus memperhatikan jaringan internet yang memadai.

5. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa, penerapan *Quizizz* sebagai metode evaluasi dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran Digital Marketing sudah sesuai apabila kondisi jaringan internet yang memadai. *Quizizz* juga memudahkan guru dalam menganalisis hasil evaluasi karena langsung muncul setelah kuis di akhiri. *Quizizz* juga memiliki fitur koreksi otomatis sehingga jika siswa menjawab salah pertanyaan tersebut, maka akan muncul jawaban yang benar.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Febrianti, S., Nursafwa, H., Arifin, B., Hayati, I., & Zailani, Z. (2021). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Mahasiswa Di Masa Pandemi Pada Mata Kuliah Penulisan Karya Ilmiah Di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. *Al-Ulum: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 48-57. <https://doi.org/10.56114/al-ulum.v2i1.115>
- [2] Reski, N. (2021). Tingkat Minat Belajar Siswa Kelas IX SMPN 11 Kota Sungai Penuh. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(11), 2485-2490. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i11.496>
- [3] Supriyono, S. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43-48. <https://doi.org/10.26740/eds.v2n1.p43-48>
- [4] Purba, L. S. L. (2017). Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe two stay-two stray (TS-TS) terhadap hasil belajar dan aktivitas belajar siswa pada pokok bahasan koloid. *EduMatSains: Jurnal Pendidikan, Matematika dan Sains*, 1(2), 137-152. <http://ejournal.uki.ac.id/index.php/edumatsains/article/view/239/175>

- [5] Marti'in, Wicaksono, L., & Purwanti, P. (2019). ANALISIS TENTANG RENDAHNYA MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XI SMA NEGERI 5 PONTIANAK. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(7), 425-436. <http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v8i7.33958>
- [6] Wahidmurni, A. M., & Ridho, A. (2010). Evaluasi Pembelajaran: Kompetensi dan Praktik. *Yogyakarta: Nuha Letera*.
- [7] Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran quizizz pada mata kuliah kimia fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29-39. <http://repository.uki.ac.id/id/eprint/2628>
- [8] Rahmawati, D. N., Nisa, A. F., Astuti, D., Fajariyani, F., & Suliyanti, S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2(1), 55-66. <https://doi.org/10.35878/guru.v2i1.335>
- [9] Hidayati, I. D., & Aslam, A. (2021). Efektivitas media pembelajaran aplikasi quizizz secara daring terhadap perkembangan kognitif siswa. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(2). <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37038>
- [10] Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran quizizz untuk pembelajaran jenjang pendidikan dasar dan menengah di Bengkulu. *Kependidikan*, 2(25). <http://jurnal.umb.ac.id/index.php/kependidikan/article/view/567>
- [11] 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>
- [12] Solviana, M. D. (2020). PEMANFAATAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN DI MASA PANDEMI COVID-19: PENGGUNAAN FITUR GAMIFIKASI DARING DI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PRINGSEWU LAMPUNG UTILIZATION OF EDUCATIONAL TECHNOLOGY IN THE COVID-19 PANDEMIC PERIOD: USE OF ONLINE GAMIFICATION FEATURES AT THE MUHAMMADIYAH PRINGSEWU LAMPUNG UNIVERSITY. In *Journal of Biology Education Research* (Vol. 1, Issue 1). <http://ejournal.metrouniv.ac.id/index.php/Al-Jahiz>
- [13] Henry, S. 2010. *Cerdas dengan Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- [14] Mulatsih, B. (2020). Penerapan aplikasi Google Classroom, Google Form, dan Quizizz dalam pembelajaran kimia di masa pandemi Covid-19. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1), 16-26. <https://jurnal-dikpora.jogjaprovo.go.id/index.php/jurnalideguru/article/view/129/171>
- [15] Balasubramanian, K. (2017). Moving towards borderless and limitless classroom: Blending Skype, Nearpod and Quizizz applications in the teaching and learning. *Proceedings Of The International University Carnival On E-Learning (Iucel) 2017* (hal. 93). Bandar Baru Nilai: Centre for Global Open Access Learning. Diambil kembali dari <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>
- [16] Huisman, M. (2018, May). Formative Assessment and the Impact on Student Learning. Dipetik Agustus 19, 2018, dari https://nwcommons.nwciowa.edu/education_masters/86/
- [17] Suharsono, A. (2020). Penggunaan aplikasi Quizizz dalam pelatihan dasar CPNS Kemenkeu generasi milenial. *Paedagogia: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan*, 11(1), 60-66. <https://doi.org/10.31764/paedagogia.v11i1.1915>
- [18] 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>
- [19] Panggabean, S., & Harahap, T. H. (2020). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Quizizz Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika. *MES: Journal of Mathematics Education and Science*, 6(1), 78-83. <https://doi.org/10.30743/mes.v6i1.3143>
- [20] Anggraini, W., Santi, A. U. P., & Gery, M. I. (2020, October). Pemanfaatan aplikasi quizizz untuk tematik dalam pembelajaran jarak jauh kelas III di SDN Kebayoran Lama Utara 07 Pagi. In *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ* (Vol. 1, No. 1). <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/download/8839/5188>
- [21] Kalahatu, M. F. (2021). Persepsi peserta pelatihan dasar terhadap penggunaan quizizz sebagai metode evaluasi pembelajaran. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(01), 163-178. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i01.1228>
- [22] Firdaus, C. B. (2019). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Minat Belajar Siswa Terhadap Mata Pelajaran Matematika di MTs Ulul Albab. *Journal On Education*, 2(1), 191-198. <https://doi.org/10.31004/joe.v2i1.298>