

## **PENERAPAN APLIKASI QUIZIZ SEBAGAI MEDIA EVALUASI MATERI BAHASA INGGRIS SISWA KELAS 12 MIPA 2 SMA NEGERI 4 MAROS**

Rosnani<sup>1</sup>, Riska Febrianti As<sup>2</sup>, Uyunnasirah Hambali<sup>3</sup>, Mahirawati<sup>4</sup>

rosnanianhi28@gmail.com.riskafebriantyas@gmail.com.  
uyunhambali@unismuh.ac.id.mahirawatihusaiman@gmail.com

### **ABSTRAK**

Quizizz merupakan platform pembelajaran online berbasis game yang dapat secara efektif membedakan pengajaran mulai dari mengidentifikasi informasi tentang siswa. Penelitian ini menggunakan penelitian PTK atau Penelitian Tindakan Kelas. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuktikan bahwa penerapan aplikasi Quizizz dapat membantu guru dalam mempermudah evaluasi materi bahasa Inggris siswa kelas XII MIPA 2 Sma Negeri 4 Maros. Peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan aplikasi kuis sebagai media evaluasi. Penggunaan Quizizz dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengerjakan soal dari evaluasi materi yang diberikan oleh guru. Hasil penelitian siswa dapat meningkatkan hasil evaluasi dari siklus I ke siklus II dengan hasil yang memuaskan. Penelitian Tindakan Kelas untuk mengevaluasi materi siswa menggunakan Quizizz di kelas. Diharapkan guru mempertimbangkan penggunaan Quizizz untuk membantu mengevaluasi siswa.

*Kata Kunci: Quizizz, Penelitian Tindakan Research, Media Evaluasi*

### **ABSTRACT**

*Quizizz is a game-based online learning platform that can effectively differentiate teaching starting from identifying information about students. This research uses PTK research or Classroom Action Research. The aim of this research is to prove that the application of the Quizizz application can help teachers make it easier to evaluate English language material for class XII MIPA 2 students at Sma Negeri 4 Maros. Researchers use classroom action research to apply the quiziz application as an evaluation medium. Using Quizizz can increase students' motivation in working on questions from the evaluation of material provided by the teacher. The results of student research can improve evaluation results from cycle I to cycle II with satisfactory results. Classroom Action Research to evaluate student material using*

*Quizizz on class it is hoped that teachers will consider using Quizizz to help evaluate students.*

*Keywords: Quizizz, Action Research, Evaluation Media*

## **PENDAHULUAN**

zaman teknologi semakin canggih sehingga setiap guru harus mampu menyesuaikan diri dengan teknologi tersebut. Kemajuan teknologi ini memberikan dampak positif bagi dunia pendidikan, karena beberapa sekolah yang telah beradaptasi dengan teknologi tersebut berhasil melatih siswanya dalam pemahaman dan keterampilan yang diperlukan untuk memperoleh studi. Teknologi yang canggih juga mampu menawarkan banyak hal lainnya kepada tenaga pendidik, tergantung bagaimana caranya guru tersebut dapat memanfaatkan teknologi ini dalam kelancaran mengajarnya di dalam kelas.

Evaluasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *evaluation* yang berarti nilai atau harga, sedangkan dari segi *appraisal* berarti penilaian sistematis terhadap nilai dan kegunaan suatu hal (Saputra, 2023). Evaluasi juga sama dengan kata pengukuran dalam pendidikan yaitu merupakan proses yang dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang hasil dan prestasi siswa. Hasil penilaian ini dijadikan dokumen untuk mengevaluasi kelengkapan dan efektivitas pembelajaran (Ilham et al., 2023). Evaluasi dalam hal ini terbagi menjadi dua jenis yaitu pengukuran dan non pengukuran, pengukuran berupa data atau angka, sedangkan non pengukuran berupa data kualitatif. Evaluasi materi adalah suatu proses yang sangat penting dalam pembelajaran. Evaluasi materi ini akan mempermudah guru pada proses penilaian terhadap siswa. Hal tersebut sejalan dengan apa yang dikatakan dengan (Amri, 2021) Dalam proses pembelajaran, evaluasi merupakan faktor yang sangat penting dan dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran. Evaluasi pembelajaran dapat memberikan umpan balik/koreksi respon siswa secara obyektif dan pengaturan waktu yang otomatis.

Terdapat banyak media pembelajaran yang ditawarkan oleh teknologi yang bisa digunakan untuk mempermudah guru dalam memberikan evaluasi terkait materi yang telah diajarkan guru kepada siswa. Salah satu diantaranya media tersebut adalah aplikasi Quizizz. Quizizz adalah platform pembelajaran online berbasis permainan yang dapat secara efektif membedakan pengajaran mulai dari identifikasi informasi

tentang siswa didik. Dengan penggunaan pembelajaran yang berbeda-beda menggunakan Quizizz, instruktur dapat memastikan bahwa setiap siswa diberikan kesempatan yang sama untuk mengembangkan keterampilannya dengan cara yang menyenangkan dan menyenangkan. Dengan beragamnya fitur yang ditawarkan Quizizz, siswa akan dapat memenuhi seluruh kebutuhan pendidikannya karena konten, prosedur, dan produk yang dihasilkan dapat disesuaikan dengan kebutuhan unik setiap siswa. Oleh karena itu, penerapan Quizizz perlu diterapkan oleh guru di sekolah (Basma, 2023).

Aplikasi Quizizz menyertakan banyak fitur berguna untuk belajar bahasa Inggris. Pertama, seorang guru boleh memilih jenis pelajaran yang akan diajarkan karena sudah ada sejumlah pelajaran yang dibuat oleh guru lain; Setelah terlibat dalam Latihan, Siswa dapat melihat skornya secara diam-diam; Kesepuluh, aplikasi ini sangat efektif karena dapat digunakan kapan pun, kapan pun, dan oleh siapa pun; Pada aplikasi Quizizz terdapat sistem untuk melacak penyerahan kuis setiap pengguna; nanti ada kuis benar dan salah (Marpaung, 2021). Tidak hanya itu, manfaat lain menggunakan Quizizz dalam pembelajaran bahasa untuk orang dewasa dan anak-anak adalah individu tersebut memiliki tingkat motivasi yang lebih tinggi. Penggunaan Quizizz dapat membantu siswa menjadi lebih mahir dalam materi pembelajaran maupun evaluasi mata pelajaran bahasa Inggris (Junior, 2020). Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa ingin menggunakan Quizizz sebagai sumber media untuk kelas pengantar bahasa Inggris yang akan datang (Bury, 2021). Kemahiran tata bahasa siswa yang telah menggunakan Quizizz memiliki efek peredam yang baik dalam bentuk esai (Saputri, Hamdani, Pujo, Shodiq, & Muzayyanah, 2022). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa Quizizz dapat membantu siswa dalam belajar dan membantu guru dalam mengevaluasi siswa.

Selain itu, terdapat beberapa kendala bagi guru dan siswa dalam menggunakan aplikasi Quizizz. Penggunaan atau penerapan aplikasi Quizizz masih sedikit diketahui oleh guru dan siswa di tingkat sekolah (Aini, 2019). Selain itu, masih terdapat beberapa permasalahan lain seperti sekolah tidak memiliki perangkat yang memadai, sebagian guru membutuhkan media aplikasi yang biasa digunakan dalam mengevaluasi materi. (Marpaung, 2021). Guru yang memiliki pengalaman mengajar

sebelumnya mengatakan bahwa mereka tidak tertarik menggunakan aplikasi Quizizz karena tidak mengetahui atau memahami cara menggunakannya (Lim, 2021). Oleh karena itu perlu adanya petunjuk penggunaan aplikasi Quizizz dalam bahasa Indonesia, karena aplikasi Quizizz menggunakan sistem bahasa Inggris.

Dengan berbagai permasalahan yang ada pada paragraf diatas, maka artikel ini akan mengkaji bagaimana cara penerapan aplikasi quiziz sebagai media evaluasi materi bahasa inggris siswa kelas 12 MIPA 2 SMA NEGERI 4 Maros dengan demikian, artikel ini merumuskan pertanyaan artikel: bagaimana penerapan aplikasi quizizz sebagai media evaluasi materi bahasa inggris siswa kelas XII MIPA 2 sma negeri 4 Maros?

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan penelitian PTK atau dikenal dengan penelitian Tindakan Kelas. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dapat membantu guru menjadi lebih mahir dalam menilai materi bahasa Inggris untuk siswa kelas XII MIPA 2 Sma Negeri 4 Maros. Hal ini diharapkan dapat meringankan kegelisahan guru ketika menilai siswa. Peneliti menggunakan tindakan kelas penelitian untuk menilai penerapan Quiziz sebagai media untuk mengevaluasi kemahiran bahasa Inggris di kalangan siswa XII SMA Negeri 4 Maros. Penelitian tindakan kelas terdiri dari modul-modul yang mendukung berbagai tingkat pemahaman situasional dan praktis. Silabus diuraikan secara rinci dengan metodologi evaluasi yang menekankan kritik konstruktif dan partisipasi aktif. Setiap perhitungan dibagi menjadi tiga bagian: (1) observasi dan tindakan, (2) perencanaan, dan (3) refleksi. Dari hasil penelitian ini, kinerja Quizizz dimanfaatkan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam mengevaluasi siswa.

Wawancara juga dapat digambarkan sebagai proses interaksi dan komunikasi verbal dengan tujuan memperoleh informasi penting. Dalam sesi wawancara, dua orang atau lebih boleh terlibat dalam percakapan, dengan status dan sudut pandang masing-masing orang menjadi prioritas (Ismail, 2019: 97). Menurut Margono (Ismail, 2019: 88), observasi diartikan sebagai “pengamatan” dan “pecatatan” secara sistematis terhadap suatu gejala yang muncul selama suatu penelitian berlangsung. Pengamatan dan pencatatan yang dilakukan terhadap obyek ditempat yang sedang

terjadi atau berlangsung peristiwa, sehingga pengamatan berada bersama obyek yang menyimpan, disebut pengamatan langsung, sedangkan pengamatan tidak langsung adalah pengamatan yang dilakukan tidak pada saat berlangsung suatu peristiwa yang akan menyimpan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

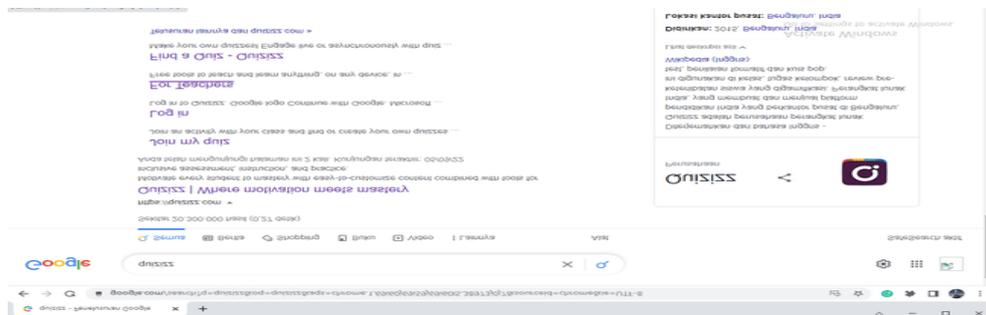
### Hasil

Quizizz adalah alat pengajaran interaktif yang dapat digunakan guru sebagai tempat bagi siswanya untuk belajar dan menerima umpan balik. Lingkungan permainan yang menstimulasi dapat meningkatkan rentang perhatian siswa (Setiyani et al., 2021). Menurut gurunya, aplikasi Quizizz efektif, mudah digunakan, dan dapat memotivasi semua siswa. Hasilnya, memiliki potensi yang baik untuk meningkatkan prestasi akademik dan disiplin diri (Lim, 2021).

### 1. Pendaftaran Akun

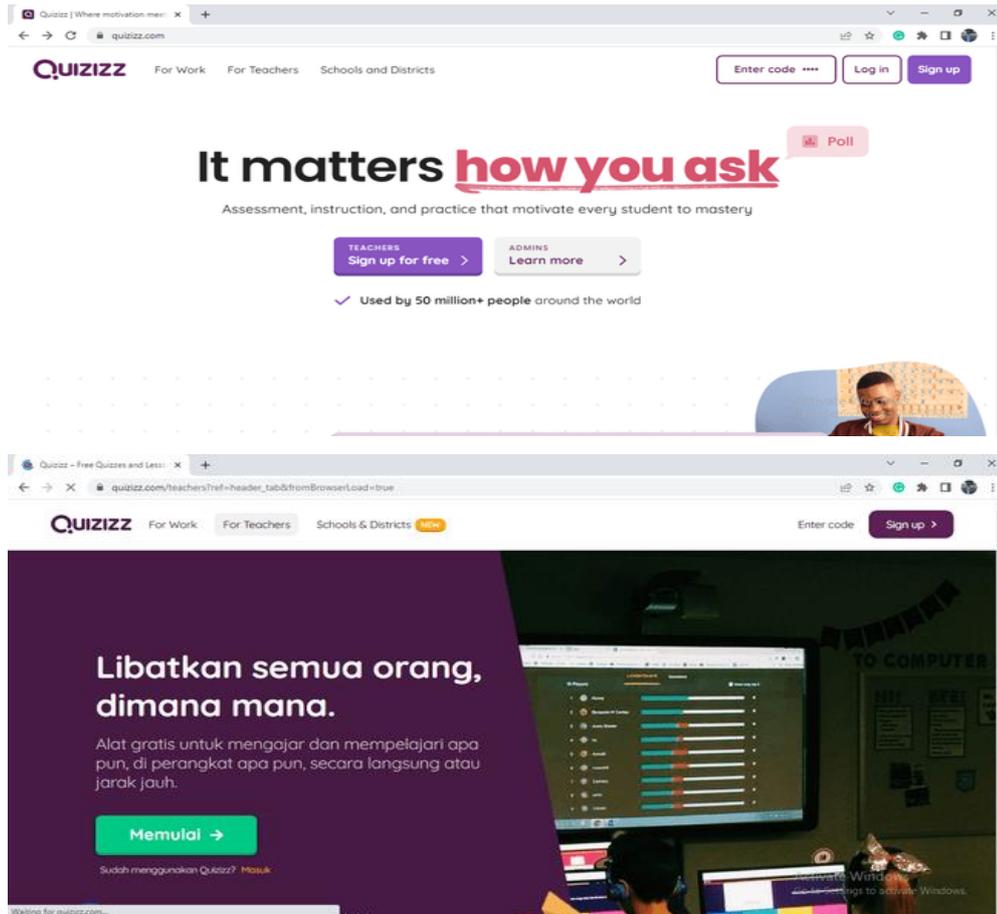
Artikel ini menjelaskan cara mendaftar akun melalui email dan cara login Quizizz. Berikut sedikit penjelasan yang dapat dipahami.

1). Kunjungi situs web "Quizizz" terlebih dahulu.



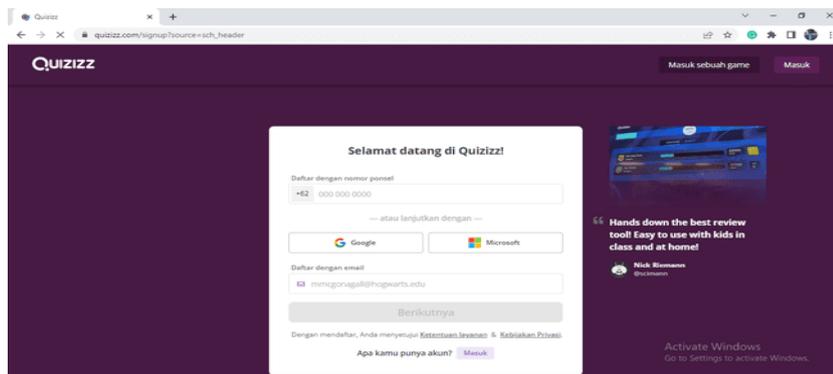
**Gambar 1. Mencari Quizziz**

2) Jikalau belum memiliki akun, silahkan klik for teacher setelah itu klik sign up



**Gambar 2. Membuka Quizizz**

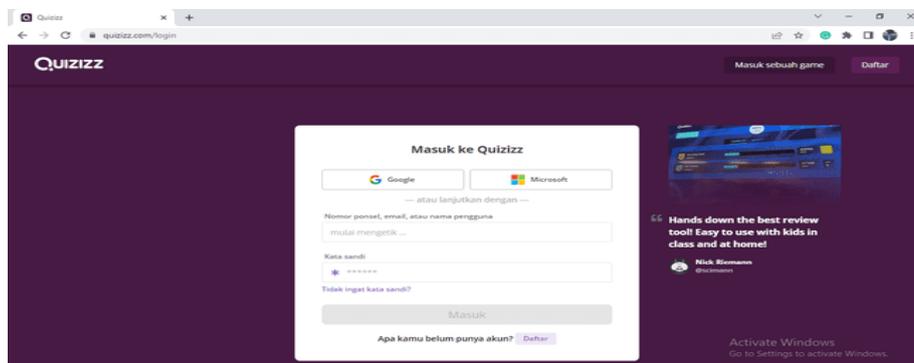
3) Formulir pendaftaran akun ini Pendaftaran di Quizizz mengisi formulir yang ditawarkan secara emolien.



**Gambar 3. Mendaftar Quizizz**

4) Buka aplikasi Quizizz dan klik "Log in"

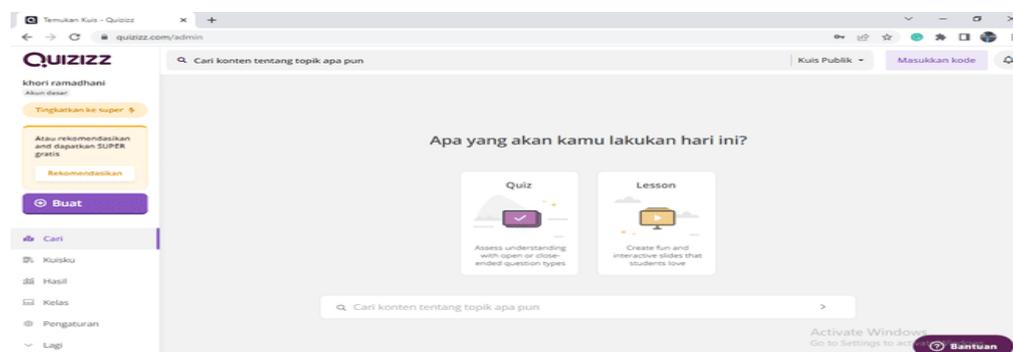
5). Itulah alamat email dan password yang baru saja Anda masukkan pada akun Quizizz Anda.



## 2. Menggunakan Kuis dari Aplikasi Quizizz

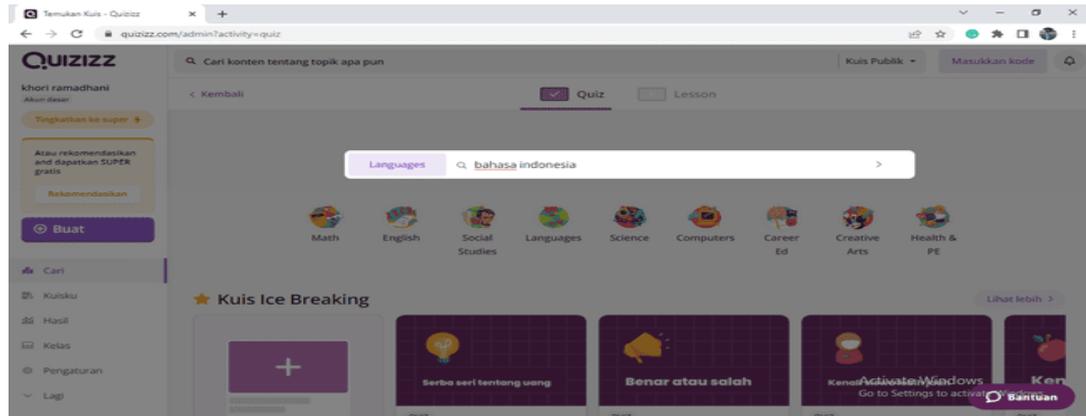
Bagian ini menjelaskan tentang bagaimana cara menggunakan kuis yang sudah tersedia dalam aplikasi Quizizz. Berikut beberapa cara yang dapat dilihat.

a. Setelah masuk aplikasi menggunakan akun guru, pilih “Quiz” untuk memberikan latihan atau pilih “Lesson” untuk memberikan materi pembelajaran.



**Gambar 5. Tampilan Quizziz**

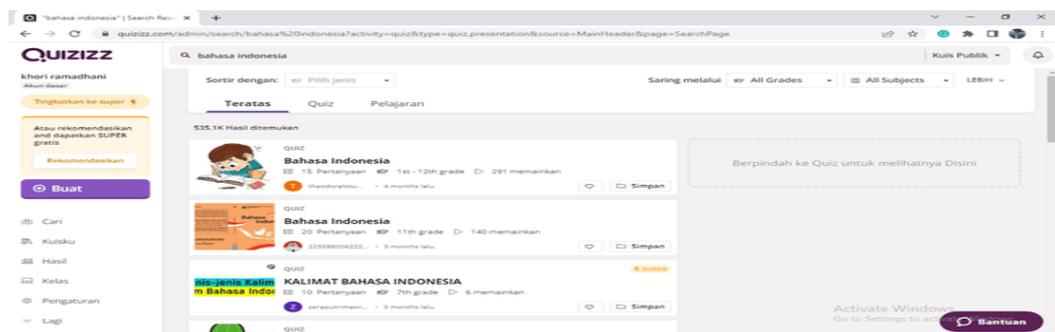
b. Ketika memilih “Quiz” maka akan muncul tampilan seperti gambar dibawah ini.



Gambar 6. Memilih Quzzi

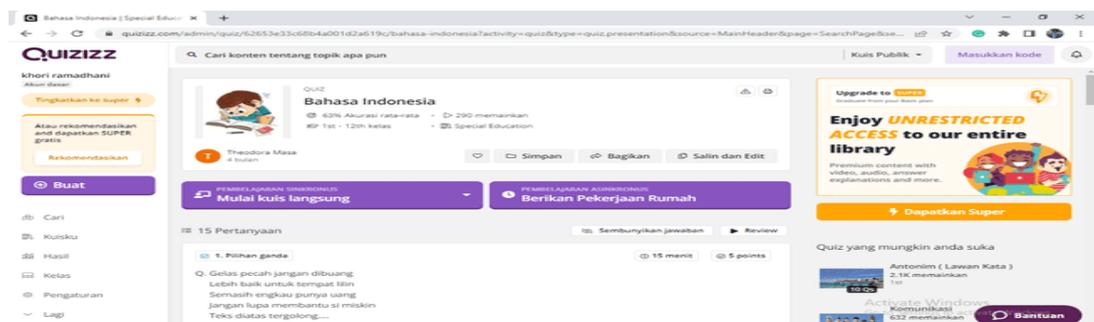
c. Pada kolom pencarian dapat diketik topik kuis yang ingin dicari. Karena, aplikasi Quizizz memiliki banyak kuis yang sudah selesai dibuat oleh guru lain. Sehingga memudahkan guru lain jika ingin memakai latihan dengan aplikasi Quizizz.

d. Pilih salah satu dari kuis-kuis tersebut

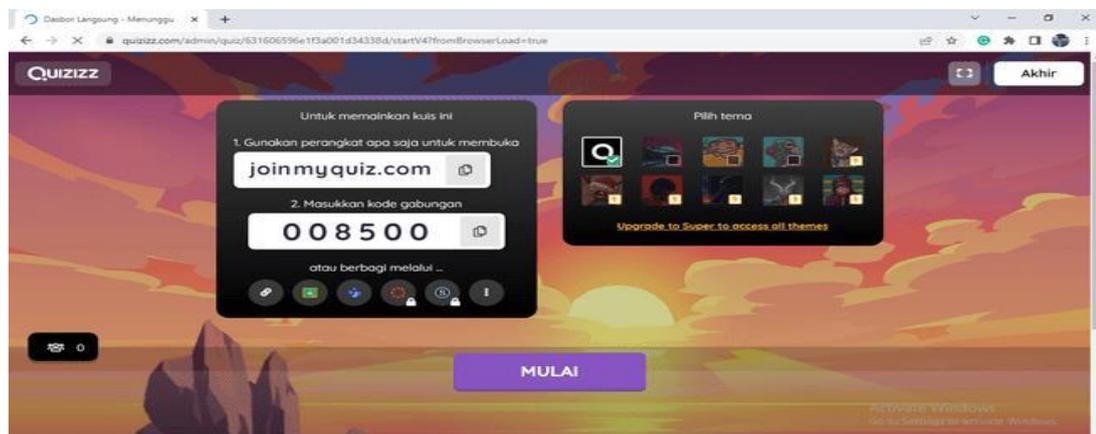


Gambar 7. Memilih Quzziz yang tersedia

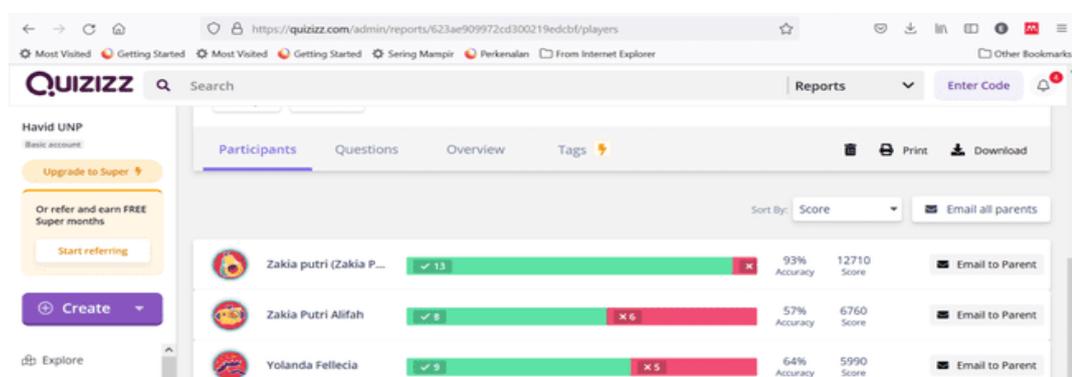
e. Setelah memilih salah satu kuis, lalu klik live session / mulai kelas langsung untuk memberikan latihan atau klik berikan pekerjaan rumah untuk tugas dirumah.



- f. Isi kelas yang akan diberikan kuis dan isi beberapa pengaturan lainnya. Lalu klik lanjutkan.
- g. Berikan link dan kode bergabung untuk siswa. Guru dapat membagikan link nya dengan klik logo “salin link” dan membagikannya dalam Whatsapp group. Guru juga dapat membagikan link dan kode langsung pada Google Classroom dengan klik logo Google Classroom.



- h. Setelah semua siswa bergabung dalam live session / mulai kelas berlangsung, klik mulai.
- i. Setelah kuis diberikan dan dikerjakan oleh siswa, maka aplikasi akan menampilkan hasil skor siswa kepada guru seperti gambar dibawah ini.

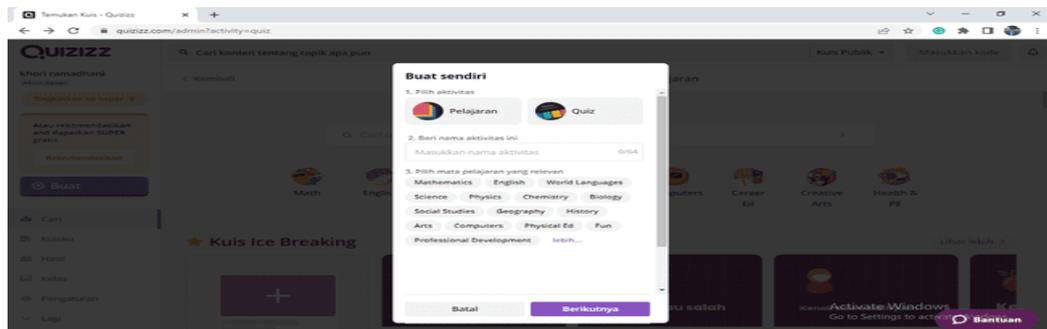


Gambar 8. Hasil ujian di Quizziz

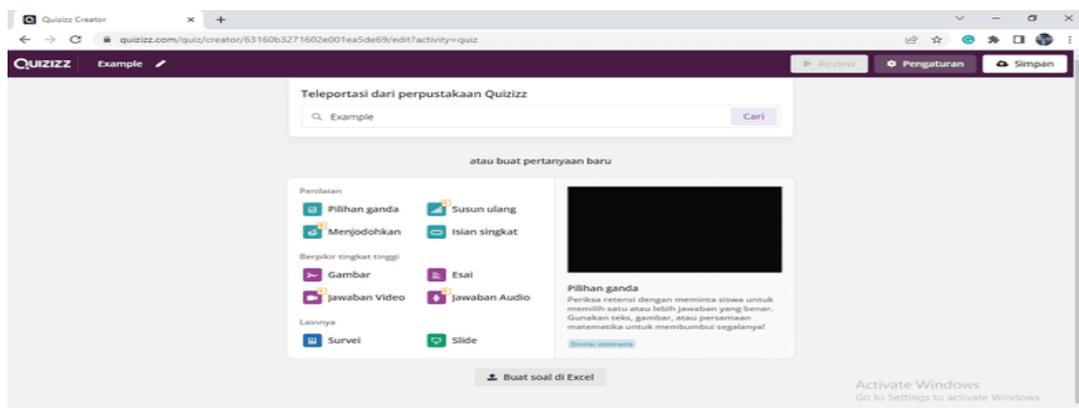
### 3. Membuat Kuis secara Mandiri

Ternyata materi dan pelatihan di aplikasi Quizizz cukup rumit. Berikut beberapa langkah dalam pembuatan kuisnya.

1. Klik tombol "Buat/Create" yang berwarna ungu.
2. Daftar dan pilih kriteria yang berlaku.

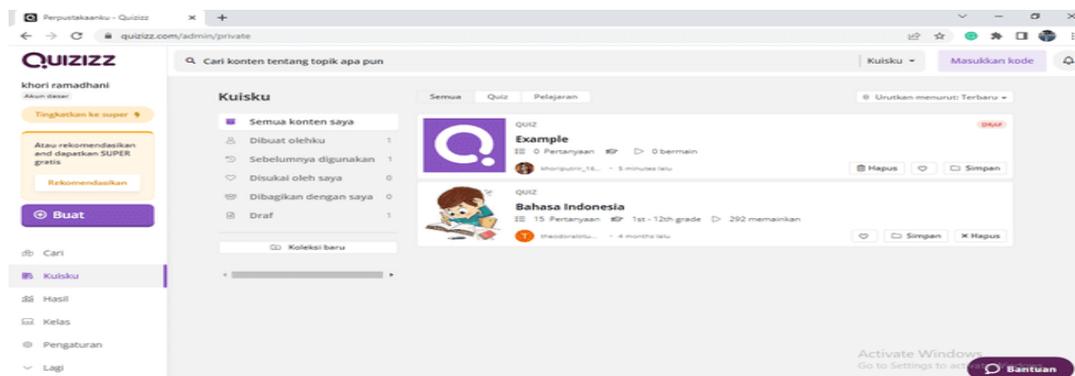


3. Aplikasi ini menyediakan beberapa format soal, seperti opsi "ganda" dan lain-lain. Selanjutnya berdasarkan kebutuhan, diajukan pertanyaan kuis. Selain membuat soal sendiri, guru juga dapat menugaskan satu atau lebih soal dari guru lain yang tersedia di aplikasi dan dapat diterapkan pada satu soal yang sudah diselesaikan. Selain itu, Quizizz juga memberikan kemudahan penggunaan kepada guru dengan memungkinkan mereka mengimpor file dalam format Microsoft Excel dalam suatu aplikasi.



4. Setelah membuat topik, klik link tersebut.

5. Setelah membuat kuis, klik "Selesaikan Kuis".
6. Setelah itu, ada beberapa detail lagi yang akan dibenahi, seperti jadwal kerja, jadwal kelas, fitur Quizizz seperti tema, musik, dan lain-lain. Terakhir, klik Simpan.
7. Setiap topik yang telah dibuat akan disajikan dalam "kuisku".



Aplikasi Quizizz memiliki antarmuka pengguna yang sangat kreatif, dan musik yang disertakan dalam aplikasi tidak berdampak negatif terhadap emosi pengguna ketika mereka mengajukan pertanyaan (Setiyani et al., 2021). Berbagai perangkat, termasuk laptop, tablet, ponsel pintar, dan browser web, dapat digunakan dengan Quizizz (Lestari, 2019). Selain itu Quizizz dapat digunakan oleh siapa saja, dimana saja, kapan saja, sebagai sarana pembelajaran (Marpaung, 2021). Oleh karena itu, aplikasi Quizizz menjadi alat pengajaran yang sangat efektif di bidang pendidikan.

Namun, bagaimana tepatnya aplikasi Quizizz digunakan dalam pengajaran bahasa Inggris? Hal ini karena pengajaran bahasa Inggris terdiri dari empat keterampilan: berbicara, membaca, menulis, dan mendengarkan. Bagaimana cara membuat kuis saat kuis sedang mendengarkan? Berbicara, Menulis, atau Membaca? Umumnya, selama fase mendengarkan, terdapat file audio yang berbeda. Aplikasi Quizizz sudah memiliki fitur audio baik untuk kuis maupun presentasi, sehingga guru dapat dengan mudah menggunakannya. Pada bacaan ketiga, gadis itu terlihat sedang membaca buku tentang teliti. Semua topik biasanya dapat dipahami dengan baik, dan aplikasi Quizizz menyediakan fitur teks baik untuk kuis maupun presentasi. Fitur yang dapat memberikan suara pada kuis diperlukan untuk kemampuan berbicara kuis. Aplikasi Quizizz sudah memiliki fitur ini di kuisnya, sehingga guru tidak perlu khawatir. Terlepas dari kemampuan menulis, gunakan aplikasi Quizizz.

Aplikasi Quizizz ini sangat berguna untuk mengajarkan keterampilan bahasa Inggris. Telah ditetapkan bahwa Quizizz adalah aplikasi yang sangat berguna untuk mempelajari keterampilan mendengarkan. Secara khusus, penggunaan fitur audio Quizizz dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi tertulis, meningkatkan kemampuan menulis ulang materi tertulis, dan meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi yang belum jelas (Fadlilah & Ma'rifah, 2022). Menurut penelitian, siswa dan siswi dapat saling meningkatkan kemampuan membaca secara mandiri dan tanpa rasa frustrasi (Nanda, 2018). Melalui penggunaan Quizizz, siswa dapat meningkatkan keterampilan menulis dan meningkatkan kemampuan mengekspresikan diri dengan jelas saat membuat kartu ucapan atau kartu catatan dengan cara yang efisien (Malvado, Prastikawati, & Wiyaka, 2022). Kehadiran fitur media yang dapat menampilkan gambar di layar dapat meningkatkan tingkat pemahaman kosakata siswa melalui penggunaan teknik menggambar (Huei, Yunus, & Hashim, 2021).

Manfaat dari aplikasi Quizizz ini juga dapat dilihat bagi guru dan siswa. Selain mudah digunakan, Quizizz dapat membantu guru dalam mengkaji statistik data siswa secara mendalam untuk setiap topik (Setiyani et al., 2021). Selain itu, akan ada penilaian otomatis dan analisis topik yang tersedia melalui Quizizz dalam bentuk file Excel (Aini, 2019). Salah satu fitur yang sangat bermanfaat adalah laporan hasil setiap siswa dapat dikirimkan ke gurunya melalui email (Aini, 2019). Aplikasi Quizizz juga sangat membantu untuk menganalisis kemampuan tata bahasa siswa (Saputri et al., 2022).

Manfaat tambahan yang diperoleh siswa antara lain: meningkatkan kesadaran siswa, membuat siswa memahami materi pelajaran secara mandiri, mendorong siswa bertanya tentang materi dan saat evaluasi, memberikan kejelasan saat menjawab pertanyaan dan mengatur waktu, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari.

### **Siklus 1**

Pada bagian ini, empat tugas akan diselesaikan sebagai bentuk evaluasi materi teks Caption yang diajarkan. Bentuk evaluasi pembelajaran yang dilakukan adalah esai dengan lima soal dan jumlah soal yang cukup banyak yang dapat dijawab oleh peneliti

dalam waktu kurang dari tiga puluh menit. Hasil pembelajaran siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Deskripsi hasil evaluasi materi Caption Text siswa

Persentase Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
0% - 74%	Tidak Tuntas	10	45
75% - 100%	Tuntas	23	55
<b>Jumlah</b>		<b>33</b>	<b>100</b>

## Siklus II

Bagian II ini dilaksanakan dalam empat periode kelas dan satu periode kelas untuk evaluasi materi siswa. Namun proses evaluasi materi ini melemahkan evaluasi dengan menekankan pada revisi pada bagian I, sehingga segala kekurangan atau ketidaksesuaian pada bagian I tidak muncul lagi pada bagian II.

Tes hasil belajar terdiri dari lima soal esai, dan siswa dikategorikan mampu menjawab pertanyaan dari peneliti jika menyelesaikan tes dalam waktu kurang dari 30 menit. Hasil pembelajaran semester II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Deskripsi Hasil Evaluasi Materi News Item

Persentase Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
0% - 74%	Tidak Tuntas	3	10
75% - 100%	Tuntas	30	90
<b>Jumlah</b>		<b>33</b>	<b>100</b>

Berdasarkan table diatas dapat disimpulkan bahwa hasil siswa Kelas XII MIPA 2, pada akhir siklus II setelah dilakukan tindakan evaluasi materi pada akhir siklus II berada dalam kategori siswa Mampu menjawab soal-soal pertanyaan yang diberikan guru menggunakan Quizizz. Hal ini disebabkan siswa sudah percaya diri, senang menjawab soal- soal yang ada dengan menggunakan Quizizz.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan pada kelas XII MIPA 2 SMAN 4 Maros dengan menggunakan Quizizz dapat meningkatkan motivasi siswa dalam menyelesaikan pekerjaan rumah dengan cara mengevaluasi materi pelajaran yang diberikan oleh gurunya. Melalui penggunaan Quizizz sebagai alat evaluasi guru, siswa dapat merasakan kesadaran diri dan antusiasme saat menggunakan alat tersebut. Mahasiswa yang bereputasi baik dapat meningkatkan hasil evaluasi dari semester I dan melanjutkan ke semester II dengan hasil yang komprehensif. Meski begitu, Quizizz memiliki waktu penyelesaian yang sangat cepat untuk setiap tugas. Namun hal ini justru membuat siswa antusias mempelajari topik evaluasi, terbukti dengan nilai kelulusan minimal lebih dari 75. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa Quizizz dapat dianggap sebagai satu-satunya pilihan guru dalam membimbing siswa melalui proses. Dalam mengevaluasi materi mereka.

### **1. Siklus I**

Berdasarkan tabel I dapat disimpulkan bahwa hasil evaluasi materi pelajaran siswa kelas XII MIPA 2 menunjukkan bahwa pada akhir pembelajaran teks caption termasuk dalam kategori siswa yang tidak mampu mempelajari suatu mata pelajaran dengan cepat dan yang memiliki rasa kesadaran diri yang agak goyah. Hal ini merupakan refleksi, artinya perlu dilakukan refleksi lebih lanjut pada rangkaian berikut ini.

### **2. Siklus II**

Berdasarkan Tabel II dapat disimpulkan bahwa kinerja siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris Kelas XII MIPA 2 pada akhir semester kedua setelah menyelesaikan tugas evaluasi materi pada akhir semester kedua termasuk dalam kategori siswa Mampu. , yang menunjukkan antusiasme yang tinggi dan tidak menunjukkan emosi negatif saat menyelesaikan pekerjaan rumah yang diberikan.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Setelah dilakukan penelitian Tindakan Kelas untuk mengevaluasi materi siswa menggunakan Quizizz pada siswa Kelas XII MIPA 2 SMAN 4 Maros, ditemukan

hasil evaluasi yang meningkat setiap semesternya, dengan hasil dari Semester I mencapai 46% dan Semester II mencapai 90%. Selain itu, penggunaan Quizizz juga dapat menimbulkan rasa kesadaran diri dan sedikit keragu-raguan dalam membahas topik evaluasi yang diberikan guru.

### **Saran**

Berdasarkan temuan penelitian dari penelitian ini, sebagai langkah awal penggunaan Quizizz untuk menilai kemahiran berbahasa Inggris siswa, diharapkan guru dapat membantu siswa dalam menggunakan Quizizz untuk membantu mereka di kelas. Selain itu, guru dapat menggunakan Quizizz sebagai alat pengajaran di kelas dan di tempat lain sesuai kebutuhan. Karena penggunaan Quizizz yang ekstensif.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Amri, F. (2021). Persepsi Siswa tentang Aplikasi Teknologi yang Digunakan dalam Pembelajaran Online. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 250–258. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1216>
- Basra, H. (2023). Pembelajaran Berdiferensiasi dengan Quizizz. *Jurnal Sipatokkong Bpsdm Sulsel*, 3(4), 193–208. <https://doi.org/10.58643/sipatokkong.v3i4.177>
- Ilham, R., Mufarizuddin, M., & Joni, J. (2023). Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Dengan Penerapan Model Kooperatif Think Pair Share Di Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 139. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1480>
- Saputra, B. (2023). Systematic Literature Review: Penggunaan Quizizz sebagai Evaluasi Pembelajaran di Prodi Matematika Universitas Wanita Internasional. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(1), 382–386. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i1.1501>
- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, 2(25), 1–6.
- AzharArsyad. (2011). Media pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 36(1), 9–34.
- Aziz, U. A. (2021). Mengenal Fitur Unggul di Quizizz. Kemendikbudristek. <https://ayoguruberbagi.kemdikbud.go.id/aksi/mengenal-fitur-60> | GPS
- Beranda Jurnal: <https://jurnal.fkip.unismuh.ac.id/index.php/gurupencerahsemesta/index>

unggul-diquizz/ 501 Journal on Education, Volume 06, No. 01, September-Desember 2023, hal. 490-502

- Azizah, B. (2020). Pengaruh Media Quizizz Terhadap Minat Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Kelas Xii Man 1 Gresik. *Journal of Chemical Information and Modeling*, November.
- Citra, C. A., Rosy, B., & Program. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Peserta didik Kelas X SMK Ketintang. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272.  
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/8242/4081>
- Fauhah, H. (2021). Analisis Model Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar Peserta didik Analisis Model Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar .... 9, 321–334.
- Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). Analisis Minat Belajar pada Pembelajaran Matematika. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 4(1), 6. <https://doi.org/10.26737/jpmi.v4i1.870> Hasil, T., Subtama, B., Tunggal, B., & Campuran, D. A. N. (2019). Diterima Karena T. 3(1), 46–53.
- Nasir, N., Nurindah, N., Rauf, A., Ayu, S., & Hambali, U. (2022). Desain Media Pembelajaran Prakarya Berbasis Smart Apps Creator. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 5(3), 226-232.