

PERSEPSI SISWA TERHADAP PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS

¹Mutia Al-Jannah, ²Mutmainnah Mutia Kahar, ³Hilmi Hambali, ⁴Hasan.

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Makassar

⁴SMA Negeri 3 Pangkep

Korespondensi Penulis: mumut105351112219@bg.unismuh.ac.id

Abstrak

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penentu dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Dari motivasi belajar, siswa memiliki keinginan untuk mengikuti pembelajaran secara terus menerus. Oleh karena itu, seorang guru harus mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan banyak cara yang dapat digunakan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan salah satu cara meningkatkan motivasi siswa yaitu dengan menggunakan media yang menyenangkan dan mudah untuk dipakai siswa. Quizizz merupakan salah satu aplikasi belajar yang digunakan SMA Negeri 3 Pangkep. Sehingga peneliti melakukan penelitian mengenai persepsi siswa terhadap penggunaan aplikasi Quizizz. Adapun Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah angket dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi siswa kelas 12 MIA 1 SMA 3 Negeri Pangkep termotivasi dengan penerapan pembelajaran menggunakan aplikasi quizizz. Penerapan aplikasi quizizz tersebut membuat siswa senang dalam menggunakannya dan merasa mudah dan memudahkan dalam penggunaannya.

Kata kunci: Persepsi, Media Pembelajaran, Aplikasi Quizizz

Abstract

Learning motivation is one of the determining factors in achieving learning objectives. From learning motivation, students have a desire to take part in continuous learning. Therefore, a teacher must be able to increase student motivation in learning and there are many ways that teachers can use in increasing student learning motivation and one way to increase student motivation is by using media that is fun and easy for students to use. Quizizz is a learning application used by SMA Negeri 3 Pangkep. So, researchers conducted research on student perceptions of using the Quizizz application. The data collection techniques used by researchers are questionnaires and documentation. The results of this study indicate that the perceptions of students in class 12 MIA 1 SMA 3 Negeri Pangkep are motivated by the application of learning using the quizizz application. The quizizz application makes students happy to use it and find it easy and easy to use.

Keyword: Perception, Learning Media, Quizizz Application

PENDAHULUAN

Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan, menguasai keterampilan tertentu dan membentuk hubungan antar manusia (Puspitarini & Hanif, 2019). Sehingga hasil akhir dari ketercapaian belajar itu sendiri siswa dapat berubah sikap menjadi lebih baik dan adanya peningkatan pada hasil belajarnya. Akan tetapi, pada kenyataannya hasil yang diharapkan itupun tidak tercapai sepenuhnya. Seringkali pada hasil belajar siswa tidak sesuai dengan yang diharapkan, sehingga membuat seorang guru perlu memperhatikan apa yang menjadi penyebab tidak terjadinya peningkatan pada hasil belajar siswa dan sekaligus ini menjadi tantangan seorang guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Adapun tantangan yang paling mendasari siswa dalam rendahnya peningkatan hasil belajar yaitu motivasi siswa dalam belajar. Sardiman (2012) menyatakan motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang ditimbulkan dalam diri siswa yang mengarah pada kegiatan belajar, menjamin kelangsungan belajar, dan mengarahkan proses belajar untuk mencapai tujuan belajar. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penentu dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Dari motivasi belajar, siswa memiliki keinginan untuk mengikuti pembelajaran secara terus menerus. Oleh karena itu, seorang guru harus mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan banyak cara yang dapat digunakan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan salah satu cara meningkatkan motivasi siswa yaitu dengan menggunakan media yang menyenangkan dan mudah untuk dipakai siswa. Quizizz merupakan salah satu aplikasi belajar yang sekarang ini banyak digunakan sebagai media pembelajaran. Quizizz dapat digunakan diberbagai mata pelajaran. Aplikasi ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan kelas yang interaktif (windi wulandari-thesis). SMA NEGERI 3 PANGKEP merupakan salah satu sekolah yang menggunakan aplikasi quizizz ini sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa inggris. Guru-guru di sekolah tersebut aktif dalam menggunakan quizizz pada saat pembelajaran. Oleh karena itu peneliti ingin mengetahui lebih lanjut mengenai persepsi siswa apakah aplikasi quizizz ini disenangi oleh siswa sebagai media pembelajaran atau sebaliknya.

LITERATUR

A. Bahasa Inggris

Bahasa Inggris bukan lagi kata yang asing di telinga kita orang Indonesia. Bahasa Inggris adalah bahasa asing yang ingin dikuasai banyak orang. Bahasa Inggris ditetapkan sebagai bahasa internasional yang dapat digunakan untuk berkomunikasi di berbagai negara.

B. Hasil Belajar

Eigeluth (1983:20) menyatakan bahwa hasil belajar secara umum dapat dikelompokkan menjadi tiga indikator, yaitu: 1) efektivitas pembelajaran, yang biasanya diukur dengan keberhasilan (kinerja) siswa dari berbagai sudut pandang, 2) efektivitas pembelajaran, yang biasanya diukur dengan waktu belajar atau biaya pembelajaran, dan 3) daya tarik belajar, yang biasanya diukur dengan kecenderungan siswa. terukur akan selalu ingin belajar. (Annisa dkk., 2019)

Faktor-faktor berikut menyebabkan pembelajar bahasa asing memiliki kelemahan ketika belajar bahasa Inggris:

1. Bahasa Inggris dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit
2. Pembelajaran siswa bergantung pada guru Bahasa Inggris sebagai penanggung jawab
3. Resmi
4. Kurangnya dukungan untuk menggunakan bahasa Inggris di rumah atau
5. Publik
6. Kesempatan terbatas atau tidak memadai untuk menggunakan bahasa Inggris di luar kelas, dan
7. Penguasaan kosakata dan penyediaan sumber bacaan yang terbatas
8. Kurangnya keinginan dan motivasi untuk belajar bahasa Inggris
9. Karena tidak memperhatikan kebutuhan penggunaan bahasa yang mendesak
10. kurangnya motivasi untuk belajar atau sikap negatif terhadap Bahasa Sasaran

Kegiatan pembelajaran memerlukan pembelajaran yang aktif, partisipasi dan interaksi interaktif antara guru dan siswa. Kegiatan sekolah harus direncanakan sedemikian rupa sehingga mencapai tujuan pembelajaran. Keberhasilan belajar tercermin dari pemahaman konsep, penguasaan materi dan hasil belajar siswa.

Faktor lain yang menentukan keberhasilan pembelajaran adalah ketepatan penggunaan model dan media pembelajaran. Pelatih harus memahami metode pembelajaran, terutama yang berkaitan dengan model pembelajaran. Yang dimaksud dengan lingkungan belajar adalah perencanaan pembelajaran dan perencanaan kegiatan belajar mengajar. Keunggulan lingkungan belajar adalah penyajian materi dan informasi lebih jelas, sehingga proses dan hasil pembelajaran dapat dijelaskan dan ditingkatkan. Media pembelajaran juga dapat mengarahkan perhatian siswa dengan cara yang dapat menimbulkan motivasi belajar yang mempengaruhi aktivitas kelas dan hasil belajar.

Indikator atau alat mengukur konsentrasi dalam belajar yang dikemukakan oleh Super dan Crities yang dikutip oleh Kuntoro (dalam Rachman, 2010) adalah sebagai berikut:

1. Perhatikan setiap topik yang diberikan oleh guru
2. Mampu menjawab dan memahami topik apapun
3. Selalu aktif dalam bertanya dan berdebat tentang materi pelajaran dari guru
4. Jawab pertanyaan setiap breeder dengan akurat dan benar
5. Kondisi pengajaran tenang dan tidak berisik saat mata pelajaran direkam. (Lamsari purba, 2019)

Seiring berkembangannya teknologi, ada banyak media yang dapat digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran daring contohnya Quizizz. Quizizz adalah jaringan untuk membuat kuis interaktif untuk kelas. Aplikasi ini online dan dapat digunakan saat dukungan online mencukupi. Sebagai alat pembelajaran, Quizizz mudah dibuat dan dimainkan. Sebelum masuk ke www.Quizizz.com, guru harus menyiapkan materi berupa soal dan alternatif jawaban yang akan muncul nanti di aplikasi ini. Quizizz terlihat sangat menarik dan memiliki musik latar yang dapat dinyalakan atau dimatikan. Jika siswa senang belajar dengan musik dapat menyalakan musik, sedangkan jika siswa ingin belajar dengan tenang dan damai dapat mematikan musik. Quizizz juga memiliki gambar-gambar menarik yang muncul ketika siswa menjawab dengan benar atau salah. Penggunaan aplikasi kuis dapat menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih fokus dalam belajar.

Untuk mengukur tingkat konsentrasi siswa dalam belajar, yang terpenting adalah mengetahui sejauh mana individu tersebut menerima, menolak atau menghindari melakukan pembelajaran yang sesuai dengan kecenderungannya. Pembelajaran online dan pembelajaran online E-learning dimulai pada tahun 1970-an (Waller dan Wilson, 2001), konsep pembelajaran komputer dan online adalah bentuk model pembelajaran yang menggunakan teknologi jaringan dan internet. Belajar dalam sistem pembelajaran berarti memperluas akses pendidikan bagi masyarakat luas dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Menurut Tedjasaputra (Wijayanto, 2017), game edukasi adalah game yang dirancang khusus dalam bidang pendidikan. Game edukasi terdiri dari beberapa komponen seperti suara, grafik, video dan animasi. Keuntungan penting adalah adanya komponen yang dapat

meningkatkan daya ingat, seperti: B. Animasi, memungkinkan siswa menyimpan dan mengumpulkan materi dalam memori tertentu untuk jangka waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode pengajaran tradisional (Vitianingsih, 2016).

C. Quizizz

Quizizz adalah aplikasi pembelajaran berbasis game yang menghadirkan kemampuan multipemain ke dalam kelas, menjadikan latihan di kelas menyenangkan dan interaktif. Dengan Quizizz, siswa dapat menggunakan perangkat elektronik mereka untuk melakukan latihan di kelas. Tidak seperti aplikasi pembelajaran lainnya, Quizizz memiliki fitur permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Dengan Quizizz, siswa juga dapat saling bersaing dan memotivasi mereka untuk belajar. Siswa secara bersamaan mengikuti kuis di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Guru dapat melacak proses dan mengunduh laporan setelah menyelesaikan tes untuk menilai kinerja siswa. Menggunakan program ini membantu membangkitkan minat dan meningkatkan konsentrasi siswa.

D. Tata cara penggunaan quizizz

Berikut secara ringkas tata cara dan pengoperasian aplikasi Quizizz:

1. Buka website, ketik dan masuk ke Quizizz
2. Jika Anda tidak memiliki akun, klik Daftar
3. Selesaikan semua persyaratan pendaftaran akun
4. Buka aplikasi Quizizz, klik Masuk
5. Masukkan alamat email dan kata sandi yang anda gunakan saat mendaftar akun
6. Tentukan template kuis, Anda dapat membuatnya sendiri dengan mengklik buat kuis

E. Tata Cara siswa mengerjakan kuis

1. Siswa membuka situs web <https://join.quizizz.com>.
2. Masukkan kode 6 digit yang diberikan guru kepada Anda, lalu klik "Berikutnya".
3. Ketik nama masing-masing, lalu klik "Mulai".
4. Siswa mengerjakan soal dengan durasi waktu setiap soal yang ditetapkan guru.
5. Setelah menjawab pertanyaan secara keseluruhan siswa dapat meninjau skor dan peringkat setelah menjawab kuis.

F. Kelebihan Dan Kekurangan Aplikasi Quizizz

Aplikasi ini tentu memiliki beberapa kelebihan yang tentu dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran pada siswa SMA:

1. Memudahkan Guru/Pendidik dalam membuat soal.
2. Saat siswa menjawab soal dengan benar, akan menunjukkan berapa banyak poin yang mereka dapatkan untuk satu soal dan mendapatkan peringkat berapa setelah menjawab soal tersebut.
3. Jika siswa menjawab soal dengan salah, jawaban yang benar akan muncul untuk pengoreksian

4. Ketika Anda dinyatakan selesai mengerjakan kuis, pada penutup, sebelumnya akan di tampilkan review question untuk memverifikasi jawaban yang telah dipilih.
5. Saat kuis, setiap siswa diberikan soal kuis secara acak dan berbeda-beda, sehingga meminimalisir kecurangan. (Anggraini, 2022)

Disamping dengan adanya kelebihan, tentu tidak bisa dipungkiri dengan adanya kekurangan atau kelemahan dari aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran, yakni sebagai berikut :

1. Jaringan, yang sewaktu-waktu tidak dapat diakses
2. Saat mengerjakan, siswa dapat membuka halaman baru, yang artinya siswa bisa saja masuk dengan mudah untuk mencari jawaban.
3. Permasalahan waktu, siswa yang awalnya telah mendapatkan peringkat atas, juga masih memiliki kemungkinan penurunan peringkat, hal ini dikarenakan waktu yang kurang cepat saat menjawab.
4. Dapat menjadi kendala bila siswa terlambat untuk bergabung. (Anggraini, 2022)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif (*descriptive quantitative*). Penelitian deskriptif kuantitatif yaitu menggambarkan, menjelaskan atau merangkum berbagai kondisi, situasi, fenomena atau berbagai variabel penelitian sesuai dengan peristiwa yang ada yang dapat difoto, diwawancarai, diamati dan diungkapkan melalui bahan dokumenter. Penelitian ini peneliti menggunakan teknik sampling probability. Probability sampling merupakan standar emas dalam prosedur sampling dan juga untuk memastikan generalisasi hasil kajian terhadap sasaran (jurnal sampling). Di dalam probability sampling pun terbagi-bagi atas 1. simple random sampling 2. Systematic random sampling 3. Stratified random sampling 4. Cluster sampling 5. Multiphase sampling 6. Multistage sampling. (Acharya et al., 2013) Dan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan cluster sampling. Cluster sampling adalah pemilihan satu sampel diantara beberapa pilihan kelas yang dianggap satu kelas itu dapat mewakili populasi yang ada. Penelitian ini menggunakan subjek penelitian peserta didik kelas 12 MIA 1 dengan jumlah 27 orang peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan di SMA NEGERI 3 PANGKEP yang beralamat di Jalan Samalewa, Kec. Bungoro, Kab. Pangkajene dan Kepulauan, Sulawesi Selatan 90617. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa angket melalui google form dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Prosedur yang peneliti lakukan dalam penelitian ini menggunakan angket dan dokumentasi. Peneliti menemukan hasil dari penelitian mengenai Persepsi Siswa Terhadap Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran: Studi Kasus Di Kelas 12 MIA 1 SMA Negeri 3 Pangkep. Dalam pengamatan proses pelaksanaan pembelajaran bahasa inggris dengan menerapkan game edukasi quizizz peneliti menggunakan dua instrumen dalam pengumpulan data. Pertama menggunakan angket yang disajikan dengan google form, kedua menggunakan dokumentasi secara langsung.

A. Hasil Analisis Angket Persepsi Siswa

Angket dibagikan melalui wa group berupa link google form mengenai penilaian siswa terhadap penggunaan aplikasi quizziz sebagai media belajar. Dan adapun level penilain siswa yaitu Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju(TS), Ragu-Ragu (RR), Setuju (S), Sangat Setuju (SS). Dengan total pertanyaan sebanyak 13 soal. Dimulai dari pertanyaan yang positif hingga negatif.

No	Pertanyaan	Persentase Perhitungan Pilihan Jawaban Responden				
		STS	TS	RR	S	SS
1	Saya menggunakan aplikasi Quizziz dalam pembelajaran bahasa inggris	3.7%	3.7%	0%	77.8%	14.8%
2	Saya senang quiz menggunakan aplikasi quizziz dibandingkan quiz menggunakan kertas	3.7%	0%	3.7%	44.4%	48.1%
3	Saya tidak senang menggunakan aplikasi quizziz	7.4%	0%	7.4%	81.5%	3.7%
4	Saya senang bekerja dengan jujur	0%	0%	3.7%	44.4%	51.9%
5	Aplikasi Quizziz mudah dan memudahkan untuk digunakan	0%	0%	7.4%	44.4%	48.1%
6	Aplikasi Quizziz sulit untuk digunakan	3.7%	3.7%	7.4%	74.1%	11.1%

7	Aplikasi Quizizz dapat melatih daya ingat saya terhadap materi yang telah diberikan	0%	0%	14.8%	70.4%	14.8%
8	Dengan menggunakan aplikasi Quizizz dapat membantu saya menjadi pribadi yang lebih jujur	0%	3.7%	11.1%	63%	22.2%
9	Saya tidak senang menggunakan aplikasi Quizizz karena durasi waktunya yang sangat cepat	7.4%	18.5%	48.1%	22.2%	3.7%
10	Quizizz adalah Aplikasi yang menarik untuk sering digunakan dalam proses pembelajaran	0%	0%	3.7%	59.3%	37%
11	Saya merasa aplikasi quizizz lebih efektif digunakan dibandingkan quiz menggunakan kertas	0%	7.4%	11.1%	40.7%	40.7%
12	Saya merasa quiz menggunakan kertas lebih efektif dibandingkan aplikasi quizizz	3.7%	18.5%	18.5%	59.3%	0%

13	Aplikasi Quizizz dapat digunakan sebagai media belajar siswa di semua mata pelajaran	0%	7.4%	7.4%	59.3%	25.9%
----	--	----	------	------	-------	-------

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Pada penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti di SMA Negeri 3 Pangkep mengenai “Persepsi Siswa Terhadap Aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris” telah menghasilkan data dan kesimpulan. Diantaranya adalah lebih banyak persentase positif dari siswa mengenai kemudahan dan memudahkannya aplikasi quizizz yaitu sebanyak 48,1%, siswa senang dalam menggunakan aplikasi quizizz (48,1%) yang otomatis dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Sehingga peneliti dapat menyimpulkan bahwa aplikasi quizizz ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran siswa di sekolah.

B. Saran

1. Pihak guru disarankan agar terus mencari dan memperbaharui media pembelajaran terhadap siswa agar tidak terjadi kejenuhan didalam belajar mengajar
2. Peneliti selanjutnya disarankan untuk meneleti lebih detail terkait aplikasi quizizz ini baik dibidang yang sama ini maupun pada focus yang berbeda

DAFTAR PUSTAKA

- Acharya, A. S., Prakash, A., Saxena, P., & Nigam, A. (2013). Sampling: why and how of it? *Indian Journal of Medical Specialities*, 4(2). <https://doi.org/10.7713/ijms.2013.0032>
- Agustini, D. A. E., Tantra, D. K., & Wedhanti, N. K. (2014). Implementasi Nilai-Nilai Karakter Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 47(2-3), 123-134.
- Alderson, J. Charles & Wall, D. (1992). ANALYSIS OF GRAMMATICAL ERRORS IN WRITING I ENGLISH LANGUAGE EDUCATION STUDY PROGRAM. *Japanese Society of Biofeedback Research*, 19, 709-715. https://doi.org/10.20595/jjbf.19.0_3
- Anggraini, E. N. (2022). Kefektifan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Siswa Sekolah Menengah Atas. *Idaaratul 'Ulum*, 4(1), 33-46. <https://jurnal.stitmugu.ac.id/index.php/idaarotul/article/view/205/206>
- Annisa, N., Saragih, A. H., & Mursid, R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 5(2), 210-221. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v5i2.12599>

- Blohm, I., & Leimeister, J. M. (2013). Gamification: Design of IT-based enhancing services for motivational support and behavioral change. *Business and Information Systems Engineering*, 5(4), 275–278. <https://doi.org/10.1007/s12599-013-0273-5>
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>
- Degirmenci, R. (2021). The Use of Quizizz in Language Learning and Teaching from the Teachers' and Students' Perspectives: A Literature Review Article Info Abstract. *Language Education and Technology (LET Journal)*, 1(1), 1–11. <http://langedutech.com>
- Games, M. (2021). "Sharing for Carin: Bersama Berbagi Ilmu Dan Manfaat Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. 2(1), 41–51.
- Gilakjani, A. P. (2012). The significance of pronunciation in English language teaching. *English Language Teaching*, 5(4), 96–107. <https://doi.org/10.5539/elt.v5n4p96>
- Hadi, M. S., & Rosydiyanti, D. (2021). GAMES IN WRITING SKILL OF EFL LEARNERS: DO THEY GIVE ANY IMPACT? *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*, 10(November), 242–249.
- Hanifah, R., & Adopsi, P. (2017). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran Heni Jusuf Perangkingan Usability Website menggunakan Metode Multiple Criteria Decision *Raya Ciledug, Petukangan Utara, Jakar.(September ..., September 2016.*
- Isnaini, N. (n.d.). *Teaching Vocabulary to Young Learners Using Visual Vocabulary English Apps by Smartphone.*
- Kuning, D. S. (2019). Technology in Teaching Speaking Skill. *Journal of English Education, Literature and Linguistics*, 2(1), 50–59. <https://doi.org/10.31540/jeell.v2i1.243>
- Lamsari purba, leony sanga. (2019). Peningkatan konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29–39.
- Malik, A., & Agustina, R. D. (2020). Review of the Effect of Gamification Technology on Student Psychology. *JICTE (Journal of Information and Computer Technology Education)*, 4(1). <https://doi.org/10.21070/jicte.v4i1.924>
- Naway, F. A. (2016). *Strategi pengelolaan pembelajaran.*
- Nurhamidah, A., Sasongko, R. N., Map, P., Unib, F., Djuwita, P., Map, P., & Unib, F. (1979). *Inovasi pengelolaan pembelajaran bahasa inggris.*
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53–60. <https://doi.org/10.29333/aje.2019.426a>

Sari, R. K., & Nurani, S. (2021). Quizizz atau Kahoot! Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1(3), 78-86.

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>

S, I. S. S., & Hum, M. (1958). International language. *Science*, 128(3335), 1388. <https://doi.org/10.1126/science.128.3335.1388>

Yangklang, W. (2013). Improving English Stress and Intonation Pronunciation of the First Year Students of Nakhon Ratchasima Rajabhat University through an e-Learning. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 91(1999), 444-452. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.08.442>