

# PENGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MAHASISWA PGSD PADA MASA PANDEMI COVID-19

Kunti Dian Ayu Afiani<sup>1</sup>, Meirza Nanda Faradita<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Muhammadiyah Surabaya

E-mail: <sup>1</sup>kuntidianayu@fkip.um-surabaya.ac.id, <sup>2</sup>meirzananda@fkip.um-surabaya.ac.id

**Abstrak:** Menurut WHO dalam (Nahdi & Jatisunda, 2020) Pada akhir tahun 2019 dunia dikejutkan oleh adanya virus yang dinamakan COVID-19, kemudian pada awal tahun 2020 WHO mengumumkan secara global bahwa virus ini dikatakan sebuah pandemic yang dikenal dengan pandemic Covid-19. Setelah itu pemerintah menerapkan sistem kerja WFO (*Work Form Office*) maupun WFH (*Work Form Home*). Menurut Keputusan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 01/KB/2020 Tahun 2020 mengungkapkan bahwa pembelajaran dilakukan secara daring bagi satuan pendidikan yang berada zona oranye dan merah. Dengan pembelajaran secara daring, dosen dituntut untuk bisa menerapkan penggunaan teknologi agar pembelajaran berjalan dengan Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM). Peneliti ingin pembelajaran yang dilakukan dosen tidak monoton menggunakan *paper and pen test* tetapi sudah menggunakan sebuah aplikasi yang mudah diakses oleh mahasiswa melalui hp maupun laptop, aplikasi ini bernama Quizizz. Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah PTK dengan subyek penelitian 47 mahasiswa PGSD UM Surabaya. Cara pengambilan data menggunakan tes (aplikasi quizizz) dan didapatkan hasil bahwa pada siklus I dan siklus II yaitu dari 47 mahasiswa, berdasarkan hasil tes yang dilakukan pada siklus I dapat diketahui bahwa 33 mahasiswa atau 70% dinyatakan tuntas belajar, sedangkan 14 mahasiswa atau 30% dinyatakan tidak tuntas dalam belajar dan pada siklus II diketahui bahwa 43 mahasiswa atau 91% telah dinyatakan tuntas belajar, sedangkan sisanya 4 mahasiswa atau 8% dinyatakan tidak tuntas belajar.

**Kata Kunci:** Aplikasi Quizizz, Hasil Belajar Mahasiswa

**Abstract:** According to WHO in (Nahdi & Jatisunda, 2020) At the end of 2019 the world was shocked by a virus called COVID-19, then in early 2020 WHO announced globally that this virus was said to be a pandemic known as the Covid-19 pandemic. After that the government implemented the WFO (*Work Form Office*) and WFH (*Work Form Home*) work systems. According to the Decree of the Minister of Education and Culture of the Republic of Indonesia Number 01 / KB / 2020 of 2020, it is revealed that learning is carried out online for education units in the orange and red zones. With online learning, lecturers are required to be able to apply the use of technology so that learning runs Active, Innovative, Creative, Effective and Fun (PAIKEM). Researchers want the learning carried out by lecturers not to be monotonous using paper and pen tests but already using an application that is easily accessible to students via cellphones or laptops, this application is called Quizizz. The research method used by researchers is PTK with research subjects 47 PGSD UM Surabaya students. How to collect data using tests (quizizz application) and the results obtained that in cycle I and cycle II, namely from 47 students, based on the results of tests conducted in cycle I it can be seen that 33 students or 70% are declared complete learning, while 14 students or 30% declared incomplete in learning and in the second cycle it was known that 43 students or 91% had been declared complete learning, while the remaining 4 students or 8% were declared incomplete studying.

**Keywords:** Quizizz Application, Student Learning Outcomes

## PENDAHULUAN

Pada abad ke-21 ini tak dapat disangkal lagi bahwa teknologi merupakan instrumen utama dari masyarakat dalam mencapai kesejahteraan melalui penciptaan nilai tambah. Kajian mendalam telah menemukan (discover) bahwa teknologi sebenarnya merupakan hasil akhir dari suatu proses yang terdiri dari rangkaian subproses penelitian dan pengembangan, invensi, rekayasa dan desain, manufaktur dan pemasaran. Disini teknologi modern didefinisikan sebagai ilmu pengetahuan yang ditransformasikan kedalam produk, proses, jasa dan struktur organisasi. Riyana (2008:1)

Teknologi diciptakan manusia melalui penerapan (exercise) budidaya akalinya. Penggunaan teknologi dalam pendidikan akan mempermudah dosen dalam proses Pembelajaran yang Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM)

Istilah pendidikan menurut Undang- Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 butir 1 dalam (Faradita, 2018b) mengenai sistem pendidikan nasional yang mengungkapkan bahwa Pendidikan merupakan usaha secara sadar dan dirancang guna mewujudkan suasana belajar dan atau proses pembelajaran supaya peserta didik dengan aktif mampu mengembangkan kemampuan/ potensi yang ada dalam dirinya guna mempunyai kekuatan spiritual agama, pengendalian diri, kepribadian, intelektual, akhlak mulia, dan juga keterampilan yang dibutuhkan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan merupakan faktor yang menjadi penentu kemajuan dan keberhasilan suatu negara atau bangsa. Pendidikan dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya sehingga mampu menghadapi era perubahan yang terjadi.

Pada tahun 2019 kita dikejutkan dengan adanya suatu virus yang dikenal dengan nama *The Corona Virus Disease 2019* (COVID-19) dilaporkan oleh WHO Cina telah mewabah di kota Wuhan, Cina. Virus yang diketahui memiliki tingkat penularan yang sangat tinggi menyebar begitu cepat ke beberapa negara di hampir seluruh belahan dunia. Hingga pada awal Maret 2020, WHO menetapkan COVID-19 sebagai pandemi global. Pandemi COVID-19 telah menginfeksi lebih dari lebih dari 4.248.389 orang dengan 294.046 kematian yang terkonfirmasi di 202 negara pada tanggal 14 Mei 2020 (WHO dalam (Nahdi & Jatisunda, 2020))

Menurut Keputusan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 01/KB/2020 Tahun 2020 Tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran Pada Tahun Ajaran 2020/2021 Dan Tahun Akademik 2020/2021 di Masa Pandemi Coronavirus

Disease 2019 (Covid-19) mengungkapkan bahwa pembelajaran dilakukan secara tatap muka bagi satuan pendidikan yang berada di zona hijau dan kuning, sedangkan bagi satuan pendidikan yang berada zona oranye dan merah maka pembelajaran dilakukan secara daring.

Berdasarkan keputusan mendikbud tersebut maka mahasiswa PGSD UM Surabaya pada semester ganjil 2020/2021 masih dilakukan secara daring. Oleh karena itu dosen dituntut untuk dapat menggunakan teknologi dalam pembelajaran agar dosen tidak monoton dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran yang selama ini menggunakan *paper and pen test*. Dosen dapat dikatakan profesional jika minat mahasiswa tinggi dalam mengikuti pembelajaran. Perlu adanya dilakukan sebuah inovasi pembelajaran yang mana menggunakan salah satu aplikasi yang bisa diakses oleh mahasiswa melalui *handphone* maupun laptop.

Aplikasi yang mudah digunakan sebagai evaluasi pembelajaran dari jenjang SD hingga Perguruan Tinggi salah satunya adalah aplikasi Quizizz. Aplikasi Quizizz adalah aplikasi pendidikan yang berbasis game yang bisa dimanfaatkan sebagai evaluasi pembelajaran. kegiatan pembelajaran di kelas dapat menggunakan media evaluasi dengan memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi untuk dapat menjadi lebih menarik bagi mahasiswa. (Citra & Rosy, 2020).

Menurut (Purba, 2019) Media evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz juga memberikan data dan statistik tentang kinerja mahasiswa, bahkan bisa mendownload statistik ini dalam bentuk spreadsheet Excel. Dosen dapat melacak jumlah jawaban mahasiswa. Pemanfaatan aplikasi quizizz membantu dosen dalam melakukan evaluasi tanpa dibatasi tempat, tampilan yang menarik dan pengaturan waktu yang dapat diatur oleh dosen secara tepat waktu maupun dapat diakses oleh mahasiswa setiap saat karena terdapat menu “dapat digunakan sebagai tugas rumah” yang melihat kondisi setiap wilayah mahasiswa yang tidak sama dalam memperoleh akses sinyal internet.

Penelitian ini sejalan dengan (Panggabean & Harahap, 2020) yang menjelaskan bahwa dengan Media kuis interaktif quizizz yang dilakukan secara online memberikan kontribusi (pengaruh) sebesar 0,78 atau pengaruh kategori sedang terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar mahasiswa PGSD UM Surabaya di masa pandemi covid-19 setelah menggunakan aplikasi quizizz. Berdasarkan tujuan penelitian tersebut, maka peneliti ingin meneliti dengan judul

“Penggunaan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa PGSD Pada Masa Pandemi Covid-19.”

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas bertujuan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran di kelas khususnya dan untuk memperbaiki kualitas kampus pada umumnya (Faradita, 2018a). Subjek yang dilakukan secara daring dengan subyek penelitian berjumlah 47 mahasiswa PGSD angkatan 2019 UM Surabaya. Untuk waktu penelitian dilakukan pada bulan September-Oktober 2020.

Prosedur penelitian yang akan dilaksanakan peneliti pada penelitian tindakan kelas yaitu:

### **1. Siklus I**

- a. Perencanaan merupakan membuat rencana atau persiapan yang akan dilakukan sebelum melakukan pembelajaran.
- b. Pelaksanaan tindakan merupakan deskripsi tindakan yang akan dilakukan, rancangan kerja tindakan perbaikan yang dapat dikerjakan dan prosedur dari tindakan yang akan digunakan.
- c. Pengamatan atau bisa disebut observasi merupakan prosedur perekaman data tentang proses pembelajaran dan produk dari penerapan tindakan yang direncanakan serta menggunakan instrumen yang sudah disiapkan pada sebelumnya.
- d. Refleksi merupakan tahapan analisis data-data dengan melakukan penyimpulan data-data yang sudah terkumpul. Serta, melaksanakan evaluasi mengenai kekurangan dan kelebihan dari penerapan tindakan yang dilakukan sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan pada siklus berikutnya.

### **2. Siklus II**

- a. Perencanaan, membuat suatu rencana pembelajaran berdasar hasil refleksi dari siklus sebelumnya yakni siklus pertama.
- b. Pelaksanaan, pendidik melakukan pembelajaran disesuaikan rancangan pembelajaran hasil dari refleksi pada siklus sebelumnya.
- c. Pengamatan, peneliti melaksanakan pengamatan terhadap pembelajaran.

- d. Refleksi, peneliti melaksanakan refleksi analisis mengenai pelaksanaan di siklus yang kedua serta menyusun rancangan untuk siklus berikutnya apabila masih diperlukan perbaikan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian diuraikan ke dalam tahapan-tahapan berupa siklus pembelajaran yang dilaksanakan dalam proses belajar mengajar. Dalam penelitian ini pembelajaran dilakukan dalam dua siklus sebagai berikut ini. **Siklus I (siklus pertama)**

Menurut Arikunto dalam (Afiani & Putra, 2017) Siklus I terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi sebagai berikut.

### 1. Perencanaan

Dosen merencanakan dan menyiapkan suatu alternatif pemecahan masalah dalam pembelajaran matematika di SD dengan menggunakan aplikasi kuis online quizizz. Serta, menyusun rencana pembelajaran, membuat instrumen yang akan digunakan.

### 2. Pelaksanaan

Pada kegiatan ini karena pembelajaran berbasis online dosen mengirimkan link video pembelajaran pada pertemuan ke-3 melalui moodle kampus, setelah mahasiswa belajar melalui video tersebut kemudian mahasiswa mengerjakan kuis online quizizz yang akan diberikan melalui link di moodle sambil difoto. Setelah itu dosen mengirimkan hasil melalui WhatsApp grup.

### 3. Pengamatan

Dalam kegiatan ini peneliti menganalisis data I dari hasil tes untuk mengetahui sampai sejauh mana perkembangan hasil belajar mahasiswa PGSD.

**Tabel 1. Hasil Belajar Mata Kuliah Pembelajaran Matematika di SD Mahasiswa PGSD**

No	Nama	Nilai	No.	Nama	Nilai	No.	Nama	Nilai	No	Nama	Nilai
1	KAB	75	14	ANA	90	27.	KL	85	40.	ALK	40
2	MAR	70	15	AAR	40	28.	DA	70	41.	DF	40
3	MI	40	16	A	80	29.	RE	45	42.	DD	75
4	MRMA	60	17	AMR	50	30.	IJK	35	43.	RS	75
5	NRA	85	18	ANL	50	31.	LOI	65	44.	WK	80
6	NAH	75	19	AA-R	75	32.	KE	75	45.	ST	75
7	NKW	55	20	DAA	65	33.	GA	75	46.	ET	70
8	PJN	40	21	FZA	75	34.	DI	55	47.	GP	80
9	QRC	70	22	GKR	50	35.	FAAGL	80			
10	SKA	80	23	GDS	80	36.	GL	75			

14	UVA	75	24	HAN	50	37.	OP	78			
12	ZJA	50	25	ISV	80	38.	RF	45			
13	ZA-R	55	26	IMK	80	39	HK	20			
<b>Jumlah</b>				<b>3033</b>							
<b>Rata-Rata</b>				<b>64,5</b>							

Sumber: Peneliti

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar mahasiswa masih kurang dengan nilai rata-rata mencapai 64,5 dari 47 mahasiswa terdapat hanya 33 mahasiswa yang masuk kedalam kategori tuntas belajar pada mata kuliah pembelajaran matematika di SD.

**Tabel 2. Tingkat Ketuntasan Siswa Siklus I**

No	Persentase Ketuntasan	Tingkat Ketuntasan	Banyak Mahasiswa	Persentase Jumlah Mahasiswa
1	< 70%	Tidak Tuntas	14	<b>30%</b>
2	≥ 70%	Tuntas	33	<b>70%</b>
Jumlah			<b>47</b>	<b>100%</b>

Sumber: dari peneliti

Dari tabel data diatas menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan hasil belajar matematika mahasiswa setelah diterapkan menggunakan quizizz belum cukup karena masih belum mencapai persentase ketuntasan minimum yang ditetapkan ( $\geq 75\%$ ). Sehingga perlu dilakukan kembali perbaikan pembelajaran pada siklus II yang mungkin dapat mencapai persentase ketuntasan minimum yang telah ditetapkan.

#### 4. Refleksi

Adapun keberhasilan dan kegagalan yang terjadi pada siklus I, dapat diuraikan sebagai berikut ini:

Dari 47 mahasiswa, mahasiswa yang tuntas sebanyak 33 siswa dan siswa yang belum tuntas sebanyak 14 siswa, sehingga diperoleh persentase ketuntasan secara minimum sebesar 70%, persentase ini belum sesuai dengan persentase yang telah ditetapkan ( $\geq 75\%$ ).

#### Siklus II (siklus kedua)

Siklus II terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi sebagai berikut (Afiani, 2020).

### 1. Perencanaan

Dalam perencanaan siklus II peneliti melakukan perbaikan dalam merancang RPS dan RPP, menganalisa soal baik pada quizizz ataupun pada soal tes serta merubah waktu pengerjaan dalam quizizz.

### 2. Pelaksanaan

Pada kegiatan pelaksanaan siklus II karena pembelajaran berbasis online sebelum mengirimkan video peneliti memberikan semangat kepada mahasiswa yang belum berhasil pada siklus I dan mahasiswa yang telah berhasil juga. Kemudian, peneliti mengirimkan video pembelajaran mengenai materi Perkalian kepada walikelas yang akan dikirimkan kepada siswa melalui whatsapp, setelah mahasiswa belajar melalui video tersebut kemudian siswa mengerjakan kuis online quizizz yang akan diberikan melalui link di whatsapp sambil difoto. Setelah mahasiswa mengerjakan quizizz mahasiswa diberikan soal tes yang dikerjakan secara manual (tulis) serta difoto.

### 3. Pengamatan

Dalam kegiatan ini peneliti menganalisis data II dari hasil tes untuk mengetahui sampai sejauh mana perkembangan hasil belajar mahasiswa.

**Tabel 3. Hasil Belajar Mata Kuliah Pembelajaran Matematika di SD Mahasiswa PGSD**

No	Nama	Nilai	No.	Nama	Nilai	No.	Nama	Nilai	No	Nama	Nilai
1	KAB	100	13	ZA-R	80	25	ISV	85	37.	OP	78
2	MAR	50	14	ANA	80	26	IMK	80	38.	RF	70
3	MI	85	15	AAR	50	27.	KL	85	39	HK	75
4	MRMA	75	16	A	75	28.	DA	80	40.	ALK	75
5	NRA	70	17	AMR	100	29.	RE	75	41.	DF	80
6	NAH	100	18	ANL	85	30.	IIK	75	42.	DD	75
7	NKW	100	19	AA-R	80	31.	LOI	75	43.	RS	75
8	PJN	85	20	DAA	85	32.	KE	75	44.	WK	80
9	QRC	90	21	FZA	90	33.	GA	75	45.	ST	75
10	SKA	90	22	GKR	100	34.	DI	55	46.	ET	75
11	UVA	95	23	GDS	85	35.	FAAGL	80	47.	GP	80
12	ZJA	100	24	HAN	75	36.	GL	75			
<b>Jumlah</b>					<b>3838</b>						
<b>Rata-</b>					<b>81.6</b>						

Sumber Peneliti

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar mahasiswa sudah mengalami peningkatan dengan rata-rata mencapai 81,6 dari 47 mahasiswa. Terdapat 43 mahasiswa yang masuk kedalam kategori tuntas belajar pada mata kuliah

pembelajaran matematika di SD mahasiswa tuntas pada siklus II mengalami peningkatan.

**Tabel 4. Tingkat Ketuntasan Mahasiswa Siklus II**

No	Persentase Ketuntasan	Tingkat Ketuntasan	Banyak Mahasiswa	Persentase Jumlah Mahasiswa
1	< 75%	Tidak Tuntas	4	<b>8%</b>
2	≥ 75%	Tuntas	43	<b>91%</b>
	<b>Jumlah</b>		<b>47</b>	<b>100%</b>

Sumber: dari peneliti

Dari tabel data diatas menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan hasil belajar mahasiswa setelah diterapkan menggunakan quizizz sudah mencapai persentase ketuntasan minimum yang ditetapkan ( $\geq 75\%$ ). Sehingga tidak perlu dilakukan kembali perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya untuk mencapai persentase ketuntasan minimum yang telah ditetapkan.

#### 4. Refleksi

Berdasarkan hasil tes yang dikerjakan oleh mahasiswa dapat disimpulkan bahwa penggunaan quizizz dapat meningkatkan hasil belajar matematika mahasiswa. Hal ini didasarkan dari 47 mahasiswa, mahasiswa yang tuntas mengalami kenaikan menjadi 43 mahasiswa dan mahasiswa yang belum tuntas menurun menjadi hanya 4 mahasiswa, sehingga diperoleh persentase ketuntasan secara minimum sebesar 91% yang dapat dikatakan bahwa sudah memenuhi ketuntasan secara klasikal dengan persentase yang telah ditetapkan sebesar ( $\geq 75\%$ ). Dengan demikian, berdasarkan hasil belajar mahasiswa pada siklus II, rata-rata hasil belajar pembelajaran matematika di SD telah sesuai atau mencapai dengan target yang telah ditentukan. Karena target yang diinginkan telah tercapai maka tidak perlu melanjutkan pada siklus yang berikutnya.

#### Pembahasan

Berdasarkan pada hasil nilai tes pada siklus I diketahui bahwa 33 mahasiswa dinyatakan tuntas dengan persentase ketuntasan sebesar 70%, sedangkan, 14 mahasiswa dinyatakan tidak tuntas dengan persentase ketuntasan sebesar 30%. Dari hasil nilai tes siklus II mahasiswa yang



dinyatakan tuntas mengalami kenaikan sebesar 43 mahasiswa dengan persentase sebesar 91%, sedangkan mahasiswa yang dinyatakan tidak tuntas menurun menjadi sebesar 4 dengan persentase sebesar 8% mahasiswa tidak tuntas.

Pada tindakan siklus II merupakan perbaikan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus I. Dari tes hasil belajar yang diperoleh nilai rata-rata kelas 64.5 dan mengalami peningkatan di siklus kedua sebesar 81.6. Hal ini berarti menunjukkan penerapan quizizz terhadap pembelajaran matematika di SD yang dilaksanakan peneliti dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa PGSD.

Hal ini sejalan dengan penelitian (Wihartanti, Wibawa, Astuti, & Pangestu, 2019) yang menjelaskan bahwa dengan menggunakan aplikasi quizizz dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa dan juga sejalan dengan (Manurung & Nurhairani, n.d.) yang menjelaskan bahwa dengan aplikasi quizizz dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa dalam pembelajaran tematik.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti pada mahasiswa PGSD UMSurabaya, maka kesimpulan dari penelitian ini adalah Dapat dilihat berdasarkan hasil tes pada siklus I dan siklus II yaitu dari 47 mahasiswa, berdasarkan hasil tes yang dilakukan pada siklus I dapat diketahui bahwa 33 mahasiswa atau 70% dinyatakan tuntas belajar, sedangkan 14 mahasiswa atau 30% dinyatakan tidak tuntas dalam belajar dan pada siklus II diketahui bahwa 43 mahasiswa atau 91% telah dinyatakan tuntas belajar, sedangkan sisanya 4 mahasiswa atau 8% dinyatakan tidak tuntas belajar. Dengan demikian pada siklus I ke siklus II dinyatakan mengalami perubahan hasil belajar yang artinya bahwa tindakan yang dilakukan oleh peneliti dinyatakan berhasil dalam meningkatkan hasil belajar pembelajaran matematika di SD bagi mahasiswa dengan menggunakan aplikasi quizizz.

Aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran sangat beragam, salah satunya adalah quizizz, maka saran dari peneliti adalah media ini dapat digunakan dalam pembelajaran di bangku kuliah, apalagi saat pandemik

covid-19 seperti ini yang mewajibkan mahasiswa untuk belajar sendiri di rumah.

## DAFTAR PUSTAKA

### Dari Jurnal:

- Afiani, K. D. A. (2020). IMPLEMENTASI KULTUR LITERASI DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0. *PROCEEDING UMSURABAYA*.
- Afiani, K. D. A., & Putra, D. A. (2017). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Siswa Kelas III SD Melalui Pembelajaran Berbasis Pengajuan Masalah. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(1).
- 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.
- Faradita, M. N. (2018a). Penerapan Pembelajaran CLIS dengan Menggunakan Alat Peraga Sederhana Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Pemecahan Masalah.
- Faradita, M. N. (2018b). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Course Review Horay Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2b).
- Manurung, I. F. U., & Nurhairani, N. (n.d.). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Mengidentifikasi Hasil Belajar Mahasiswa Pgsd. *Js (Jurnal Sekolah)*, 4(2), 297–301.
- Nahdi, D. S., & Jatisunda, M. G. (2020). Analisis literasi digital calon guru SD dalam pembelajaran berbasis virtual classroom di masa pandemi covid-19. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 6(2).
- 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.
- 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.
- Wihartanti, L. V., Wibawa, R. P., Astuti, R. I., & Pangestu, B. A. (2019). Penggunaan aplikasi quizizz berbasis smartphone dalam membangun kemampuan berpikir kritis mahasiswa. In *Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran 2019* (pp. 362–368).