

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *QUIZIZ* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATERI ZAT DAN PERUBAHAN KELAS V SDN 2 MLORAH

Muhammad Ilham Akbar Perdana ^{*1)}, Yulia Dewi Puspitasari ²⁾

^{1,2)}Prodi Pendidikan IPA, STKIP PGRI Nganjuk

^{*}Penulis korespondensi

e-mail: yuliadewipuspitasari.ac.id ²⁾

Article history:

Submitted: Jan. 7th, 2025; Revised: Feb. 9th, 2025; Accepted: March 8th, 2025; Published: July 18th, 2025

ABSTRAK

Para guru memiliki banyak keleluasaan untuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa, memotivasi mereka, dan melibatkan mereka dalam proses pembelajaran melalui penggunaan berbagai bentuk media. Sayangnya, sebagian besar pengajaran di kelas terus menggunakan praktik kuno yang menguras dorongan batin anak-anak. Mencari tahu bagaimana siswa SDN 2 Mlorah dapat memperoleh manfaat dari sumber belajar *quiziz* merupakan kekuatan pendorong untuk penelitian ini. Metode untuk penelitian ini didasarkan pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Rata-rata, 80,8% siswa siklus I mempelajari sesuatu dari KKM; empat siswa gagal melakukannya. Jumlah siswa yang menyelesaikan KKM meningkat sebesar 84,4% pada siklus II, mencapai 24 (atau 100%). Siswa kelas lima di SDN 2 Mlorah dapat menggunakan *Quiziz* untuk meningkatkan pengetahuan ilmiah mereka, menurut temuan penelitian ini.

Kata Kunci: Media pembelajaran; *quiziz*; hasil belajar; IPA

PENDAHULUAN

Ada dampak pada bidang guru dari kemajuan teknologi yang pesat. Sebagai akibat dari bagaimana bentuk-bentuk baru teknologi informasi memengaruhi praktik kelas, guru telah mengalami transformasi mendalam dalam beberapa dekade terakhir. Akibatnya, guru membutuhkan perombakan besar-besaran dari pemerintah jika ingin menghadapi kesulitan zaman modern dan terus menyediakan guru berkualitas tinggi bagi warganya (Mahmudah, 2018). Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, pendekatan baru terhadap guru akan muncul. Guru dapat memperoleh manfaat besar dari integrasi TI karena akan meningkatkan standar prestasi siswa (Bahriah *et al.*, 2021). Berbagai bentuk materi pembelajaran berbasis teknologi informasi (TI) dapat membuat proses

pembelajaran lebih menarik (Ramatika *et al.*, 2019).

Sasaran pembelajaran dapat lebih mudah dicapai apabila guru dan siswa menggunakan media dan sumber belajar yang tepat. (Yustina & Khosiyono, 2023). Menurut (Mawarni *et al.*, 2023) Faktor internal meliputi kesehatan fisik dan mental siswa; Lingkungan sosial dan non-sosial terdekat siswa dan pilihan serta taktik pedagogis guru untuk memfasilitasi perolehan pengetahuan siswa dianggap sebagai elemen pendekatan pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki potensi untuk meningkatkan retensi dan pemahaman pengetahuan. Tujuan guru dapat tercapai jika digunakan dengan benar. (Nurfaisah & Said, 2022) Media pembelajaran berpotensi meningkatkan

retensi dan pemahaman pengetahuan. Itulah sebabnya sangat penting bagi guru untuk memiliki pemahaman yang mendalam dan keterampilan yang diperlukan memotivasi siswa saat mereka belajar (Wicaksono & Iswan, 2019). Menurut Kunti, guru membutuhkan kemampuan digital untuk membuat pelajaran menarik, interaktif, bermanfaat, dan menyenangkan bagi siswa (Sihombing, 2023).

Efektivitas pembelajaran yang berlangsung sangat bergantung pada tingkat keterlibatan dan partisipasi siswa. Oleh karena itu, sangat penting bagi para guru untuk melakukan upaya yang diperlukan untuk merancang kegiatan yang mendorong pembelajaran aktif (Febriana *et al.*, 2018). Ketika sebagian besar siswa berpartisipasi secara aktif dalam guruan mereka sendiri di segala tingkatan (fisik, mental, dan sosial), maka dapat dikatakan kegiatan pembelajaran telah berjalan efektif dan bermutu (Wibowo, 2021).

Dari apa yang dapat kita ketahui tentang masalah yang paling umum dihadapi oleh murid-murid SDN Mlorah 2, kita dapat mengatakan hal berikut: (1) sejumlah besar siswa kurang antusias terhadap bentuk-bentuk guruan tradisional dan rutin. (2) Siswa lebih cenderung merasa bosan dan tidak termotivasi ketika pembelajaran disajikan secara satu arah.

METODE

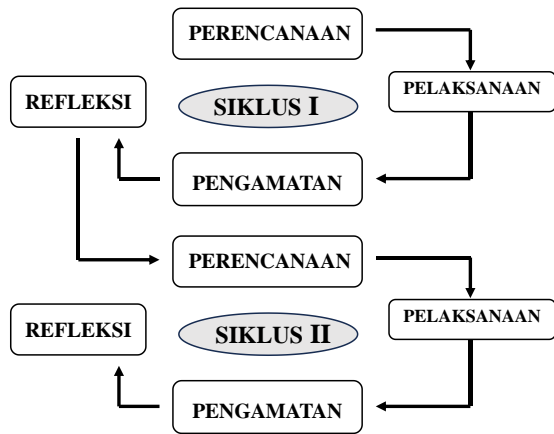
Dalam penelitian ini, kami menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang diperkenalkan oleh (Asrori & Rusman, 2020) model ini dianggap sederhana dan mudah dipahami. Masing-masing dari banyak siklus yang membentuk model PTK memiliki langkah-

Oleh karena itu, penggunaan alat-alat guruan yang lebih dinamis seperti Quizizz.

Quizizz adalah perangkat lunak guruan yang menggunakan mekanisme permainan untuk menghadirkan aktivitas multipemain dengan cara yang ringan dan menarik, membuat pembelajaran di kelas lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa (Citra & Rosy, 2020). Quizizz merupakan cara yang sangat baik dan menghibur bagi siswa untuk belajar sambil tetap menikmati kursus itu sendiri. Teknik ini mendorong partisipasi siswa sejak awal (Noor, 2020). Quizizz adalah pendekatan baru untuk menilai kemajuan siswa (Pusparani, 2020) sedangkan menjurut Purba dalam (Anwar, 2019) Quizizz adalah alat evaluasi pembelajaran yang melacak jumlah jawaban siswa dan mencakup informasi dan angka tentang seberapa baik siswa berprestasi di kelas. Temuan penelitian ini sejalan dengan (Panggabean & Halomoan Harahap, 2020) bahwa platform kuis daring Quizizz berpotensi memberi dampak signifikan terhadap kinerja akademis siswa.

Sebagai alternatif, Quiziz sedang diteliti dalam upaya meningkatkan prestasi akademik siswa. Seperti disebutkan dalam pendahuluan, tujuan penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh media pembelajaran Quiziz terhadap hasil belajar siswa.

langkah berikut: persiapan, pelaksanaan, evaluasi, dan refleksi (Asidiqi *et al.*, 2022). Tahapan tersebut diulang – ulang sampai target yang ditentukan tercapai sesuai bagan di bawah ini :



Gambar 1. Model Siklus Asrori dan Rusman (2020).

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Mlorah. Pada bulan Mei 2023, terdapat dua puluh empat siswa kelas lima yang mengikuti penelitian ini. Hanya dalam waktu empat minggu, kami menyelesaikan tugas penelitian. Siklus I dan siklus II merupakan dua bagian dari proses penelitian ini. Perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi merupakan empat fase yang membentuk setiap siklus. Pada akhir setiap siklus kognitif, harus ada halaman umpan balik. Selain itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi kemanjuran media pembelajaran berbasis

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dalam dua bagian, yang masing-masing terdiri dari satu komponen. Kesimpulan dari setiap bab adalah sebagai berikut:

1. Siklus I

A. Perencanaan

Pada titik ini, peneliti membuat beberapa perencanaan, seperti menyusun modul ajar, memberikan instruksi tentang bahan ajar yang akan disampaikan dengan menggunakan media ajar Quiziz, memberikan instruksi tentang penggunaan

Quiziz dalam meningkatkan pemahaman matematika siswa. Selain itu, akan dilakukan pula pemeriksaan terhadap jenis data yang dihasilkan dari pelaksanaan tes. Pendekatan pengumpulan data menggunakan Tes dan Observasi Hasil belajar dihitung menggunakan rumus Sugiono dengan pendekatan analisis data deskriptif kuantitatif (Sasmito *et al.*, 2024) berikut :

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Tabel 1. Kriteria Ketuntasan Belajar

No	Rentang Nilai	Kategori
1	86 – 100	Sangat Baik
2	76 – 85	Baik
3	60 – 75	Cukup
4	40 – 59	Kurang
5	≤ 54	Sangat Kurang

Penelitian ini dianggap berhasil jika sebanyak 80 % siswa tuntas dengan nilai $KKM \leq 75$.

barcode Quiziz, memberikan instruksi untuk menghimpun data, termasuk tes hasil pembelajaran di lembar observasi aktivitas siswa, dan memberikan instruksi tentang penggunaan aplikasi Quiziz.

B. Pelaksanaan

Siklus I mulai ditayangkan pada tanggal 8 Agustus 2023, pada tahapan ini kegiatan dimulai dengan peneliti menjelaskan materi rangkaian Listrik. Kemudian peneliti memberikan pengarahan siswa untuk mencoba

mengakses aplikasi quiziz dengan scan barcode yang telah dipersiapkan oleh peneliti.

C. Observasi

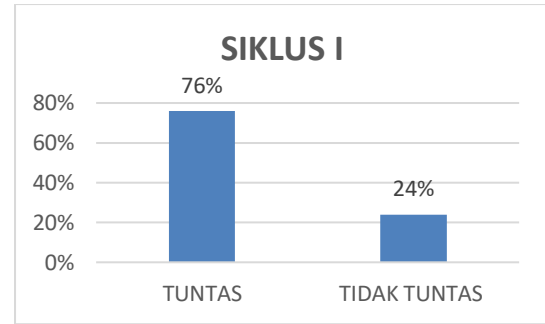
Pengamat melakukan aktivitas observasi sesuai dengan parameter (indikator) pada lembar observasi yang telah digunakan oleh pengamat. Selama aktivitas ini, pengamat mengamati bagaimana siswa melakukan kegiatan pembelajaran peserta. Beberapa siswa terlihat tidak terlibat dalam pembelajaran, meskipun demikian tampak sebagian besar peserta didik yang sangat bersemangat Ketika *quiziz* akan dimulai. Namun terdapat beberapa peserta terlihat kesulitan saat mengscan barcode untuk menjawab soal yang telah disediakan.

D. Refleksi

Pada tahap ini, peneliti meninjau temuan dari kuesioner motivasi belajar Siklus I dan hasil dari observasi kelas. Gambar berikut menunjukkan data tentang besarnya keinginan untuk belajar sains pada Siklus I.

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa Siklus I.

No	Aspek	Deskripsi
1.	Total ketuntasan siswa	18 siswa
2.	Total tidak ketuntasan siswa	6 siswa
3.	Keseluruhan nilai	1825
4.	Nilai tertinggi	95
5.	Nilai terendah	40
6.	Rata – rata	76



Gambar 2. Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I

Berdasarkan data gambar 2 diatas diperoleh presentase jumlah siswa dengan kategori hasil belajar tuntas sebesar 76% sebanyak 18 siswa. Dengan kategori belum tuntas sebesar 24% sebanyak 6 siswa. Namun hal tersebut belum mencapai target penelitian karena target penelitian 80 % siswa tuntas . sebagian siswa belum memenuhi nilai KKM ≤ 75 . Berdasarkan hasil evaluasi pelaksanaan siklus I, peneliti merasa belum tercapainya target hasil belajar dikarenakan Sebagian siswa belum mencapai nilai target yang ditentukan oleh peneliti. Oleh karena itu, peneliti akan melanjutkan siklus II dengan memperbaiki yang menjadi penyebab atau kurangnya tercapainya target tersebut.

2. Siklus II

Para peneliti melanjutkan ke siklus II dengan menggunakan data dari siklus I hal ini dilakukan karena belum tercapainya target penelitian dan terdapat faktor yang mempengaruhi seperti kurangnya konsentrasi siswa, kurang waktu pengerjaan. Dengan memberikan treatment siklus II, yang meliputi fase persiapan, pelaksanaan, evaluasi, dan kontemplasi.

A. Perencanaan

Pembelajaran berlangsung selama fase perencanaan siklus II dengan

menyempurnakan hasil refleksi siklus I. Fase ini cukup mirip dengan siklus I karena melibatkan peneliti dalam membuat rencana untuk modul yang akan digunakan sebagai pembelajaran. Serta alat untuk mengambil data berupa tes dengan bantuan media aplikasi quiziz dan lembar observasi berupa pengamatan kegiatan peserta didik selama pembelajaran berlangsung serta menyiapkan media pembelajaran quiziz dengan soal tidak sama dengan siklus I. selain itu peneliti juga tetap menjelaskan penggunaan media aplikasi quiziz Kembali terkait penggunaan barcode agar terscan dengan benar dan juga menambah durasi waktu pengerjaan soal. Untuk menambah motivasi peneliti memberikan reward untuk siswa yang memiliki nilai paling tinggi.

B. Pelaksanaan

Tanggal 11 Mei 2023 merupakan tanggal pelaksanaan Siklus II. Peneliti melanjutkan pola yang sama seperti pada siklus I dengan menguraikan informasi tentang rangkaian listrik pada awal fase ini. Kemudian untuk mengevaluasi peneliti memberikan pengarahan siswa untuk mencoba mengakses aplikasi quiziz dengan scan barcode yang telah dipersiapkan oleh peneliti.

C. Observasi

Pengamat mencatat pengamatan mereka pada lembar observasi mereka sendiri. Selama aktivitas pembelajaran terlihat bahwa sebgaiian besar siswa menunjukkan antusias dalam kegiatan pembelajaran. Cenderung sangat responsif, memperhatikan penjelasan guru.

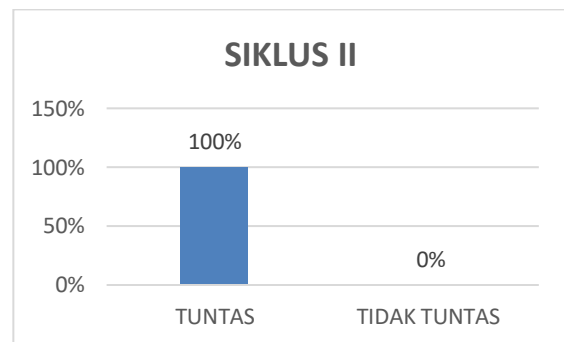
D. Refleksi

Di sini, peneliti mengevaluasi data yang dikumpulkan dari hasil ujian hasil

belajar siswa Siklus II. Hasilnya dituangkan dalam tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa Siklus II

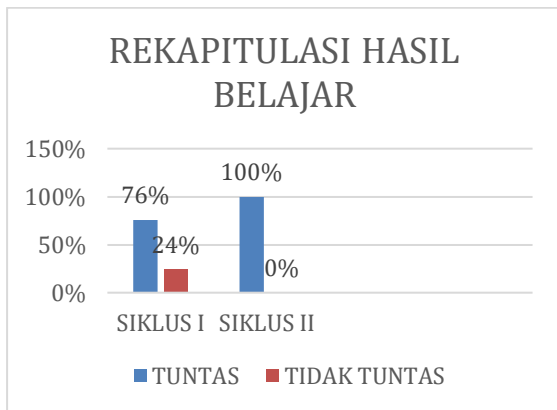
No	Aspek	deskripsi
1.	Total ketuntasan siswa	24 siswa
2.	Total tidak ketuntasan siswa	0 siswa
3.	Keseluruhan nilai	1980
4.	Nilai tertinggi	95
5.	Nilai terendah	75
6.	Rata – rata	82,5



Gambar 3. Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Siklus II

Menurut statistik pada tabel 2, seperti yang ditunjukkan di atas, 24 siswa memperoleh nilai kelulusan 100% dan 0% memperoleh nilai tidak lengkap. Hasil perolehan persentase hasil belajar IPA tersebut mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya setelah peneliti memperbaiki konsep penggunaan aplikasi quiziz yang dapat diakses oleh semua siswa dan mengganti desain baru yang lebih menarik. Guru juga memantau dan membimbing siswa dalam pengoperasian quiziz. Hasil belajar siswa pada siklus ini telah memenuhi target penelitian, yaitu 100% dari siswa total mencapai kategori sangat baik dengan target yang sudah ditentukan peneliti . Dengan demikian, penelitian cukup untuk siklus kedua.

Enam belas siswa kelas lima dari SDN 2 Mlorah ikut serta dalam penelitian ini. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yang berbeda, dengan satu konferensi di antara setiap siklus. Materi penelitian yang digunakan dalam pekerjaan ini adalah rangkaian listrik dasar. Siswa belajar sains dengan lebih berhasil ketika mereka menggunakan media Quiziz, menurut temuan penelitian ini. Menurut statistik yang dikumpulkan untuk setiap siklus, media pembelajaran quiziz dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan proporsi yang ditunjukkan pada Gambar 4 di bawah ini.

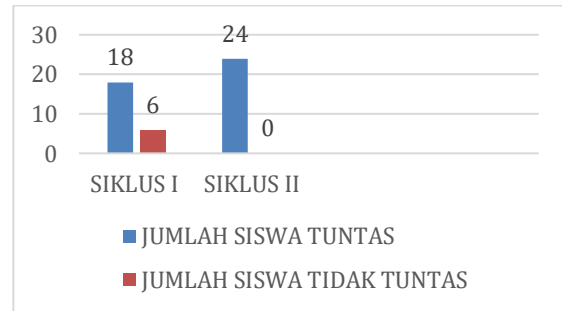


Gambar 4. Perbandingan Hasil Belajar Siswa

Analisis grafik di atas menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar. Pada siklus pertama, terdapat 76% di seluruh kategori. Angka tersebut meningkat menjadi 100% pada siklus II. Antara siklus I dan II, terjadi peningkatan sebesar 24%. Kemudian, 24% masuk dalam kelompok gagal pada siklus pertama. Pada siklus II, terjadi penurunan berikutnya hingga nol. Alasannya, pada seluruh kategori, hasil belajar siswa meningkat saat mereka menguasai Quiziz.

Proporsi siswa yang prestasinya dalam sains meningkat setelah

menggunakan Quiziz. Pada akhir siklus pertama, 18 siswa telah mencapai prestasi belajar lengkap dan 6 siswa telah mencapai prestasi belajar parsial. Menurut grafik samping, 24 siswa lainnya diklasifikasikan telah mencapai prestasi belajar penuh pada siklus II, sedangkan nol diklasifikasikan telah mencapai prestasi belajar parsial.



Gambar 5. Jumlah Siswa Mengalami Peningkatan Hasil Belajar IPA

Media pembelajaran Quizizz memiliki potensi untuk meningkatkan hasil guru sains dengan membuat pembelajaran lebih menarik, beragam, dan menghibur bagi siswa. Ketika ide disajikan dengan cara ini, siswa lebih terlibat dan pelajaran menjadi lebih menyenangkan. Oleh karena itu, penggunaan Quiziz sebagai alat pembelajaran dapat meningkatkan kinerja siswa di kelas. Selain tujuan gandanya sebagai media penilaian pembelajaran yang menarik dan menghibur, Quizizz adalah aplikasi permainan edukasi yang dapat diadaptasi dengan alur cerita yang dapat digunakan untuk memberikan pengetahuan. Quizizz menjaga pemahaman siswa terhadap konten pada tingkat tinggi atau bahkan meningkatkannya dengan menggunakan terobosan teknologi. Siswa dapat memperoleh manfaat dari fitur penilaian formatif Quizizz setelah mereka selesai menggunakan situs web dengan menonton film yang telah dibuat sebelumnya atau

bermain game (Mukharomah, 2021). Kelebihan lain dari platform Quizizz adalah dapat memberikan hasil jawaban siswa dalam format Excel dengan data dan statistik yang rinci (Salsabila *et al.*, 2020). (Aini, 2021) membuktikan bahwa kursus daring mungkin lebih efektif jika disesuaikan dengan pengetahuan dan keterampilan setiap siswa saat ini. Di antara sekian banyak sistem pembelajaran elektronik yang memfasilitasi pembelajaran, Quizizz menonjol (JOHNY, 2022).

Penelitian ini sesuai dengan (Sasmito *et al.*, 2024) Dengan menggunakan data dari siklus pertama, yang mencakup 18 siswa yang mencapai KKM dan tingkat penyelesaian 75%, ia menyimpulkan bahwa media kuis dapat meningkatkan hasil belajar. Siklus kedua memperlihatkan peningkatan hasil belajar, dengan 88% siswa berhasil menyelesaikan mata kuliah dan lebih banyak siswa yang mencapai KKM. 21 siswa mencapai KKM. Kemudian (Hidayah *et al.*, 2021) pada penelitiannya

menyimpulkan Quizizz adalah aplikasi pembelajaran Karena merupakan alat guruan yang menarik, hal ini sangat bermanfaat. Selain itu (Zhao, 2019) Berdasarkan temuannya, Quizizz dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep akuntansi, memudahkan mereka mempelajari materi kuliah, dan membangkitkan minat mereka terhadap bidang tersebut. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Quizizz meningkatkan keterlibatan dan kinerja siswa akuntansi di kelas. (Yan mei *et al.*, 2019) pada penelitiannya menyimpulkan menggunakan Quizizz membuat siswa lebih aktif dalam menjawab pertanyaan, membantu mereka dalam meningkatkan kemampuan berbahasa dalam Bahasa Arab, dan membuat mereka lebih fokus pada topik yang mereka pelajari. Aplikasi ini juga dapat membantu guru mengevaluasi hasil belajar siswa dan mendorong mereka untuk menjadi kreatif. Selain itu, aplikasi ini memungkinkan guru untuk menilai apakah materi yang diajarkan telah disampaikan kepada setiap siswa.

KESIMPULAN

Studi Tindakan Kelas dan percakapan menghasilkan kesimpulan bahwa siswa kelas lima di SDN 2 Mlorah dapat memperoleh manfaat dari penerapan Quizizz sebagai alat pembelajaran sains. Nilai rata-rata Siklus I, tingkat penyelesaian 76%, dan 18 siswa dengan nilai sempurna semuanya mengarah ke arah ini. Siklus kedua memiliki tingkat penyelesaian sempurna

sebesar 100% dan 24 siswa memperoleh KKM. Pasti ada perbedaan besar antara keadaan awal dan data saat ini. Didasarkan pada peningkatan data hasil belajar yang signifikan tersebut, dapat disimpulkan bahwa Quizizz dapat digunakan sebagai media pembelajaran alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Mlorah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Sebagai guru Mata Kuliah Seminar IPA dan pembimbing jurnal ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu

Yulia Dewi Puspitasari, M.Pd. Selain itu, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada guru mata pelajaran IPA dan

pengurus SDN 2 Mlorah yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian ini.

REFERENSI

- Aini, V. N. (2021). Pengaruh Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sistem Pencernaan Manusia Kelas Viii Di Mtsn 1 Kota Surabaya. *Jurnal Guruan Indonesia : Teori, Penelitian, Dan Inovasi*, 1(3). <https://doi.org/10.59818/jpi.v1i3.42>
- Anwar, Z. (2019). Hasil belajar siswa Pgsd pada masa pandemi covid-19. *Penggunaan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pgsd Pada Masa Pandemi Covid-19*, 209–218.
- Asidiqi, D. F., Adiputra, D. K., & ... (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Pada Materi Keberagaman Budaya Bangsa. *Jurnal Guruan ...*, 6(1). <https://stkipsetiabudhi.e-journal.id/jpds/article/view/142%0Ahttps://stkipsetiabudhi.e-journal.id/jpds/article/download/142/111>
- Asrori, & Rusman. (2020). Classroom Action Reserach Pengembangan Kompetensi Guru. In *Pena Persada*.
- Bahriah, E. S., Dewi, L. U., & Irwandi, D. (2021). Pengaruh Media Penilaian Formatif Online Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Sistem Periodik Unsur. *JRPK: Jurnal Riset Guruan Kimia*, 11(1), 19–26. <https://doi.org/10.21009/jrpk.111.04>
- 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 Guruan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>
- Febriana, M., Al, H., Subali, B., & Rusilowati, A. (2018). Penerapan model pembelajaran Inquiry Pictorial Riddle untuk meningkatkan keaktifan siswa The Implementation of Inquiry Pictorial Riddle Learning Model to Increase Students ' Activity. *Jurnal Guruan Fisika Dan Keilmuan (JPFK)*, 4(2), 6–12. <https://doi.org/10.2572/jpfk.v4i2.1879>
- Hidayah, N., Hambali, S. U., & Millenia, T. F. (2021). Pemanfaatan Media Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Cerita Rakyat Kelas X. *Prosiding Samasta*, 1–12.
- JOHNY, M. M. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Biologi. *TEACHER : Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 2(2), 127–135. <https://doi.org/10.51878/teacher.v2i2.1332>
- Mahmudah, M. (2018). Pengelolaan Kelas: Upaya Mengukur Keberhasilan Proses Pembelajaran. *Jurnal Keguruan*, 6(1), 53–70. <https://doi.org/10.24090/jk.v6i1.1696>
- Mawarni, P. Y., Khasanah, U., Setyansah, R. K., & Sholikhah, O. H. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament Berbantuan Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pendas : Jurnal Ilmiah Guruan Dasar*, 08(01), 6322–6335.
- Mukharomah, N. (2021). *Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Penilaian Berbasis Daring DI MI AL MUQORROBIYAH*. 2(1), 1–23.
- Noor, S. (2020). Penggunaan Quizizz dalam penilaian pembelajaran pada materi ruang lingkup Biologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa

- kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin. *Jurnal Guruan Hayati*, 6(1), 1–7.
- Nurfaisah, A., & Said, A. A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Keguruan*, 6(2), 375. <https://doi.org/10.26858/jkp.v6i2.33079>
- Panggabean, S., & Halomoan Harahap, T. (2020). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Prodi Guruan Matematika. *Journal of Mathematics Education and Science*, 6(1), 78.
- Pusparani, H. (2020). Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas Vi Di Sdn Guntur Kota Cirebon. *Tunas Nusantara*, 2(2), 269–279. <https://doi.org/10.34001/jtn.v2i2.1496>
- Ramatika, Z. W. P., Rulviana, V., & Sumarni. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Jawa Materi Cerita Wayang Melalui Penggunaan Media Quizizz Paper Mode Di Kelas V Sdn Kartoharjo 02. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 15(2), 9–25.
- 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*, 4(2), 163–172. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Sasmito, S. W., Artharina, F. P., & Winarni, L. (2024). *Penggunaan Media Pembelajaran Quiziz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN Peterongan*. 06(04), 19446–19456.
- Sihombing, B. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa Menggunakan Kuis Interaktif pada Mata Kuliah Kompetensi Guru Sekolah Dasar di Wilayah Pulau-Pulau Kecil. *Journal of Education Research*, 4(4), 2251–2257. <https://www.jer.or.id/index.php/jer/article/view/613%0Ahttps://www.jer.or.id/index.php/article/download/613/372>
- Wibowo, N. (2021). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di Smk Negeri 1 Saptosari. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1(2), 128–139. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v1i2.10621>
- Wicaksono, D., & Iswan. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Di Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang, Banten. *HOLISTIKA: Jurnal Ilmiah PGSD*, 3(2), 111–126.
- Yan mei, S., Yan Ju, S., & Adam, Z. (2019). Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom. *European Journal of Social Science Education and Research*, 5(1), 194–198. <https://doi.org/10.2478/ejser-2018-0022>
- Yustina, A., & Khosiyono, B. H. C. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Guruan Dasar Flobamorata*, 4(2), 593–598. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.977>
- Zhao, F. (2019). Using quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37–43. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37>