

Game Edukatif: Aplikasi Quizizz Untuk Evaluasi Hasil Belajar Mahasiswa Terhadap Pemahaman Materi Pembelajaran

Nurhusni Kamil

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

22204031005@student.uin-suka.ac.id

Abstrak

Penggunaan teknologi pada pembelajaran sudah banyak ditemukan. Salah satu aplikasi yang banyak digunakan saat ini adalah aplikasi *quizizz*. Kelebihan dari aplikasi ini adalah tampilan yang menarik karena fitur yang berwarna-warni tidak hanya itu saat membuat tugas pendidik dapat bebas memilih model tampilan yang akan digunakan. Selain itu ketika dalam pengerjaan aplikasi ini didukung oleh *sound* yang menyebabkan peserta didik tidak jenuh saat menyelesaikan soal. Namun dibalik kelebihan tersebut, aplikasi ini juga mempunyai beberapa kekurangan seperti menggunakan jaringan internet yang stabil, kesempatan mengakses browser lain saat mengerjakan soal untuk mencari jawaban serta guru tidak mengawasi peserta didik secara langsung jika penugasan yang diberikan tidak pada satu tempat yang sama karena aplikasi ini bersifat online. Artinya dimana saja dan kapan saja aplikasi ini bisa diakses. Tujuan dari penulisan ini adalah untuk mengetahui apakah aplikasi *quizizz* dapat dijadikan sebagai bentuk bahan evaluasi belajar mahasiswa terhadap pemahaman materi pada mata kuliah sosial emosional. Tujuan dari artikel ini untuk mengetahui pemahaman mahasiswa terhadap materi yang telah diberikan yang dilakukan mulai dari bulan September sampai dengan November 2023 dengan tema pembelajaran berbeda setiap minggunya. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif. Mahasiswa Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta semester 3 menjadi peserta penelitian. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. Temuan dalam penelitian ini memiliki beberapa implikasi pada tahap awal pemahaman mahasiswa terhadap materi pada mata kuliah Sosial Emosional Anak Usia Dini. Mahasiswa memahami materi yang telah dipelajari dibuktikan dengan perolehan skor yang terus meningkat secara meningkat pada setiap pertemuan. Meskipun pada pertemuan terakhir performa kelas sedikit terjadi penurunan yang disebabkan salah satu partisipan tidak dapat menyelesaikan soal hingga selesai dikarenakan terkendala sinyal.

Kata kunci: *Game edukatif; Aplikasi Quizizz, Evaluasi Hasil Belajar*

Pendahuluan

Revolusi dunia pendidikan beberapa tahun ke depan menjadi hal yang penting dan urgent untuk dipertimbangkan sehingga hal ini menjadi tantangan tersendiri dan *Workhome* bersama bagi para pendidik. Terlebih lagi untuk beberapa tahun ke depan Indonesia sedang gencar mempersiapkan diri menuju generasi emas 2045 (Darman, 2017). Dalam menyongsong hal itu maka pendidik dituntut untuk dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dengan tetap memperhatikan kebebasan peserta didik dalam menentukan sendiri bahan dan gaya belajar sesuai dengan kemampuannya

sesuai prinsip dari merdeka belajar (Rahman et al., 2020).

Pembelajaran yang diharapkan selain dapat memberikan tempat untuk stimulasi terbaik pada setiap kemampuan anak di berbagai bidang juga harus memberikan inovasi setiap harinya. Hal ini diharapkan agar pembelajaran yang terjadi tidak menimbulkan perasaan bosan ataupun jenuh. Pada zaman yang serba *instant* seperti saat ini begitu mudah untuk melakukan inovasi-inovasi. Hal ini terbukti dari banyaknya berbagai platform media sosial yang dapat dijadikan sebagai media belajar. Inovasi pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa melalui kegiatan yang nyata atau melalui proses eksperimen secara langsung sehingga siswa secara aktif dalam memiliki pengalamannya sendiri. Akibatnya siswa akan lebih paham terhadap materi yang disuguhkan oleh guru, dengan mengedepankan pembelajaran menggunakan pembelajaran konstruktif (Mahendra & Suparya, 2021).

Pemanfaatan teknologi sebagai bahan inovasi belajar menjadikan pendidik mudah dalam melakukan berbagai kegiatan. Dewasa ini penggunaan media aplikasi berbasis game semakin populer digunakan. Banyak penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis game dapat meningkatkan berbagai aspek belajar siswa tidak hanya hasil belajar tetapi juga motivasi, kepuasan dan keterlibatan siswa selama mengikuti pembelajaran (Yu et al., 2020). Teknologi tidak hanya dijadikan sebagai bahan atau media pendukung materi pembelajaran tetapi juga sebagai media evaluasi (Yeni & Kurniawati, 2022). Umumnya proses evaluasi hasil belajar siswa menggunakan proses yang monoton dan cenderung tidak beragam salah satunya penggunaan *paper* dan *pen test* (Kunti Dian Ayu Afiani, 2019).

Penggunaan media evaluasi hasil belajar pada peserta didik dengan pemanfaatan teknologi diharapkan mampu memberikan inovasi termaju dalam dunia pendidikan. Salah satu penggunaan evaluasi hasil belajar peserta didik yang sedang naik daun dalam dunia pendidikan yaitu penggunaan aplikasi *quizizz*. Aplikasi *quizizz* sudah tidak asing digunakan dalam dunia pendidikan. Aplikasi ini digunakan secara online dan bersifat terbuka dengan pelaksanaan dilakukan setelah materi diberikan. Semua siswa dapat melihat secara langsung skor yang diperoleh pada proyektor di depan kelas ataupun ketika skor muncul melalui rangking di akhir kuis. Aplikasi *quizizz* ini memberikan kontribusi sebanyak 0,78% terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa (Panggabean & Harahap, 2020).

Aplikasi *quizizz* merupakan aplikasi game edukasi yang sengaja dirancang khusus yang bersifat memberikan edukasi sehingga penerapannya banyak digunakan pada proses pembelajaran untuk mengukur hasil belajar siswa dengan didukung oleh beberapa komponen menarik seperti adanya unsur suara, grafik yang bisa didownload dalam format pdf dan excel, video avatar serta animasi (Hanifah & Adopsi, 2017). Penggunaan aplikasi *quizizz* dinilai sebagai salah satu media yang bersifat interaktif dengan mengutamakan prinsip kerja sama, komunikasi, dan dapat menimbulkan

interaksi karena aplikasi ini berbasis game yang dapat menimbulkan motivasi dalam belajar (Hartati et al., 2021). Uniknya lagi *quizizz* termasuk dalam salah satu jenis kuis yang merupakan bentuk beberapa gabungan beberapa metode yang masih bersifat konvensional seperti metode ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas yang dirangkum dalam bentuk kuis yang memberikan akses kepada semua pemain untuk melakukan upaya kreatif (Sari et al., 2018). Disamping *quizizz* memiliki banyak manfaat dan keuntungan bagi penggunaanya *quizizz* juga memiliki kekurangan. Dalam penggunaan aplikasi *quizizz* data internet harus stabil jika tidak maka peserta didik tidak akan mempunyai cukup waktu dalam menjawab semua soal sesuai dengan waktu yang telah ditentukan (Rajagukguk, 2020).

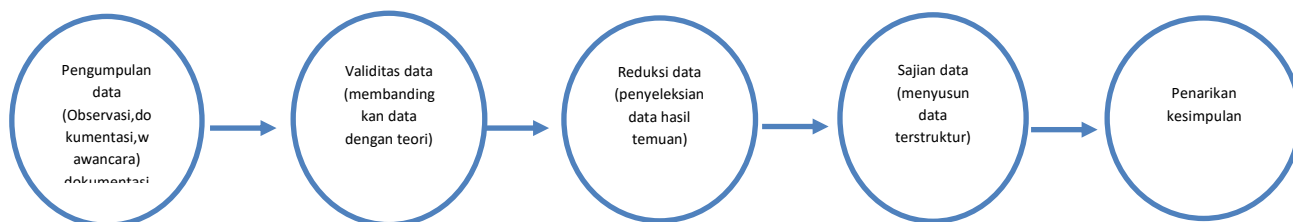
Tata cara penggunaan *quizizz* (Al-jannah et al., 2023).

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

Berdasarkan dari itu maka dilakukan penelitian dengan judul "Aplikasi *quizizz* untuk evaluasi hasil belajar mahasiswa terhadap pemahaman materi pembelajaran".

Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif bersifat deskriptif analitik berupa data yang didapatkan berdasarkan hasil pengamatan, dokumentasi, analisis dokumentasi, serta catatan lapangan. Metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian untuk berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara purposive dan snowball, teknik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi (Zuhri Abdussamad, 2021). Penelitian ini dilakukan selama 27 September 2023 sampai dengan 8 November 2023 pada mahasiswa sarjana jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini semester 3. Partisipan dalam penelitian adalah mahasiswa semester 3 prodi PIAUD UIN Sunan Kalijaga. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi, dokumentasi dan wawancara terkait penerapan aplikasi *quizizz* sebagai bentuk evaluasi hasil belajar pada pemahaman materi pada mata kuliah sosial emosional. Berikut langkah-langkah peneliti melakukan analisis data.



Hasil dan Pembahasan

Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran

Permainan edukatif dalam bidang pendidikan sudah tidak asing lagi digunakan dalam dunia pendidikan. Umumnya pembelajaran berbasis teknologi termasuk kedalam proses akademik, pemerolehan prestasi, proses pemecahan masalah dan kemampuan berpikir kritis terhadap pengetahuan dan berbagai keterampilan dan sikap (Yu et al., 2020). Perkembangan teknologi yang pesat menjadikan minat penerapan pembelajaran berbasis game terus meningkat dari hari ke hari, salah satu alasannya adalah karena banyaknya jenis permainan edukatif berbasis game yang disediakan dan didesain sedemikian menarik sehingga menjadikan permainan edukatif berbasis digital efektif dalam menjadikan peserta didik terlibat aktif di dalam pembelajaran (Bawa, 2018). Banyak jenis permainan edukatif yang dijadikan sebagai penunjang bahan evaluasi terhadap suatu pembelajaran selain *quizizz* yaitu *kahoot*. *Kahoot* merupakan sebuah perpaduan aplikasi yang bijaksana yang memadukan antar hiburan dan pendidikan dengan beberapa pertimbangan. *Kahoot* diketahui telah banyak digunakan berbagai alasan dikemukakan seperti gratis, mudah diakses dimana saja, dan memiliki komponen DEG (Bawa, 2018) serta harus memiliki potensi dalam meningkatkan hasil belajar dan pengalaman peserta didik selama pembelajaran berlangsung sehingga materi yang disampaikan dapat dipahami oleh peserta didik (Mavromihales et al., 2018). Lebih luas penerapan teknologi dalam proses pembelajaran yang didesain melalui aktivitas menarik seperti penggunaan permainan edukatif melalui game dianggap menjadikan setiap pembelajaran lebih interaktif hal ini dikarenakan bahwa pergeseran zaman yang dinamis terutama dalam dunia pendidikan yang dahulu menggunakan model kelas didaktif dan model pembelajaran yang konvensional (Franco & DeLuca, 2019). Penerapan pembelajaran pada pendidikan yang lebih tinggi seperti universitas melalui metode ceramah dikatakan bahwa dapat membuat mahasiswa sebagai subjek dalam pembelajaran mempunyai akses yang terbatas dalam memperoleh dan mengolah ilmu pengetahuan terutama pada konsep yang lebih kompleks (Wronowski et al., 2019).

Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Quizizz

Aplikasi diketahui dapat menarik minat peserta didik selama waktu pengerjaannya hal ini disebabkan karena banyak kelebihan dari aplikasi ini seperti pendidik dapat

menunggu soal-soal evaluasi melalui berbagai model yang diinginkan (Purwianto & Fahyuni, 2021). Fitur lain yang menjadi nilai tambahan pada aplikasi *quizizz* adalah kesempatan guru dalam memberikan tugas yang berbentuk penugasan di rumah, tidak hanya mengerjakan tugas peserta didik juga dapat merasakan secara langsung pekerjaan yang tidak memberatkan setiap individu ketika menjawab semua soal yang diberikan (Salsabila et al., 2020). Fitur pada aplikasi *quizizz* juga menampilkan waktu berlangsungnya pengerjaan soal sehingga hal ini menjadikan peserta lebih tertantang dan melahirkan jiwa kompetisi selama mengerjakan soal dengan tepat dan cepat (Dian Nur Rohmawati, Mu'awanah, 2022). Sehingga penggunaan media ini sangat memotivasi peserta didik yang mengakibatkan hasil belajar setiap individu meningkat secara signifikan (Dyan Puspita Sari, 2022).

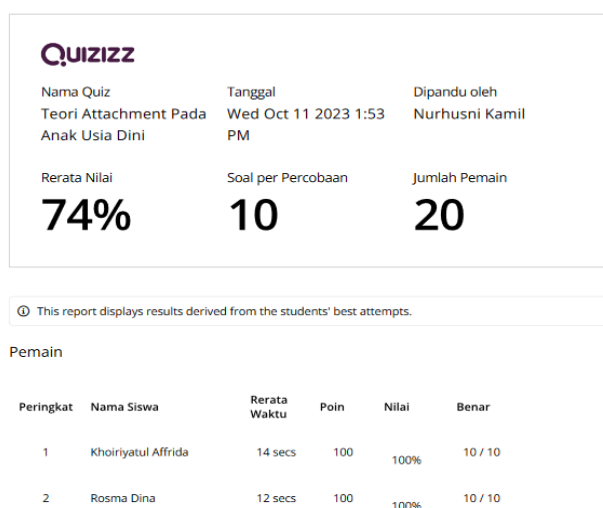
Disamping memiliki banyak kelebihan sebuah teknologi tentu juga mempunyai kekurangan, begitu pula pada aplikasi *quizizz*. Ada beberapa kekurangan dari aplikasi ini seperti pendidik harus menyediakan 2 perangkat untuk menunjang pembelajarannya selama mengakses aplikasi ini seperti handphone dan laptop, pendidik harus mengunduh terlebih dahulu serta menginstall aplikasi *quizizz* di laptop atau handphone (Rini & Zuhdi, 2023) selain itu selama menggunakan aplikasi harus didukung oleh sinyal yang kuat sehingga dalam pengerjaan soal tidak menjadi lambat, tidak hanya itu peserta juga dapat membuka tab baru browser lain yang memungkinkan peserta untuk dapat mencari jawaban pada browser lain, selain itu jika peserta didik kurang bisa manajemen waktu selama pengerjaan soal maka peserta didik yang berada pada posisi atas bisa saja turun menjadi peringkat bawah, adanya kendala atau permasalahan ketika peserta didik terlambat bergabung (Suhartini, 2022) dan pemberian nama pengguna tidak menggunakan nama penuh tetapi menggunakan nama panggilan.

QUIZIZZ Nama Quiz Teori Perkembangan Sosial Emosional AUD Tanggal Wed Sep 27 2023 1:39 PM Dipandu oleh Nurhusni Kamil Rerata Nilai 71% Soal per Percobaan 10 Jumlah Pemain 21					
ⓘ This report displays results derived from the students' best attempts.					
Pemain					
Peringkat	Nama Siswa	Rerata Waktu	Poin	Nilai	Benar
1	Muthiah Salsabila	17 secs	100	100%	10 / 10
2	Nelly Farkhan	14 secs	100	100%	10 / 10

Gambar 1. Hasil Evaluasi Belajar Pada Materi Teori Perkembangan Sosial Emosional AUD

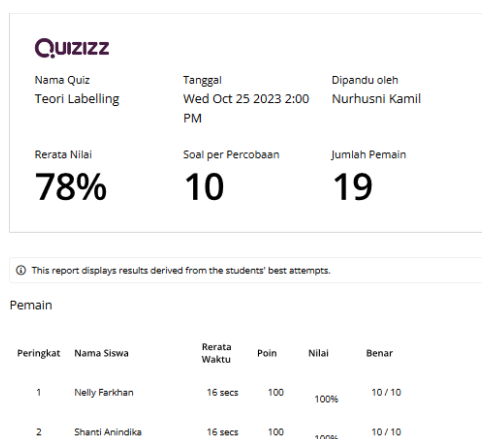
Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa pada materi teori perkembangan sosial emosional anak usia dini diikuti oleh 21 peserta. Siswa yang ikut berpartisipasi berjumlah 21 orang. Adapun performa kelas pada rentang 71 %. Soal yang diberikan kepada mahasiswa adalah 10 buah dengan kesempatan durasi waktu yang sama antara satu

orang dengan yang lain yaitu 45 detik. Diketahui bahwa pada peringkat pertama diperoleh poin 100 yang artinya seluruh pertanyaan dapat terjawab dengan benar tanpa ada kesalahan dengan durasi waktu menjawab dalam 17 detik. Sementara pada peringkat kedua, selisih waktu yang diperoleh sangat sedikit yaitu 14 detik dalam menjawab 10 soal dengan benar.



Gambar 2. Hasil Evaluasi Belajar Pada Materi Teori *Attachment* pada Anak Usia Dini

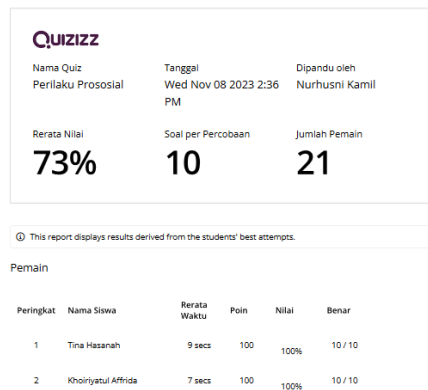
Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa pada materi teori *attachment* anak usia dini diikuti oleh 20 peserta. Adapun performa kelas pada rentang 74%. Soal yang diberikan sama dengan soal pada pertemuan pertama yaitu 10 buah dengan kesempatan durasi waktu yang sama antara satu orang dengan yang lain yaitu 45 detik. Diketahui bahwa pada peringkat pertama diperoleh poin 100 yang artinya seluruh pertanyaan dapat terjawab dengan benar tanpa ada kesalahan dengan durasi waktu menjawab dalam 14 detik. Sementara pada peringkat kedua, selisih waktu yang diperoleh sangat sedikit yaitu 12 detik dalam menjawab 10 soal dengan benar. Evaluasi pada minggu kedua daripada minggu pertama persentase 3% lebih tinggi dari sebelumnya.



Gambar3. Hasil Evaluasi Belajar Pada Materi Teori labelling

Pada gambar ketiga materi teori over labelling diikuti oleh 19 peserta. Adapun performa kelas berada pada rentang 78 %. Soal yang diberikan masih berjumlah sama sedangkan untuk durasi waktu dipersingkat menjadi 30 detik Hal ini dilakukan karena mempertimbangkan beberapa hal salah satunya yaitu 30 detik karena soal relatif lebih mudah dibandingkan pada materi sebelumnya diminggu sebelumnya.

quiz Participant Summary <https://quizizz.com/grant-reports/60463a/10a8331280a110e>



Gambar 4. Hasil Evaluasi Belajar Pada Materi Perilaku Prososial

Pada kuis yang terakhir ini diketahui bahwa persentase performa kelas menurun daripada minggu ketiga. Setelah dianalisis diketahui penyebabnya adalah karena ada 1 orang peserta didik yang tidak menyelesaikan semua soal disebabkan karena terkendala sinyal. Ini menjadi salah satu penyebab performa kelas menurun karena soal yang diberikan tidak terjawab semua hingga selesai.

Simpulan

Pendidikan berbasis teknologi telah santer diterapkan selama beberapa dekade. Puncaknya pada saat pandemi melanda. Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan tetap harus dilangsungkan sehingga lahir berbagai inovasi salah satunya penerapan pembelajaran menggunakan game edukatif berbasis teknologi. Salah satu aplikasi yang tengah marak digunakan adalah *quizizz*. Banyak keuntungan yang dirasakan oleh peserta didik seperti pemahaman konsep pembelajaran karena antusias peserta didik untuk mendapatkan skor dalam mengerjakan soal membuat peserta berusaha untuk mengingat pembelajaran yang telah diberikan. Selain memiliki kelebihan aplikasi *quizizz* juga mempunyai kekurangan yaitu membutuhkan sinyal yang kuat untuk mengerjakan soal, adanya kesempatan siswa mengakses browser lain saat pengerjaan kuis karena aplikasi bisa diakses melalui jarak jauh, serta guru tidak bisa memantau secara langsung siswa menjawab soal ketika kuis dilakukan di rumah masing-masing.

Referensi

Al-jannah, M., Kahar, M. M., Hambali, H., Makassar, U. M., Pembelajaran, M., & Quizizz,

- A. (2023). *Persepsi Siswa terhadap Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa inggris*. 1(2), 193–202.
- Bawa, P. (2018). Using Kahoot to Inspire. *Journal of Educational Technology Systems*. <https://doi.org/10.1177/0047239518804173>
- Darman, R. A. (2017). Mempersiapkan Generasi Emas Indonesia Tahun 2045 Melalui Pendidikan Berkualitas. *Edik Informatika*, 73–87. <https://doi.org/10.22202/ei.2017.v3i2.1320>
- Dian Nur Rohmawati, Mu'awanah, M. (2022). The Center for Gender and Child Studies (PSGA) LP2M UIN KHAS Jember |91 Development of Teaching Materials of The Qur'an Hadith Through Quizizz Media for Students of Madrasah Tsanawiyah Muniron Pascasarjana IAIN Kediri 92 | The Center for Gender and Child. *An-Nisa':Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, 15(1), 91–100.
- Dyan Puspita Sari, R. (2022). Penggunaan Aplikasi Quizizz pada Evaluasi Pembelajaran Ismuba (Al-Islam) di SD Muhammadiyah 2 Sumberpucung. *Studia Realigia Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 6(2), 202–208.
- Franco, P. F., & DeLuca, D. A. (2019). Learning Through Action: Creating and Implementing a Strategy Game to Foster Innovative Thinking in Higher Education. *Simulation and Gaming*, 50(1), 23–43. <https://doi.org/10.1177/1046878118820892>
- 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 ..., November*.
- Hartati, Nuzullah, Azza, P., & Bonny, I. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi Kelas Xi Ipa Man Tanjungpinang. *(JPB) Jurnal Pembelajaran Biologi: Kajian Biologi Dan Pembelajarannya*, 8(2), 86. <http://ejournal.unsri.ac.id/index.php/fpb>
- Kunti Dian Ayu Afiani, M. N. F. (2019). Penggunaan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa PGSD pada Masa Pandemi Covid-19. *Penggunaan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pgsd Pada Masa Pandemi Covid-19*, 209–218.
- Mahendra, I. P. D., & Suparya, I. K. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Muatan IPA Tema Wirausaha Siswa Kelas VI B SD Negeri 5 Pedungan Tahun Pelajaran 2020/2021. *Widyacarya:Jurnal Pendidikan,Agama Dan Budaya*, 5(1), 23–31. <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/widyacarya/index%0Ahttp://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/widyacarya/article/view/1044>
- Mavromihales, M., Holmes, V., & Racasan, R. (2018). Game-based learning in mechanical engineering education: Case study of games-based learning application in

- computer aided design assembly. *International Journal of Mechanical Engineering Education*, 47(2), 156–179. <https://doi.org/10.1177/0306419018762571>
- Panggabean, S., & Harahap, T. H. (2020). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Quizizz Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika. *Journal of Mathematics Education and Science*, 6(1).
- Purwianto, A. F., & Fahyuni, E. F. (2021). Pengaruh aplikasi Quizizz PAI dalam meningkatkan minat belajar siswa pada masa pandemi COVID-19. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(4), 551. <https://doi.org/10.32832/tadibuna.v10i4.5829>
- Rahman, R., Kondoy, E., & Hasrin, A. (2020). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(3), 60–66. <https://doi.org/10.58258/jisip.v4i3.1161>
- Rajagukguk, M. (2020). Inovasi Penilaian Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional PBSI-III Tahun 2020*, 45–50.
- Rini, & Zuhdi, U. (2023). Pengaruh Media Quizizz Paper Mode Terhadap Hasil Belajar Materi Penerapan Sikap Pancasila Kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1), 65.
- 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|JIITUIJ|*, 4(2), 163–173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Sari, D. P., Rizki, W. Y. P., & Syazali, M. (2018). Pengaruh Metode Kuis Interaktif Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Mata Kuliah Trigonometri [The Effect of Interactive Quiz Method on Mathematical Problem Solving Ability in Trigonometry Course]. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(2), 63–72.
- Suhartini, N. (2022). Penerapan Media Interaktif Quizizz Sebagai Sarana Evaluasi Belajar Siswa Berbasis Daring Di Kelas III A SDN Sidokumpul Kecamatan Sidoarjo. *Jurnal Hikmah : Jurnal Pendidikan Islam*, 11, 187–202.
- Wronowski, M., Urick, A., Wilson, A. S. P., Thompson, W., Thomas, D., Wilson, S., Elizondo, F. J., & Ralston, R. (2019). Effect of a Serious Educational Game on Academic and Affective Outcomes for Statistics Instruction. In *Journal of Educational Computing Research* (Vol. 57, Issue 8). <https://doi.org/10.1177/0735633118824693>
- Yeni, F., & Kurniawati, W. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Untuk Penilaian Pembelajaran. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(3), 915. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i3.8947>
- Yu, Z., Gao, M., & Wang, L. (2020). The Effect of Educational Games on Learning Outcomes, Student Motivation, Engagement and Satisfaction. *Journal of Educational Computing Research*, 59(3).

<https://doi.org/10.1177/0735633120969214>

Zuhri Abdussamad. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif* (P. Rapanna (ed.); Cetakan I). CV.Syakir Media Press.