

PENGIMPLEMENTASIAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS QUIZZIZ DALAM UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA

Cintya Devi Ayunda Fanny¹, Ita Mardiani Zain², Jabir³

¹Universitas Negeri Surabaya, ²Universitas Negeri Surabaya, ³SMPN 28 Surabaya
Cintyadevi01@gmail.com

Abstract

This study discusses the use of Quizizz-based learning media in an effort to improve the learning outcomes of students in class VII-I of SMPN 28 Surabaya in the Social Sciences subject. The research was conducted over 2 cycles, which included planning, implementation, observation, and reflection in each cycle. These stages were repeated with improvements based on reflections from the previous cycle. Data were collected through pre-tests and post-tests to measure the improvement in student learning outcomes, as well as through the observation of teacher and student activities by observers. This research utilized the Classroom Action Research (CAR) model with a time span of 3 months. The results of this study showed a very significant improvement in student learning outcomes, with a 79% increase in cycle I and an 87% increase in cycle II. Additionally, there was an increase in both teacher and student activities in each cycle. This indicates that Quizizz-based learning media is beneficial in improving student learning outcomes.

Keywords: quizizz, media pembelajaran, hasil belajar.

Pendahuluan

Dewasa ini, pendidikan di Indonesia tengah memperbincangkan pendidikan dengan konsep pembelajaran yang merdeka. Metode-metode pembelajaran Merdeka merupakan suatu konsep pembelajaran yang berpusat pada materi yang relevan dan esensial sertadisesuaikan Kembali dengan kemampuan, minat, dan kebutuhan setiap siswa. Merdeka belajar juga memberikan otoritas dan fleksibilitas untuk mengelola pendidikan di tingkat sekolah (Wilman, 2022). Pemanfaatan media pembelajaran pada proses belajar mengajar akan merangsang kebutuhan atau minat baru, meningkatkan motivasi, dan stimulus dalam kegiatan belajar, selain itu juga mampu menimbulkan efek psikologis pada siswa (Azhar, 2006). Anderson berpendapat bahwa media pembelajaran yang digunakan hendaknya hanya digunakan sebagai pendukung belajar siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya (Arif S & Sadiman, 2006).

Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang mengoptimalkan pendidikan intrakurikuler yang lebih heterogen sehingga dapat kemampuan dan kompetensi peserta didik akan berkembang dengan maksimal. Guru memiliki keleluasaan untuk menyusun perangkat serta mendesain pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan dan karakteristik siswa sehingga kebutuhan siswa dapat terpenuhi. Dalam implementasi kurikulum merdeka, terdapat proyek untuk meningkatkan pencapaian profil pelajar Pancasila dikembangkan berdasarkan tema tertentu yang ditetapkan oleh pemerintah. Proyek tersebut tidak bertujuan untuk mencapai target capaian pembelajaran tertentu, hal tersebut tidak menjadikannya terikat pada konten mata Pelajaran (Widiasari, 2022).

Guru sebagai fasilitator pendidikan hendaknya memahami bahwa setiap peserta didik memiliki keunikannya masing-masing. Keunikan-keunikan tersebut seperti minat, kesiapan belajar, bakat, profil pelajar, serta latar belakang peserta didik. Selaras dengan ungkapan yang disampaikan oleh seorang psikolog bernama Urie Bronfenbrenner (Arikunto, Suharsimi, Suhardjono, & Supardi, 2019) mengikhtisarkan bahwa setiap anak memiliki minat, bakat, kemampuan kognitif yang beragam, bergantung lingkungan dan latar belakang budaya dimana mereka dibesarkan.

Berdasarkan pendapat dari beberapa para ahli, dapat disimpulkan bahwasanya media pembelajaran merupakan sumber pembelajaran yang digunakan oleh guru sebagai jembatan dalam penyampaian materi kepada siswa, sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru. Media pembelajaran dapat membuat lingkungan belajar yang aktif dan efektif, karena siswa akan termotivasi untuk turut serta berkomunikasi dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung (Riswati, 2020).

Didasarkan pada proses pembelajaran yang telah dilaksanakan oleh peneliti di SMPN 28 Surabaya, peneliti telah melaksanakan kegiatan pengamatan secara nyata dalam kegiatan belajar mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menerapkan metode ceramah dan berbantuan media pembelajaran papan tulis dan slide *power point*. Pada saat kegiatan observasi tersebut peserta didik terlihat kurang bersemangat dan tertarik dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Hal tersebut juga telah didukung melalui persebaran angket melalui *google form* yang disebar pada kelas VII-I sebanyak 33 responden. Responden-responden tersebut menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran dengan media pembelajaran kurang menarik dan membosankan, pada tahap evaluasi guru juga membagikan lembar soal sebagai barometer pemahaman siswa, pada tahap evaluasi siswa juga merasa kurang tertarik dan tertantang dengan jenis media yang digunakan.

Selaras dengan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru pengampu mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, beliau menjelaskan bahwa media pembelajaran yang sering digunakan seperti papan tulis sebagai bantuan dalam menjelaskan materi kepada siswa. Disisi lain juga belum adanya media pembelajaran dapat digunakan sebagai pendukung utama untuk membantu peserta didik memahami materi pelajaran yang diajarkan oleh guru. Khususnya, media pembelajaran yang inovatif, bervariasi, dan menarik bagi peserta didik. Ketika siswa lembar evaluasi berupa kertas, siswa akan memiliki kecenderungan melihat tulisan atau hasil evaluasi temanya. Hal tersebut yang secara tidak langsung berpengaruh terhadap hasil evaluasi siswa. Sebagian besar siswa memiliki hasil belajar dibawah Ketuntasan Kriteria Minimum (KKM). Pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial memiliki nilai ketuntasan 76. Di SMPN 28 Surabaya pada jenjang kelas VII memiliki 10 kelas, namun peneliti hanya meneliti 1 kelas yakni kelas VII I dikarenakan pada saat itu peneliti diberikan tugas untuk meneliti kelas tersebut.

Salah satu jenis media pembelajaran yang menarik dan interaktif dengan mengutamakan Kerja sama, komunikasi, serta mampu menciptakan interaksi antar siswa dapat melalui permainan, permainan yang memiliki karakteristik mendorong motivasi dalam belajar, yaitu khayalan (*fantasy*), tantangan (*challenges*) dan keingintahuan (*curiosity*) (Arif S & Sadiman, 2006). Media pembelajaran saat ini sangat beragam sehingga dapat diimplementasikan oleh pengajar guna menunjang proses pembelajaran, sebagai contohnya adalah media yang berbasis permainan yang bisa digunakan untuk kegiatan evaluasi dan mengetahui tingkat pemahaman siswa dalam menerima konten yang telah dijelaskan. Contohnya seperti quizziz, quizziz merupakan aplikasi pembelajaran berbasis games yang dapat digunakan untuk menilai kegiatan belajar siswa. Kegiatan evaluasi lebih menyenangkan dengan menggunakan media quizziz karena guru telah menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran yang beragam guna menarik perhatian dan semangat siswa.

Quizziz merupakan platform asesmen digital yang menarik dan meningkatkan konsentrasi siswa. Quizziz sebagai platform asesmen digital yang dapat digunakan untuk merancang kuis, tes, polling, survey, dan uji diagnostic yang bersifat suplemen (Salsabila, et, Al. 2020). Quizziz sangat mudah digunakan karena memiliki template dasar yang dapat digunakan langsung. Templat permainan, pertanyaan, dan kuis tersedia secara gratis, tetapi beberapa memerlukan layanan pembayaran. Berbagai jenis pertanyaan, termasuk pilihan ganda,

jawaban, dan pilihan benar dan salah, tersedia di platform Quizizz untuk tes interaktif. Quizizz adalah platform berbasis web yang berfungsi sebagai media pembelajaran digital yang memungkinkan pengguna berinteraksi satu sama lain dan membuat belajar lebih interaktif (Risan, 2021). Penggunaan media pembelajaran dalam konteks evaluasi pembelajaran, quizizz mampu meningkatkan konsentrasi siswa dalam belajar dan mampu menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, hal ini didukung pada hasil penelitian terdahulu yang telah dilaksanakan oleh (Citra, 2020)

Konsentrasi belajar yang telah meningkat dengan diterapkannya media pembelajaran berbasis quizizz pada penelitian terdahulu, mampu memberikan semangat kepada penulis untuk memperbaharui atau mengemabngkan penerapan media pembelajaran berbasis quizizz ini untuk mampu memaksilmalkan hasil belajar siswa. Didasarkan pada uraian di atas maka tujuan penelitian ini yaitu mengetahui keefektivan pengimplementasian media pembelajaran berbasis quizizz dalam upaya peningkatan hasil belajar siswa.

Metode Penelitian

Penelitian dilakukan guna mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis quizizz untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa, pada kelas VII-I SMPN 28 Surabaya. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII-I di SMPN 28 Surabaya sebanyak 33 siswa, dengan rinciansiswa laki-laki sebanyak 16 orang dan siswa Perempuan sebanyak 17 orang. Penelitian ini adalah bentuk kolaborasi mahasiswa PPG Prajabatan Universitas Negeri Surabaya, dosen pembimbing lapangan pada praktik pengalaman lapangan II, dan guru pamong yang sekaligus guru mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMPN 28 Surabaya. Tahap-tahap penelitian ini dilakukan selama kurang lebih 3 bulan, sejak tanggal 13 Februari 2024 hingga 24 April 2024. Desain penelitian yang digunakan mengadaptasi model Kemmis & Mc Taggart dalam (Arikunto, 2010) dengan empat komponen, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

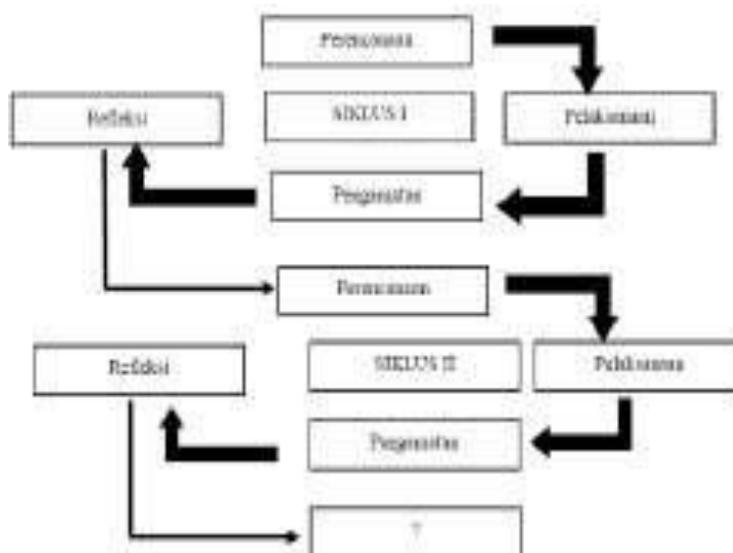


Figure 1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas (Arikunto, 2010)

Rancangan penelitian diatas merupakan penerapan pendapat dari para ahli yang membahas prosedur Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan bagan yang berbeda. Seperti halnya tahapanyang ada pada rancangan penelitian diatas, menurut Kemmis dan Mc Taggart dalam (Arikunto,2010) secara garis besar model PTK adalah rancangan tindakan, tindakan

penelitian, observasi, dan refleksi. Penelitian ini diterapkan dengan menerapkan 4 tahapan, diantaranya : perencanaan, pelaksanaan, Tindakan, observasi, dan refleksi. Tahap I sampai pada tahap 4 tersebut adalah rangkaian proses pada masing-masing siklus. Jumlah siklus pembelajaran tergantung pada ketercapaian tujuan penelitian.

Tindakan yang dilaksanakan berlangsung selama 2 siklus, yaitu siklus I pada tanggal 1 Maret 2024 dan siklus II pada tanggal 22 Maret 2024. Pada siklus I rancangan penelitian dilaksanakan dengan pengamatan pada aktivitas guru dan siswa disaat kegiatan pembelajaran sesuai dengan instrument yang telah ada. pada tahap Tindakan peneliti akan melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan desain pembelajaran yang telah dirancang, peneliti juga akan menerapkan media pembelajaran berbasis quizziz dalam kegiatan evaluasi. Lalu peneliti akan mengamati aktifitas guru dan siswa dalam mengimplementasikan media pembelajaran berbasis quizziz. Hingga pada tahap refleksi siklus I peneliti akan mengolah data yang ada dan menyimpulkan apakah hasil penelitian telah memenuhi indikator atau perlu diadakanya siklus II, peneliti juga akan mengkaji apa saja kekurangan yang muncul dan harus diperbaiki. Pada siklus II kegiatan penelitian yang dilakukantahapanya sama dengan siklus I, namun pada siklus II peneliti akan memperbaiki kekurangan yang timbul, sehingga nantinya implementasi media pembelajaran berbasis quizziz mampu meningkatkan hasil belajar siswa. jika pada siklus II sudah mencapai peningkatan dalam hasil belajar siswa maka penelitian hanya dilakukan sampai pada siklus II saja.

Instrument penelitian yang diterapkan pada penelitian ini menggunakan lembar observasi aktivitas guru selama proses pembelajaran, lembar aktivitas siswa selama proses pembelajaran, dan *pretest* serta *posttest* guna mengetahui pengetahuan dan pemahaman siswa sebelum dan sesudah diterapkanya media pembelajaran berbasis quizziz.

Hasil dan Pembahasan

Belum tercapainya hasil belajar siswa pada kelas VII – I memberikan ide kepada peneliti untuk mengimplementasikan media pembelajaran quizziz sebagai bahan evaluasi. pada kondisi lapangan menunjukan bahwa hasil belajar siswa masih belum maksimal, khususnya pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi perubahan potensi sumber daya alam, hal tersebut dikarenakan oleh faktor seperti media evaluasi yang dirasa cukup membosankan, sehingga dapat menurunkan minat dan semangat siswa untuk menyelesaikan evaluasi tersebut.

Kondisi pra-tindakan

Berdasarkan data tes pratindakan diperoleh informasi awal mengenai kemampuan siswa kelas VII-I SMPN 28 Surabaya dalam mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yaitu sebagian besar peserta didik belum mencapai standar Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang digunakan di SMPN28 Surabaya yaitu 76. Rata-rata nilai yan didapat peserta didik hanya mencapai 68%. Namun, terdapat beberapa peserta didik capaian hasil belajarnya melebihi KKTP. Selain itu, informasi diperoleh dari kegiatan wawancara dengan guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosia dan hasil observasi aktivitas guru serta aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran.l

Dari hasil observasi tersebut diketahui bahwa 66,6% dari aktivitas guru di kelas VII I. Selain itu 68,7%% dari aktivitas siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwasanya kegiatan pembelajaran yang hanya mengimplementasikan media pembelajaran PPT dengan metode ceramah dalam melaksanakan pembelajaran peserta didik merasa bosan dalam pembelajaran. Berdasarkan penjabaran tersebut, dapat diketahui kondisi siswa masih mengalami kepenurunan semangat belajar. Beberapa permasalahan tersebut peneliti gunakan sebagai dasar dalam menentukan tindakan pemecahan masalah yang telah ditemukan pada informasi awal. Peneliti dan guru pamong bersepakat untuk menggunakan media pembelajaran berbasis quizziz dalam kegiatan pembelajaran mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas VII – I.

Hasil penelitian siklus I

Aktivitas guru adalah salah satu bentuk kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru pada saat penelitian dengan menerapkan media pembelajaran berbasis quizziz. Aktivitas penilaian guru dilakukan oleh seorang pengamat dengan menggunakan lembar pengamatan, dari lembar pengamatan tersebut akan ditemui data yang menunjukkan kemampuan guru dalam proses pembelajaran. Hasil pengamatan yang didapatkan pada siklus I menunjukkan data sebagai berikut:

No	Hal Yang Diamati	Skor				Skor Akhir
		1	2	3	4	
1	Peserta didik telah mempelajari materi hari ini sebelum kegiatan pembelajaran		√			2
2	Kehadiran peserta didik dalam kegiatan pembelajaran			√		3
3	Media pembelajaran yang digunakan			√		3
4	Kebermaknaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan			√		3
5	usaha yang dilakukan guru untuk dapat memfasilitasi seluruh peserta didik			√		4
6	Modul ajar yang digunakan guru				√	4
Total Skor Akhir						19
Nilai Akhir						79%

Table 1 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I

Berdasarkan hasil gambar diatas dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru disaat proses pembelajaran dari kegiatan pengamatan yang dilaksanakan oleh observer menunjukkan 79%. Nilai tersebut diperoleh dari penilaian terhadap Langkah-langkah proses pembelajaran yang dilakukan dengan media pembelajaran berbasis quizziz. Selama proses pembelajaran berlangsung, dilakukan pula pengamatan terhadap aktivitas siswa yang dilakukan oleh pengamat. Nilai hasil observasi aktivitas kegiatan siswa dapat dilihat dalam tabel dibawah ini:

No	Hal Yang	Aspek diamati			Skor
		1	2	3	
1	Suasana kelas dalam mendukung proses pembelajaran			√	
2	Budaya kelas			√	
3	Keterlibatan peserta didik			√	
4	Identifikasi kesiapan peserta didik				√
Total Skor Akhir					11

Nilai Akhir 81%

Table 2 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

Dari gambar diatas dapat disimpulkan bahwasanya siswa mengalami peningkatan dalam aktivitas selama proses pembelajaran. Namun, persentase tersebut masih dibawah indikator ketuntasan, dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh pengamat selama proses pembelajaran hasilnya 81% pada siklus I. sehingga diperlukan adanya perencanaan dan perbaikan untuk siklus II. Hasil belajar yang telah dilakukan penelitian adalah hasil belajar kognitif, Peningkatan hasil belajar siswa dalam penerapan media pembelajaran quizziz sebagai media evaluasi pembelajaran yang dapat diketahui melalui *posttest* dan *pretest* yang diberikan setiap akhir siklus. Berikut adalah nilai hasil belajar yang didapatkan siswa pada siklus I.

Table 3 Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Nilai
1	67
2	70
3	85
4	84
5	77
6	80
7	81
8	85
9	80
10	76
11	
12	78
13	79
14	60
15	79
16	58
17	86
18	78
19	80
20	82
21	73
22	70
23	83
24	79
25	60
26	76
27	69
28	83
29	86
30	85
31	88
32	79
33	92

ketuntasan klasikal 78%

Keterangan = Tidak Tuntas, = Tuntas

Berdasarkan data hasil belajar tersebut dapat ditarik kesimpulan jika pada siklus I hasil belajarpada peserta didik masih perlu adanya peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswadengan perhitungan ketuntasan klasikal pada siklus I hanya 79% dari indicator ketuntasan kaliskal sebesar 85%.

Hasil penelitian siklus II

Aktiitas guru pada siklus II ini memperoleh data :

No	Hal Yang Diamati	Skor				Skor Akhir
		1	2	3	4	
1	Peserta didik telah mempelajari materi hari ini sebelum kegiatan pembelajaran			√		3
2	Kehadiran peserta didik dalam kegiatan pembelajaran				√	4
3	Media pembelajaran yang digunakan				√	4
4	Kebermaknaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan				√	4
5	usaha yang dilakukan guru untuk dapat memfasilitasi seluruh peserta didik			√		3
6	Modul ajar yang digunakan guru				√	4
Total Skor Akhir						22
Nilai Akhir						91,6%

Table 4 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II

Pada penerapan siklus II, aktivitas guru telah diperbaiki berdasarkan refleksi dari siklus I yaitupada tahap apersepsi dan pengamatan kegiatan siswa. Dari gambar diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa aktivitas guru pada siklus II memperoleh hasil sebesar 91,6%, hal tersebut menandakan bahwa pada siklus II aktivitas guru sudah sangat baik.

No	Hal Yang Diamati	Skor				Skor Akhir
		1	2	3	4	
1	Suasana kelas dalam mendukung proses pembelajaran				√	4
2	Budaya kelas				√	3
3	Keterlibatan peserta didik				√	4
4	Identifikasi kesiapan peserta didik				√	4
Total Skor Akhir						15
Nilai Akhir						93,7%

Table 5 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

Berdasarkan gambar diatas yang menjelaskan prosentase aktivitas siswa pada siklus II denganhasil sebesar 93,7% tergolong sangat aktif dan telah memenuhi syarat kriteria keberhasilan penelitian.

No	Nilai	No	Nilai
1	79	17	93
2	80	18	87
3	92	19	89
4	90	20	90
5	82	21	83
6	89	22	80
7	88	23	86
8	90	24	89
9	84	25	76
10	88	26	89
11		27	83
12	87	28	90
13	84	29	91
14	76	30	92
15	89	31	92
16	80	32	86

Keterangan = Tidak Tuntas, = Tuntas

Berdasarkan data hasil belajar siswa pada siklus II dengan prosentase 87% dan mengalami peningkatan yang signifikan dari hasil belajar siswa pada siklus I. dari hasil belajar siswa pada siklus II tersebut dapat membuktikan bahwasanya siklus dapat dicukupkan dengan siklus II, terbukti dari indicator keberhasilan ketuntasan klasikal 80% dari siswa yang hadir saat kegiatan pembelajaran di kelas.

Simpulan

Dari hasil pelaksanaan penelitian diatas yang telah diselesaikan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru melalui lembar pengamatan aktivitas guru dan aktivitas siswa melalui lembar pengamatan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis quizziz pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada kelas VII-I di SMPN 28 Surabaya menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Hasil pengamatan hasil belajar dalam kegiatan pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis quizziz pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada kelas VII-I di SMPN 28 Surabaya menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan dari setiap siklusnya. Hal tersebut menggambarkan bahwa pengimplementasian media pembelajaran berbasis quizziz sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Referensi

- Arif S. Sadiman, D. (2006). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. (2010). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Azhar, A. (2006). *Media Pembelajaran*. RajaGrafindo Persada.
- Bicen, H & Kocakoyun, S. (2018). Perceptions of students for gamification approach: Kahootas a case study. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, vol. 13, no. 2, pp. 72–93, doi: 10.3991/ijet.v13i02.7467
- 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. *Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 8, 1–12.
- Fauzia, F. I., Salamah, I. S., Hakim, R. T., & Zulfikar, M. F. (2022). Efektivitas Penggunaan Model Dan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa SD. *Naturalistic: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 1370-1384.
- Iman, N., Ramli, M., & Saridewi, N. (2021). Kahoot as an Assessment Tools: Students' Perception of Game-based Learning Platform, *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran IPA*, vol. 7, no. 2, p. 245, doi: 10.30870/jppi.v7i2.8304.
- Juniardi Wilman. (2022, December 22). *Memahami Konsep Merdeka Belajar dan Strategi Implementasinya*. Quipper Blog.
- Muslim, A. (2022). *Landasan Filsafat Idealisme dan Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar*. JETISH: Journal of Education Technology Information Social Sciences and Health.
- Ni Luh Putu Ekayani. 2017. *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*. Jurnal,: PGSD Fakultas Ilmu

Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.

- Riduwan. (2015a). *Skala Pengukuran Variabel Penelitian*. Alfabeta.
- Risan, R. (2021). Identifying the Use of Quizzes for Students During Online Learning. *JOEPALLT: Journal of English Pedagogy, Linguistics, Literature, and Teaching*, vol. 9, no. 2, pp. 52–63, doi: 10.35194/jj.v9i2.1782.
- Riswati, A. (2020). Pengembangan Media Permainan Bowling Puisi Berbasis Tandır dalam Pembelajaran Menulis Puisi pada Siswa Kelas X SMA Negeri Kabuh Jombang. Fakultas Bahasa dan Seni; Universitas Negeri Surabaya.
- 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 Ilmu Terapan Universitas Jambi/JIITUJ*, vol. 4, no. 2, pp. 163–173, doi: 10.22437/jiituj.v4i2.11605.
- Swarniti, N. W., (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Proses Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Mahasiswa. *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran*, pp. 133–144.
- Wijayanto, E. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Terhadap Hasil Belajar IPASiswa Kelas IV SDN Kajartengguli Prambon Sidoarjo. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3).