

**GAME EDUKASI QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
TEMATIK PERKEMBANGAN TEKNOLOGI TRANSPORTASI PADA SISWA
KELAS TIGA SEKOLAH DASAR**

Umi Nahdhiah¹, Supriyono², Sri Rahayuningsih³, Sri Untari⁴

^{1,3}Pendidikan Dasar, Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Malang

²Pendidikan Luar Sekolah, FIP, Universitas Negeri Malang

⁴Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, FIS, Universitas Negeri Malang

¹umi.nahdhiah.2321038@students.um.ac.id, ²supriyono.fip@um.ac.id,

³sriahayuningsih.pasca@um.ac.id, ⁴sri.untari.fis@um.ac.id

ABSTRACT

The purpose of this study is to improve thematic learning outcomes of transportation technology development materials using Quizizz educational games. This research method is classroom action research carried out in two research cycles, each consisting of four stages including planning, implementation, observation, and reflection stages. The subjects in this study were 20 elementary school third-grade students. Data collection in research is carried out using test methods, observation, and interviews with research instruments in the form of thematic learning outcomes tests. The data obtained from the study was then analyzed with qualitative and quantitative descriptive analysis techniques. The success indicator is set at 75% of students' learning outcomes complete KKM ≥ 75 . The results of the study showed that the percentage of complete achievement of KKM in the pre-cycle was 25% to 40% in cycle I and 85% in cycle II. So it can be concluded that there is an increase in student learning outcomes after using the Quizizz educational game.

Keywords: Game Education, Quizizz, Thematic, Transportation Technology

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar tematik materi perkembangan teknologi transportasi memakai *game* edukasi Quizizz. Metode penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus penelitian, masing-masing terdiri dari empat tahapan meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas tiga sekolah dasar yang berjumlah 20 siswa. Pengumpulan data dalam penelitian dilaksanakan dengan memakai metode tes, observasi, dan wawancara dengan instrumen penelitian berupa tes hasil belajar pembelajaran tematik. Data yang didapat dari penelitian lalu dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Adapun indikator keberhasilan ditetapkan sebesar 75% siswa hasil belajarnya tuntas KKM ≥ 75 . Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa persentase ketercapaian yang tuntas KKM pada pra siklus adalah 25% menjadi 40% siklus I dan 85% pada siklus II. Sehingga bisa disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah memakai *game* edukasi Quizizz.

Kata Kunci: *Game* Edukasi, Quizizz, Tematik, Teknologi Transportasi

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi di era digital saat ini memungkinkan

beragam opsi metode dan media pembelajaran, membuka peluang baru untuk meningkatkan efektivitas

dan daya tarik proses pendidikan. Salah satu inovasi yang menarik adalah penggunaan *game* edukasi dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Game* edukasi sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa (Rohmah, Untari, and Anggraini 2024). *Game* edukasi memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat pemahaman konsep, dan memotivasi belajar dengan cara yang menyenangkan. Gamifikasi mencakup pemanfaatan elemen-elemen seperti skor, lencana, peringkat, dan penghargaan, yang memungkinkan adanya umpan balik langsung, mendorong partisipasi siswa dalam proses belajar, dan memfasilitasi untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan (Zainuddin et al. 2020). Penerapan gamifikasi bisa menjadi bagian dari persiapan ujian atau terkait dengan hasil modul kurikulum karena dapat membantu proses pembelajaran dan retensi informasi dengan menekankan aspek-aspek penting dan memecah informasi yang disajikan (Handel et al. 2023). Dalam konteks ini, Quizizz hadir sebagai salah satu platform *game* edukasi yang populer di kalangan pendidik. Quizizz dapat diakses secara fleksibel dan dapat

digunakan berkali-kali (Huei, Yunus, and Hashim 2021). Quizizz dapat memicu kompetisi di antara siswa karena memberikan peringkat secara otomatis. Hal ini dapat menjadi dorongan bagi mereka untuk berpartisipasi dengan aktif dan meningkatkan fokus mereka saat mengerjakan ujian dan latihan soal (Jati and Mediatati 2022). Dengan fitur-fitur interaktifnya, Quizizz memungkinkan guru untuk menciptakan kuis yang menarik dan bervariasi sesuai dengan kurikulum yang diterapkan.

Pembelajaran tematik mengintegrasikan beragam mata pelajaran ke dalam tema atau topik tertentu, menggantikan pendekatan pembelajaran konvensional di mana siswa belajar mata pelajaran secara terpisah. Pembelajaran tematik memerlukan guru yang kreatif untuk merancang pembelajaran yang terpadu (Perdana and Suswandari 2021). Keterpaduan ini memudahkan siswa dalam memahami konsep dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Dalam pembelajaran terpadu, pemilihan materi disesuaikan dengan tujuan pembelajaran tertentu yang telah dikaitkan dengan suatu tema (Wali, Mbabho, and Pali 2020).

Integrasi ini muncul sebagai respon terhadap kompleksitas tantangan yang dihadapi siswa di era ini. Melalui pembelajaran tematik, siswa tidak hanya meningkatkan pengetahuan mereka tetapi juga mengembangkan keterampilan penting seperti pemecahan masalah, kerja tim, dan berpikir kritis. Pembelajaran tematik memberi siswa kesempatan untuk menghubungkan materi pembelajaran dengan situasi dunia nyata, meningkatkan relevansi pendidikan dengan kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang disusun berdasarkan tema-tema tertentu, dengan arti lain pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang memakai tema untuk menghubungkan beberapa mata pelajaran sehingga bisa menyajikan pengalaman bermakna bagi siswa (Shanthi and Maghfiroh 2020). Dalam pembelajaran tematik, guru menyusun rencana pembelajaran yang memadukan konsep-konsep dari berbagai disiplin ilmu seperti matematika, ilmu sosial, sains, bahasa, seni, dan lain-lain ke dalam satu tema yang menarik dan relevan bagi siswa. Prinsip-prinsip pembelajaran tematik di SD/MI dalam

Kurikulum 2013 yang berdasarkan Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 yaitu 1) pembelajaran tematik mengambil tema yang sesuai dengan kehidupan siswa, tema menjadi penyatuan materi dari berbagai mata pelajaran, 2) materi dari beberapa mata pelajaran dipilih agar bisa saling terkait, memberikan pemahaman yang dalam terhadap tema, 3) pembelajaran tematik harus selaras dengan tujuan kurikulum, membantu pencapaian tujuan keseluruhan pembelajaran, 4) materi yang dipilih harus memperhatikan karakteristik siswa seperti minat, kemampuan, keperluan, dan pengetahuan awal, 5) pembelajaran tematik menghindari pemaksaan dalam menggabungkan materi yang tidak sesuai.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas tiga SDN Bantur 2 Kabupaten Malang menunjukkan bahwa media pembelajaran dalam pembelajaran tematik kurang bervariasi. Sehingga siswa kurang minat dalam pembelajaran. Masalah ini berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah. Pemakaian media pembelajaran yang kurang akan berakibat pada daya tangkap siswa yang kurang optimal pada materi pembelajaran dan

menyebabkan hasil belajar siswa rendah (Rahmi, Budiman, and Widyaningrum 2019). Sehingga untuk menangani masalah tersebut, diperlukan media pembelajaran yang dapat menjadi pendukung pembelajaran siswa.

Game edukasi ialah jenis permainan serius yang dibuat khusus untuk tujuan pendidikan, dengan ciri-ciri pendidikan dan hiburan (Fang et al. 2024). *Game* edukasi ialah permainan yang dibuat untuk merangsang pemikiran agar konsentrasi dan kemampuan memecahkan masalah meningkat (Nuqisari and Sudarmilah 2019). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *game* edukasi adalah permainan yang dibuat dengan ciri-ciri pendidikan dan hiburan, serta bertujuan untuk merangsang pemikiran, meningkatkan konsentrasi, serta memperkuat kemampuan pemecahan masalah pemainnya.

Quizizz ialah sebuah *web tool* yang berfungsi untuk membuat permainan kuis interaktif yang dipakai dalam pembelajaran (Sari and Yarza 2021). Perangkat lunak Quizizz dikembangkan oleh Ankit Gupta & Deepak Joy Cheenath dari Bengaluru, India (Hamidah and Wulandari 2021).

Permainan Quizizz bisa mendorong motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar (Salsabila, Habiba, and Amanah 2020). Quizizz mempunyai kelebihan yaitu bisa digunakan sebagai media pembelajaran sekaligus bahan evaluasi pembelajaran, terdapat data dan perhitungan statistik kinerja siswa, yang hasilnya mampu menggambarkan sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi (Rahmawati, Nisa, and Astuti 2022). Temuan penelitian oleh (Callista, Yunus, and Hua 2021) menunjukkan bahwa Quizizz adalah pilihan yang lebih baik untuk kuis *online* aplikasi web daripada Kahoot! menurut siswa.

Beberapa penelitian yang sudah dilaksanakan sebelumnya menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran berbasis *game* edukasi Quizizz efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Yunisda Mawarni et al. (2023) menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran tematik berbantuan *game* edukasi Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa. Penelitian lain yang dilakukan oleh Utami et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan

Quizizz dalam pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa Kelas V SD. Penelitian yang dilakukan oleh Suhartini (2022) menyatakan bahwa *game* edukasi Quizizz dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa *game* edukasi Quizizz layak dipakai dalam pembelajaran tematik, sebab dapat meningkatkan hasil belajar, minat, motivasi, dan keaktifan siswa.

Artikel ini akan mengeksplorasi bagaimana implementasi *game* edukasi Quizizz dalam pembelajaran tematik di kelas tiga sekolah dasar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, artikel ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang berharga bagi pendidik, pembuat kebijakan pendidikan, dan semua pihak yang tertarik dalam peningkatan kualitas pendidikan di tingkat dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan dua siklus penelitian. Penelitian tindakan kelas adalah jenis studi atau kegiatan

ilmiah yang dilakukan oleh guru atau peneliti di dalam kelas. Dalam penelitian ini, tindakan-tindakan diimplementasikan untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran (Azizah 2021). Pada masing-masing siklus penelitian terdiri dari empat tahapan meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan penelitian, persiapan dilaksanakan dengan menyusun materi dan memilih Quizizz sebagai media pembelajaran. Selain itu, langkah-langkah perencanaan juga mencakup pemilihan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, penyusunan soal pada Quizizz, dan penyusunan lembar pengamatan proses pembelajaran. Setelah seluruh komponen pembelajaran disiapkan, tahap selanjutnya yaitu tahap pelaksanaan, dimana Quizizz digunakan untuk penilaian. Dalam tahap ini, tujuan instruksional dan kompetensi dasar dipaparkan kepada siswa, sementara guru memberikan pengarahan terkait penggunaan aplikasi Quizizz sebelum siswa menjawab soal yang terkait dengan materi pembelajaran. Siswa kemudian mengerjakan soal-soal yang ditampilkan oleh Quizizz dengan menerapkan *paper mode*. Paper

Mode Quizizz ialah fitur Quizizz yang bermanfaat untuk mengimplementasikan kuis di kelas tanpa memakai gawai (Winarsih and Nisa 2023). Tahap selanjutnya yaitu observasi untuk mengamati aktivitas siswa ketika pembelajaran memakai Quizizz. Observasi mencakup aspek ketepatan dan kecepatan dalam menjawab soal, serta hasil jawaban yang diperoleh siswa. Tahap terakhir yaitu tahap refleksi untuk memperbaiki proses pembelajaran yang belum optimal. Data yang diperoleh dari observasi ini digunakan sebagai bahan evaluasi dalam tahap refleksi, dimana proses pembelajaran dievaluasi dan diperbaiki jika diperlukan.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas tiga SDN Bantur 2 Kabupaten Malang, dengan jumlah total 20 siswa. Data dikumpulkan melalui metode tes, wawancara, dan observasi, dengan menggunakan tes hasil belajar tematik sebagai instrumen penelitian. Data yang terkumpul kemudian dianalisis secara deskriptif, baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Analisis deskriptif kuantitatif dilakukan dengan menghitung rata-rata (mean) dan persentase hasil belajar siswa, yang

kemudian dibandingkan dengan kriteria penilaian acuan patokan (PAP) skala 5. Sementara itu, analisis deskriptif kualitatif dilakukan dengan mendeskripsikan hasil belajar siswa yang telah diselaraskan dengan penelitian sebelumnya. Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan pada tingkat 75%, di mana peserta didik diharapkan mencapai KKM >75 dalam hasil belajar mereka.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil

Penelitian tindakan kelas terkait implementasi *game* edukasi Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar tematik siswa dimulai dengan dengan tahap pra siklus atau tahap penilaian sebelum dilaksanakan tindakan memakai media pembelajaran Quizizz. Hasil penilaian pada tahap prasiklus ditunjukkan pada tabel 1.

Tabel 1. Tabel Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pra Siklus

Deskripsi	Pra Siklus
Jumlah Peserta Didik yang Tuntas KKM	5
Jumlah Peserta Didik yang Tidak Tuntas KKM	15
Presentase Peserta Didik yang Tuntas KKM	25%

Presentase Peserta Didik yang Tidak Tuntas	75%
Nilai Rerata Kelas	39
Nilai Paling tinggi	85
Nilai Paling rendah	0

Presentase Peserta Didik yang Tidak Tuntas	60%
Nilai Rerata Kelas	65
Nilai Paling tinggi	90
Nilai Paling rendah	30

Perolehan hasil tes Pra Siklus menunjukkan bahwa siswa yang mencapai KKM ada 5 orang dengan persentase 25%, sedangkan yang tidak tuntas KKM ada 15 orang dengan persentase 75%. Adapun rata-rata kelas sebesar 39, nilai paling tinggi sebesar 85 dan nilai paling rendah adalah 0. Hasil ini menunjukkan bahwa proses belajar mengajar yang terlaksana kurang efektif dalam meningkatkan nilai. Ini dapat dilihat dari presentase siswa yang tidak tuntas nilai KKM masih 75%. Setelah mengidentifikasi hasil belajar dan permasalahan belajar siswa, penelitian dilanjutkan dengan pelaksanaan Siklus I sesuai dengan rancangan penelitian yang telah disiapkan. Hasil belajar siswa pada Siklus I disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Tabel Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Siklus I

Deskripsi	Siklus I
Jumlah Peserta Didik yang Tuntas KKM	8
Jumlah Peserta Didik yang Tidak Tuntas KKM	12
Presentase Peserta Didik yang Tuntas KKM	40%

Perolehan hasil belajar pada siklus I menunjukkan jumlah siswa yang meraih KKM sebanyak 8 orang dengan jumlah persentase 40% dan jumlah yang tidak meraih KKM sebanyak 12 orang dengan persentase 60%. Rata-rata kelas yakni 65, lalu nilai paling tinggi 90 dan nilai paling rendah 30. Nilai paling rendah 30 diperoleh oleh satu siswa berkebutuhan khusus. Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa siswa antusias dalam menjalankan permainan kuis Quizizz *paper mode*. Meskipun ada peningkatan ketuntasan perolehan nilai siklus I yaitu sebesar 40% tetapi hasil indikator keberhasilan penelitian sebesar 75% belum diperoleh. Hasil refleksi pada siklus I menunjukkan bahwa ada hambatan dalam pelaksanaan siklus I, di antaranya yaitu soal-soal yang dibuat memiliki tingkat kesulitan tinggi sehingga nilai tidak mencapai KKM dan kurangnya penjelasan materi dari guru yang kurang bisa dipahami. Agar hasil belajar optimal dan memperbaiki kekurangan pada siklus I maka

penelitian lalu dilanjutkan pada pelaksanaan siklus II. Penelitian pada siklus II dilaksanakan selaras dengan siklus I hanya saja terdapat perbaikan pada beberapa komponen pembelajaran. Adapun perolehan hasil belajar siswa pada siklus II disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Siklus II

Deskripsi	Siklus II
Jumlah Peserta Didik yang Tuntas KKM	17
Jumlah Peserta Didik yang Tidak Tuntas KKM	3
Presentase Peserta Didik yang Tuntas KKM	85%
Presentase Peserta Didik yang Tidak Tuntas	15%
Nilai Rerata Kelas	76
Nilai Paling tinggi	100
Nilai Paling rendah	35

Berdasarkan pada tabel 3. menunjukkan bahwa jumlah siswa yang meraih KKM sebanyak 17 orang dengan persentase 85% dan jumlah yang tidak meraih KKM tiga orang. Rata-rata kelas yang didapat sebesar 76. Lalu nilai paling tinggi yaitu 100 dan nilai paling rendah yaitu 35. Hasil ini menyatakan bahwa pada siklus II indikator keberhasilan penelitian sebesar 75% telah dicapai. Sehingga bisa disimpulkan bahwa implementasi Quizizz berhasil membuat hasil belajar siswa meningkat.

Pembahasan

Penelitian tindakan kelas yang diimplementasikan di kelas tiga sekolah dasar menunjukkan hasil bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa pada tiap siklus. Peningkatan hasil belajar siswa ini tentu tidak terlepas dari pemanfaatan *game* edukasi Quizizz dalam pembelajaran. Quizizz bisa dipakai sebagai alat penilaian formatif yang disusun berdasarkan kurikulum (Amalia 2020). Platform Quizizz mempunyai fitur menarik seperti kecepatan siswa, akses melalui perangkat pribadi, jutaan kuis publik, bahan pelajaran, editor kuis, dan laporan (Devi and Thamrin 2023). Quizizz menyediakan aktivitas multi-pemain yang menciptakan lebih banyak latihan interaktif dan menyenangkan di kelas, seperti menjawab pertanyaan (Zuhriyah and Pratolo 2020). Quizizz juga memungkinkan siswa untuk bersaing satu sama lain dan memotivasi mereka untuk belajar, siswa mengikuti kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat secara langsung peringkat mereka (Setiyani, Fitriyani, and Sagita 2020). Pemanfaatan Quizizz memudahkan guru maupun siswa dalam kegiatan belajar karena dapat dipakai kapanpun dan dimanapun. Aplikasi Quizizz bisa digunakan di seluruh

perangkat, seperti komputer, laptop, gawai, dan tablet, serta bisa dimainkan secara gratis.

Implementasi Quizizz dalam pembelajaran juga meningkatkan pengetahuan serta penguasaan teknologi siswa. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini selaras dengan hasil penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran *game* edukasi Quizizz efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Yuliana & Winanto (2022) menunjukkan bahwa implementasi aplikasi Quizizz dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* bisa meningkatkan kerjasama dan hasil belajar siswa Kelas IV pada pembelajaran tematik, khususnya pada Tema 9 di SDN Krandon Lor 02 Semester 2 Tahun 2021/2022. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Rahmahdianti et al., (2023) juga menunjukkan bahwa *game* edukasi Quizizz bisa meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS Sekolah Dasar.

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa aktif dan antusias dalam pembelajaran dengan menggunakan Quizizz *paper mode*. Sejalan dengan

penelitian oleh Devi & Thamrin (2023) yang menunjukkan bahwa pemanfaatan Quizizz meningkatkan nilai siswa dan keaktifan dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan pembelajaran yang menampilkan teks dan gambar menarik, serta kuis berbasis permainan yang menyenangkan. Penelitian yang dilakukan oleh Utami et al., (2023) juga mengungkap bahwa Quizizz dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan bagi guru untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui Quizizz. Siswa menjadi lebih bersemangat dalam pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Solikah (2020) menunjukkan ada pengaruh positif pemakaian media interaktif Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks persuasif. Sementara penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati et al. (2022) menunjukkan bahwa Quizizz bisa meningkatkan minat dan konsentrasi siswa dalam mengerjakan soal penilaian untuk memperoleh hasil yang maksimal. Sehingga, berdasarkan hasil analisis penelitian yang didukung oleh hasil penelitian-penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa *game* edukasi Quizizz sangat layak

diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis penelitian dan pembahasan, bisa disimpulkan bahwa *game* edukasi Quizizz bisa meningkatkan hasil belajar tematik siswa secara signifikan dan meningkatkan keaktifan siswa. Hasil ini bisa dinilai dari meningkatnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik perkembangan teknologi transportasi pada tiap siklus. Dengan demikian, *game* edukasi Quizizz sangat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran. Guru sudah seharusnya mengimplementasikan Quizizz di dalam proses pembelajaran dan dapat menggunakan fitur *paper mode* Quizizz. Penggunaan *paper mode* Quizizz dapat mempermudah guru untuk melakukan penilaian dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, Dinda Firly. 2020. "Quizizz Website as an Online Assessment for English Teaching and Learning: Students' Perspectives." *Jo-ELT (Journal of English Language Teaching)* 7(1):1–8. doi: 10.33394/jo-elt.v7i1.2638.
- Azizah, Anisatul. 2021. "Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Dalam Pembelajaran." *Jurnal Auladuna* 3(1):15–22.
- Callista, Crystal, Anak Yunus, and Tan Kim Hua. 2021. "Exploring a Gamified Learning Tool in the ESL Classroom: The Case of Quizizz." 8(1):103–8. doi: 10.20448/journal.509.2021.81.103.108.
- Devi, Arrum Laksita, and Husni Thamrin. 2023. "Implementasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Informatika Pada Siswa SMA." *Indonesian Journal of Computer Science* 12(2):825–31. doi: 10.33022/ijcs.v12i2.3192.
- Fang, Ming, Yan Liu, Chenbang Hu, Jian Huang, and Lei Wu. 2024. "An Entrepreneurial Education Game for Effectively Tracing the Knowledge Structure of College Students - Based on Adaptive Algorithms." *Entertainment Computing* 49:100632. doi: <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2023.100632>.
- Hamidah, Miske H., and Siti S. Wulandari. 2021. "Efisiensi: Kajian Ilmu Administrasi." *Efisiensi: Kajian Ilmu Administrasi* 18(1):105–24.
- Handel, Vici Daphne, Vibeke Schrøder, Kirsten Birkefoss, and Mina Nicole Handel. 2023. "Interplay between Playful Learning, Digital Materials and Physical Activity in Higher Education: A Systematic Review of Qualitative Studies Using Meta-Aggregation and GRADE-CERQual." *International Journal of Educational Research Open* 5(April):1–12. doi: 10.1016/j.ijedro.2023.100284.
- Huei, Law Szee, Melor Md Yunus, and Harwati Hashim. 2021. "Strategy to Improve English Vocabulary Achievement

- during COVID-19 Epidemic. Does Quizizz Help?" *Journal of Education and E-Learning Research* 8(2):135–42. doi: 10.20448/JOURNAL.509.2021.82.135.142.
- Jati, Dionisius Heckie Puspoko, and Nani Mediatati. 2022. "Upaya Peningkatan Hasil Belajar PPKn Melalui Aplikasi Quizizz." *Journal of Education Action Research* 6(3):383–89. doi: 10.23969/jp.v8i1.8610.
- Nuqisari, Rina, and Endah Sudarmilah. 2019. "Pembuatan Game Edukasi Tata Surya Dengan Construct 2 Berbasis Android." *Emitor: Jurnal Teknik Elektro* 19(2):86–92. doi: 10.23917/emitor.v19i2.7987.
- Perdana, Ryzal, and Meidawati Suswandari. 2021. "Literasi Numerasi Dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar." *Absis: Mathematics Education Journal* 3(1):9. doi: 10.32585/absis.v3i1.1385.
- Rahmahdianti, Inggit Listi Tri, Sardulo Gembong, and Arifin Priyo Utomo. 2023. "Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPAS Melalui Media Quizizz." *Journal of Engineering Research* 08(September):5719–30. doi: <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9581>.
- Rahmawati, Dhian Nuri, Ana Fitrotun Nisa, and Dwi Astuti. 2022. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam." *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD* 2(1):55–66. doi: 10.35878/guru.v2i1.335.
- Rahmi, Mar'atush Sholichah Muntaha, M. Arif Budiman, and Ari Widyaningrum. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 Pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku." *International Journal of Elementary Education* 3(2):178–85. doi: 10.23887/ijee.v3i2.18524.
- Rohmah, Diah Aulia Azizatur, Sri Untari, and Ade Eka Anggraini. 2024. "'SIMLA' Educational Game-Based Learning Media for the Inculcation of Pancasila Symbols and Principles, Augmenting Independent Character." *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 8(1 SE-Articles).
- Salsabila, Unik Hanifah, Iefone Shiflana Habiba, and Isti Lailatul Amanah. 2020. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Di Tengah Pandemi Pada Siswa SMA." *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi* 4(2):163–72.
- Sari, Prima Mutia, and Husnin Nahry Yarza. 2021. "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran IPA Bagi Guru-Guru SDIT Al-Kahfi." *SELAPARANG. Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* 4(April):195–99.
- Setiyani, Nur Fitriyani, and Laela Sagita. 2020. "Improving Student's Mathematical Problem Solving Skills through Quizizz." *Journal of Research and Advances in Mathematics Education* 5(3):276–88. doi: 10.23917/jramathedu.v5i3.10696.
- Shanthy, Rini Verary, and Nurul Maghfiroh. 2020. "Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Pada Pembelajaran Tematik Di MI Ma'arif Pulutan."

- MAGISTRA: *Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar Dan Keislaman* 11(1):37. doi: 10.31942/mgs.v11i1.3459.
- Solikah, Halimatus. 2020. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII Di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019 / 2020 PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF QUIZIZZ TERHADAP MOT." *BAPALA* 7(3):1–8.
- Suhartini, Nanik. 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(1):187–202. doi: 1055403.
- Utami, Mamik Dwi, Waspodo Tjipto Subroto, and Hendratno Hendratno. 2023. "Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui Media Quiziz Dalam Pembelajaran IPS Kelas V." *Journal of Education Research* 4(4):2420–25. doi: <https://doi.org/10.37985/jer.v4i4.646>.
- Wali, Marselina, Finsensius Mbabho, and Agustina Pali. 2020. "Pembelajaran Terpadu Tipe Webbed Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Mimbar PGSD Undiksha* 8(3):404–11. doi: <https://doi.org/10.23887/jjpsgd.v8i3.29060>.
- Winarsih, and Ana Fitrotun Nisa. 2023. "Paper Mode Quizizz Sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Siswa SD." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar* (23):112–23.
- Yuliana, Yuliana, and Adi Winanto. 2022. "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Kerja Sama Dan Hasil Belajar Tema 9." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4(6):7378–86. doi: 10.31004/edukatif.v4i6.4092.
- Yunisda Mawarni, Putri, Umi Khasanah, Reza Kusuma Setyansah, and Octarina Hidayatus Sholikhah. 2023. "Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament Berbantuan Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 08(01):6322–35.
- Zainuddin, Zamzami, Muhammad Shujahat, Hussein Haruna, and Samuel Kai Wah Chu. 2020. "The Role of Gamified E-Quizzes on Student Learning and Engagement: An Interactive Gamification Solution for a Formative Assessment System." *Computers & Education* 145:103729. doi: <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103729>.
- Zuhriyah, Siti, and Bambang Widi Pratolo. 2020. "Exploring Students' Views in the Use of Quizizz as an Assessment Tool in English as a Foreign Language (EFL) Class." *Universal Journal of Educational Research* 8(11):5312–17. doi: 10.13189/ujer.2020.081132.