

ANALISIS PEMANFAATAN QUIZIZ SEBAGAI SOLUSI DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR

Titin Sunaryati¹, Bulan Kurniati², Nunu Nurhaliza³, Inayah Safitri³,
Nabilah Ayu Lestari⁴,

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIPHUM, Universitas Pelita Bangsa
E-mail : titin.sunaryati@pelitabangsa.ac.id moonlight270196@gmail.com,
nununurhalizaa@gmail.com, inayahsftrii@gmail.com, nabilahayu853@gmail.com,

ABSTRACT

Learning evaluation is an important aspect in the teaching and learning process to measure the achievement of learning objectives. However, conventional evaluation methods are often considered less interesting and boring for students, especially at the elementary school level. This research aims to analyze the use of the Quizizz application as a solution in evaluating learning in elementary schools. The method used in this research is literature study. The results of this research indicate that the use of Quizizz has significant potential to be used as an interactive and interesting learning evaluation tool for elementary school students. This platform provides various features that support the evaluation process, such as interactive quizzes, real-time results reports, and gamification elements that can increase student learning motivation. Apart from that, this application also allows teachers to get fast and accurate feedback regarding student understanding of lesson material. However, its implementation needs to be adapted to the specific context and needs of each school.

Keywords: Quizizz, Learning Evaluation, Elementary School

ABSTRAK

Evaluasi pembelajaran merupakan aspek penting dalam proses belajar mengajar untuk mengukur pencapaian tujuan pembelajaran. Namun, metode evaluasi konvensional seringkali dianggap kurang menarik dan membosankan bagi siswa, terutama di tingkat sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai solusi dalam evaluasi pembelajaran di Sekolah Dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu studi literatur. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan Quizizz memiliki potensi signifikan yang digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi siswa sekolah dasar. Platform ini menyediakan berbagai fitur yang mendukung proses evaluasi, seperti kuis interaktif, laporan hasil real-time, dan elemen gamifikasi yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, aplikasi ini juga memungkinkan guru untuk mendapatkan umpan balik yang cepat dan akurat mengenai pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Namun penerapannya perlu disesuaikan dengan konteks dan kebutuhan spesifik setiap sekolah.

Kata Kunci : Quizizz, Evaluasi Pembelajaran, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Dalam UU No.20/2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1

Pasal 1 ayat 21 dijelaskan bahwa Evaluasi pendidikan adalah kegiatan pengendalian, penjaminan, dan

penepatan mutu pendidikan terhadap berbagai komponen pendidikan pada setiap jalur, jenjang, dan jenis pendidikan sebagai bentuk pertanggungjawaban dalam penyelenggaraan pendidikan. Selain itu, alat evaluasi yang digunakan cenderung membosankan seperti alat tulis, serta minimnya pemanfaatan teknologi dalam proses evaluasi membuat peserta didik jenuh dan kemungkinan menyebabkan adanya penurunan motivasi belajar. Alat evaluasi di sekolah sangat bervariasi mulai dari ulangan harian, ulangan tengah semester, ulangan akhir, semester dan lain sebagainya, namun alat pendukung yang digunakan apakah sudah efisien (Faznur et al., 2020). Di era teknologi saat ini dapat digunakan sebagai media pendukung dalam proses evaluasi pembelajaran di sekolah, salah satunya dengan memanfaatkan aplikasi sebagai media pembelajaran.

Jenis evaluasi pembelajaran sangat bervariasi karena teknologi dan informasi terus berkembang. Evaluasi dalam arti luas adalah suatu proses merencanakan untuk mendapatkan dan memberikan informasi yang diperlukan untuk mengambil keputusan alternatif.

Dalam melakukan evaluasi diperlukan media atau alat yang dapat memudahkan dalam menyelesaikan tugas atau mencapai tujuan secara efisien dan efektif. (Rahmawati et al., 2023)

Arikunto (2018) evaluasi mengukur sejauh mana proses pembelajaran yang dilaksanakan guru tercapai atau tidak. Evaluasi dapat dijadikan bahan refleksi untuk memperbaiki proses pembelajaran selanjutnya agar kesalahan pembelajaran sebelumnya dapat diperbaiki dan tidak terulang pada pembelajaran berikutnya (Awiria et al., 2022). Quizizz merupakan salah satu alat evaluasi dalam pembelajaran yang bisa dimanfaatkan oleh guru. Quizizz adalah aplikasi web dan seluler yang memungkinkan pengguna membuat dan menggunakan kuis interaktif untuk berbagai tujuan, seperti pembelajaran, evaluasi, dan hiburan. (Zaeni, 2022)

Aplikasi quizizz bisa diakses dengan mudah dengan perangkat elektronik peserta didik dan guru, dan diperlukannya koneksi internet untuk mengaksesnya. Aplikasi quizizz mendukung latihan berbasis digital dalam pembelajaran apapun seperti bahasa Indonesia, matematika, IPA,

IPS, PKN, PJOK, dan SBdp. Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan. Menurut (Muhammadiyah et al., 2023) dengan menggunakan Quizizz, peserta didik dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka. Beberapa fitur dalam penilaian pada Quizizz di antaranya berupa; adanya hitungan waktu mundur dalam mengerjakan soal, adanya emot berkarakter ketika siswa kurang tepat dalam menjawab soal, adanya penghargaan yang bersifat acak saat siswa menjawab soal dengan benar, serta adanya sistem peringkat sehingga siswa termotivasi untuk mengerjakan soal dengan cepat, benar, dan teliti. Kelengkapan unsur audio dan visual dalam aplikasi quizizz membuatnya menarik dibandingkan dengan media atau alat evaluasi konvensional. Dengan adanya unsur ini membantu peserta didik belajar lebih baik serta dapat meningkatkan minatnya dalam belajar. Aplikasi quizizz sangat membantu sukses dalam belajar di berbagai jenjang dan mata Pelajaran (Rahmawati et al., 2023).

Penggunaan Quizizz membantu guru melaksanakan evaluasi tanpa dibatasi tempat, tampilan yang menarik dan batasan waktu membantu peserta didik berkonsentrasi. Proses evaluasi harus menentukan efektivitas dari proses pembelajaran yang diberikan dan menunjukkan keberhasilan (Heriawan & Dewi, 2021). Tentu saja dalam dunia pendidikan jika guru dan siswa mahir menggunakan teknologi dengan baik dan benar, maka akan merasakan manfaatnya secara langsung terutama dalam kemudahan yang diberikan teknologi.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif dengan menggunakan metode studi literatur. Studi literatur adalah serangkaian kegiatan yang berkaitan dengan metode pengumpulan data pustaka dengan cara membaca dan mencatat serta mengelola bahan penelitian yang relevan dengan kasus atau masalah yang sedang dibahas. (Puspananda, 2022)

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan cara mengumpulkan, menganalisis dan mencatat informasi dari berbagai artikel dan jurnal yang relevan dengan materi yang dibahas tentang

pemanfaatan analisis pemanfaatan quiziz sebagai solusi dalam evaluasi pembelajaran di sekolah dasar.

C. Hasil dan Pembahasan

Penggunaan aplikasi game quiziz memberikan dampak positif terhadap kegiatan pembelajaran di kelas, karena memungkinkan peserta didik untuk lebih termotivasi dalam belajar. Kegiatan pembelajaran di kelas dengan quiziz akan menjadi lebih interaktif, inovatif, menyenangkan dan tidak membosankan, serta membuat peserta didik terlibat dalam proses pembelajaran. Quizizz membuat peserta didik tertantang karena skor yang diperoleh peserta didik ditampilkan diakhir tes bersama dengan posisi urutan peserta didik. Ketika siswa yang mendapat skor rendah membuat mereka untuk belajar lebih giat lagi dan meningkatkan kemampuan berpikir kritisnya dalam menyelesaikan masalah (soal) dengan waktu yang cepat.

Penggunaan teknologi sebagai alat evaluasi menjadi lebih mudah bagi pendidik. Dengan adanya berbagai aplikasi sebagai alat evaluasi juga dapat digunakan untuk membuat kuis online, mengirim survey, membuat kuis untuk peserta didik dan

mengumpulkan informasi dengan cara yang cepat, mudah, dan efektif. Teknologi sebagai alat evaluasi dapat digunakan sebagai cara yang inovatif dan efektif untuk memberikan tugas atau evaluasi pembelajaran.

Teknologi sebagai alat evaluasi sangat membantu guru dalam memperoleh hasil belajar peserta didik. Dengan adanya perkembangan pesat teknologi yang sangat mempermudah guru dengan memanfaatkan teknologi sebagai alat evaluasi. Menurut (Wulandari et al., 2021). Alat evaluasi adalah suatu alat yang digunakan untuk menilai dan mengevaluasi suatu proses pembelajaran dengan hasil seperti keadaan yang dievaluasi. Evaluasi sendiri proses penilainnya berkelanjutan dan sistematis dari hasil belajar. Tujuan evaluasi juga untuk menentukan kualitas dan membantu pengembangan, implementasi, kebutuhan, dan perbaikan suatu program.

Pembelajaran online melalui teknologi digital merupakan bagian dari "dunia multimodal" anak-anak. Menurut Haruehansawasin dan Kiattikomol berpendapat bahwa guru memiliki berperan penting sebagai fasilitator untuk mengaktifkan

pembelajaran siswa. Seperti memberikan dukungan sesuai kebutuhan siswa, mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam diskusi, dan menyediakan sumber daya yang berbeda dan umpan balik instan (Lumban Gaol et al., 2021).

Aplikasi Quizizz dapat dimanfaatkan sebagai alat evaluasi oleh guru. Karena aplikasi tersebut mudah diakses, banyak guru telah menggunakannya sebagai media evaluasi. Aplikasi tersebut dapat digunakan untuk membuat soal evaluasi dalam bentuk pilihan ganda dan isian singkat. Kelebihan menggunakan aplikasi ini saat membuat soal pilihan ganda dan isian singkat adalah aplikasi tersebut dapat mengoreksi jawaban secara otomatis, dan siswa dapat mengetahui nilai hasil evaluasi pembelajaran langsung setelah mengerjakan tugas (Wulandari et al., 2021).

Implementasi penggunaan quizizz, siswa dapat melakukan latihan di dalam ruangan ataupun di luar ruangan pada perangkat elektronik mereka. Quizizz sendiri memiliki karakteristik permainan yang berupa avatar, tema, musik, dan menghibur dalam proses pembelajaran. Quizizz juga

memungkinkan siswa untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar sehingga hasil belajar bisa meningkat. Siswa mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Instruktur atau guru dapat memantau prosesnya dan mengunduh hasilnya ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja siswa. Game quizizz dapat membantu motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar. Menurut Dewi, C. K. (2018) mengatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal (Setiawan et al., 2019).

Aplikasi Quizizz dapat dirancang menjadi media pembelajaran yang bermanfaat untuk berbagai topik dan tingkatan. Media pembelajaran ini berisi materi pembelajaran yang dikemas dalam pertanyaan interaktif yang mencakup berbagai topik dan mata pelajaran diberbagai level. Guru yang bertindak sebagai administrator atau desainer dapat memilih konten materi yang dibuat (Aini, 2019). (Ramadhani et al., 2022)

Pembelajaran tanpa quizizz cenderung membosankan karena evaluasi hanya menggunakan soal kertas. Namun, dengan quizizz pembelajaran menjadi lebih interaktif karena evaluasi dilakukan melalui soal-soal yang ditampilkan seperti kuis, dan peserta didik dapat melihat hasil dari peserta didik lainnya. Segala sesuatu yang menyenangkan adalah ketika seseorang merasa enjoy dengan apa yang mereka lakukan (Fitriyani, 2022). Seperti pada umumnya anak-anak di usia Sekolah Dasar lebih senang bermain game daripada belajar. Maka diperlukan proses pembelajaran yang membuat peserta didik merasa seperti bermain game. Selain itu, menampilkan foto atau karikatur setelah selesai mengerjakan soal menjadi menarik karena membuat siswa antusias untuk mengulangi soal dan mendapatkan nilai terbaik (Awiria et al., 2022).

Penggunaan Quizizz lebih efektif karena meningkatkan motivasi belajar siswa. Metode pembelajaran ini mempunyai ciri-ciri yang sangat menarik, jadi tidak hanya menyampaikan dengan cara ceramah saja sehingga pembelajaran tidak monoton. Saat siswa mengerjakan soal kemudian musik diputar dan

mereka dapat melihat skor mereka setelah menyelesaikannya, hal ini membuat pembelajaran lebih menarik. (Saputri & Prastowo, 2024)

Sistem Quizizz mengurutkan hasil jawaban dari setiap peserta didik berdasarkan kecepatan dan ketepatan jawaban. Dengan adanya papan peringkat kompetisi peserta didik terus termotivasi dan bersemangat untuk bersaing dengan cara yang menyenangkan. Setelah permainan selesai Suasana kelas menjadi aktif karena sistem memberikan umpan balik yang sangat menarik dan unik pada setiap jawaban, termasuk meme untuk jawaban benar dan salah (Bahri et al., 2021).

Quizizz adalah sebuah website yang memungkinkan pengguna merancang kuis interaktif. Quizizz dapat digunakan untuk berbagai tujuan, termasuk pembelajaran, evaluasi, dan hiburan. Quizizz bagus untuk dicoba karena memungkinkan guru lebih mudah menganalisis soal yang di berikan. (Zaeni, 2022)

Menurut Salsabila, 2020: 170 sebagaimana dikutip oleh (Zaeni, 2022) Quiziz memberikan sejumlah kelebihan yang dapat menunjang keberhasilan evaluasi pembelajaran

bagi peserta didik yaitu sebagai berikut :

1. **Media Pembelajaran Guru/Pendidik:** aplikasi ini membantu guru atau tenaga pendidik menyiapkan soal kuis atau ujian dengan lebih efektif. Pembuatan soal dapat dilakukan secara cepat dan efisien berkat adanya fitur-fitur yang tersedia, sehingga memberikan waktu kepada guru untuk berkonsentrasi pada aspek pembelajaran lainnya.
2. **Memberikan Poin dan Pemingkatan Peserta Didik:** aplikasi memberikan poin dan ranking kepada peserta didik saat mereka menjawab soal atau kuis dengan benar. Selain itu, kelebihan aplikasi ini adalah ditampilkannya peringkat peserta didik saat menjawab soal kuis sehingga meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar lebih rajin agar mendapatkan prestasi lebih baik.
3. **Koreksi Mandiri:** aplikasi ini menyajikan jawaban yang benar jika siswa menjawab kuis dengan kesalahan. Hal ini bukan sekedar koreksi, tapi sebagai sarana yang memungkinkan peserta didik memahami dan memperbaiki kesalahannya sendiri, sehingga mendorong pembelajaran yang lebih baik.

4. **Tinjauan Pertanyaan Pada Akhir Sesi:** sebelum sesi pembelajaran berakhir, aplikasi menampilkan review pertanyaan yang telah dijawab. Hal ini memberikan peserta didik kesempatan untuk berfikir dan merefleksikan jawaban mereka, membantu mereka memperkuat pemahaman konsep yang mungkin belum sepenuhnya terbentuk.

5. **Beragam Soal Melalui Pengacakan Otomatis:** melalui aplikasi pengacakan otomatis aplikasi ini memastikan bahwa setiap peserta didik menerima serangkaian soal kuis yang berbeda. Oleh karena itu, beragamnya soal menimbulkan tantangan yang berbeda bagi setiap peserta didik, dan juga kemungkinan mengurangi terjadinya perilaku tidak etis atau mencontek saat ujian.

Berdasarkan hasil temuan peneliti (Zaeni, 2022), hambatan dalam evaluasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Quizizz yaitu sebagai berikut:

1. **Ketergantungan pada Jaringan atau Internet:** kestabilan dan ketersediaan jaringan internet sangat penting untuk keberhasilan penggunaan aplikasi ini. peserta didik mungkin kesulitan mengakses konten atau

menyelesaikan kuis secara lancar ketika jaringan bermasalah.

2. Potensi untuk Kecurangan: saat mengerjakan soal kuis Kemampuan peserta didik membuka tab baru kemungkinan berpotensi melakukan kecurangan, karena peserta didik mungkin mencari jawaban di luar konteks kuis. untuk menjamin integritas proses evaluasi diperlukan pengembangan pendekatan keamanan yang lebih efektif.

3. Manajemen Waktu yang Tepat: mengingat keterbatasan waktu dalam kuis, terdapat resiko bagi peserta didik yang sebelumnya mendapatkan skor tinggi akan mengalami penurunan skor karena mereka tidak dapat mengatur waktu dengan baik. peserta didik memerlukan instruksi dan bimbingan menyeluruh tentang manajemen waktu.

4. Kesulitan dalam Menemukan Waktu yang Sesuai: peserta didik mungkin kesulitan menemukan waktu yang tepat untuk menggunakan aplikasi pembelajaran karena kesibukan mereka dapat menjadi hambatan. Oleh karena itu, untuk memfasilitasi pembelajaran di tengah kesibukan peserta didik, perlu ada pendekatan yang fleksibel dan

sumber daya serta materi yang dapat diakses kapan pun diperlukan.

Evaluasi atau penilaian dilakukan untuk menentukan keberhasilan pembelajaran. Guru memiliki tanggung jawab untuk menilai pemahaman peserta didik tentang materi pembelajaran selama evaluasi ini, menentukan kemajuannya, dan menentukan sejauh mana tujuan pembelajaran telah dicapai. Selain itu, evaluasi memberi tahu guru tentang metode pembelajaran yang efektif dan membantu mereka menyesuaikan metode instruksional dengan kebutuhan peserta didik. Hasil evaluasi ini dapat digunakan oleh guru dalam meningkatkan pengalaman belajar peserta didik dan membuat strategi pengajaran yang tepat (Syamsudduha et al., 2023).(Nurhusni et al., 2024)

Penggunaan media dalam mengevaluasi pembelajaran dengan aplikasi quizizz merupakan inovasi baru. Aplikasi ini memiliki banyak fitur menarik yang membantu guru melakukan evaluasi pembelajaran. Guru bisa merancang kuis interaktif yang berbeda dengan lebih dari empat pilihan jawaban. Mereka dapat menambahkan gambar sebagai latar

belakang pertanyaan dan menyesuaikan opsi pertanyaan agar sesuai dengan kebutuhan. jenis soal yang ditawarkan quizizz mencakup soal isian, pilihan ganda, pilihan ganda dengan variasi, dan lainnya sebagainya (Irfani et al., 2021 dalam Nurhusni et al., 2024).

D. Kesimpulan

Pemanfaatan Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran di sekolah dasar menunjukkan potensi yang signifikan karena menjadi solusi dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses penilaian. Quizizz menawarkan pendekatan evaluasi yang interaktif dan menarik, meningkatkan partisipasi siswa dalam proses penilaian. Platform ini memungkinkan guru untuk merancang dan melaksanakan evaluasi dengan lebih mudah dan cepat, serta memberikan hasil penilaian secara real-time. Elemen gamifikasi dalam Quizizz, seperti avatar, leaderboard, dan meme, berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Quizizz dapat diintegrasikan dalam berbagai mata pelajaran di tingkat sekolah dasar. Penggunaan Quizizz mendorong pembelajaran aktif dan

berpusat pada siswa, sejalan dengan prinsip-prinsip pendidikan pada saat ini. Namun, keberhasilannya bergantung pada implementasi yang tepat, dukungan infrastruktur yang memadai, dan peningkatan keterampilan digital bagi guru dan siswa. Dengan mempertimbangkan beberapa aspek tersebut, Quizizz dapat menjadi alat yang berharga dalam meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Awiria, A., Prawira, A. Y., Dariyanto, D., & Pujayanah, I. S. (2022). Pelatihan Mengembangkan Evaluasi Pembelajaran Inovatif Menggunakan Google Form, Kahoot Dan Quizizz Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat UNSIQ*, 9(1), 112–119. <https://doi.org/10.32699/ppkm.v9i1.2173>
- Bahri, S., Mutaleb, A., Gunawan, T., & Zainuddin, Z. (2021). Implementasi Game Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Menyenangkan Di Masa Pandemi

- Covid-19. *Journal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 13(2), 180–188. <https://e-journal.upr.ac.id/index.php/JP-IPS/article/view/3768>
- Faznur, L. S., Khaerunnisa, & Sumardi, A. (2020). Aplikasi Kahoot Sebagai Media Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Guru Sma Di Sukabumi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknik*, 2(2), 39–44. <https://doi.org/10.24853/jpmt.2.2.39-44>
- Fitriyani, A. (2022). Penerapan Aplikasi Quizizz sebagai Metode Evaluasi dalam Pembelajaran Digital Marketing. *Journal of Informatics and Vocational Education (JOIVE)*, 5(2), 82–87.
- Heriawan, I. G. T., & Dewi, P. I. A. (2021). Efektivitas Pembelajaran Daring Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Melalui Media Pembelajaran Quizizz Di Kaum Pelajar Masa Kini. *Jurnal Pusat Penjaminan Mutu*, 2(2), 2746–7074.
- Lumban Gaol, N. O., Muhammad Naufal Cakra Satria, & Teresia Hartati. (2021). Menganalisis Efektivitas Media Quizizz Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Pada Masa Pembelajaran Jarak Jauh. *Primary Education Journal (Pej)*, 5(2), 33–37. <https://doi.org/10.30631/pej.v5i2.85>
- Manalu, N. H. (2022). Jurnal pendidikan ips. *Kompleksitas Konflik Ukraina-Rusia*, Vol. 12, N(Konflik Ukraina-Rusia), 39–48. <https://doi.org/10.37630/jpi.v12i1.617>
- Muhammadiyah, U., Utara, S., Medan, K., & Utara, S. (2023). Analisis Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. 1, 1–12.
- Munjaidah, Lolowang, J., & Tumimomor, F. (2021). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Dalam Hukum Newton Tentang Gerak. *Charm Sains: Jurnal Pendidikan Fisika*, 2(3), 156–160. <https://doi.org/10.53682/charmsains.v2i3.124>
- Nizaruddin, N., Muhtarom, M., & Nugraha, A. E. P. (2021). Pelatihan Penggunaan Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring. *E-Dimas:*

- Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(2), 291–296.
<https://doi.org/10.26877/e-dimas.v12i2.6417>
- Nurhusni, F. A., Tarsono, T., & Nugraha, M. S. (2024). Penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode sebagai Media Alternatif Evaluasi Pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis di Madrasah Tsanawiyah. *Islamika*, 6(1), 191–203.
<https://doi.org/10.36088/islamika.v6i1.4218>
- Puspananda, D. R. (2022). Studi literatur: komik sebagai media pembelajaran yang efektif. *JPE (Jurnal Pendidikan Edutama)*, 9(1), 85–92.
- 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>
- Rahmawati, A. E., Zulhannan, Hijriyyah, U., Erlina, & Koderi. (2023). Development of the Quizizz Application-Based Evaluation Tool for Learning Arabic for MTs | Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Aplikasi Quizizz pada Pembelajaran Bahasa Arab untuk MTs. *Mantiqu Tayr: Journal of Arabic Language*, 3(2), 135–150.
<https://doi.org/10.25217/mantiquayr.v3i2.3484>
- Ramadhani, M., Zulfa, N. F., Pasha, P. R., Fauzan, S., & Ashad. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Quizizz sebagai Alat Evaluasi dalam Pembelajaran Akuntansi Dasar. *Prosiding National Seminar on Accounting, Finance, and Economics*, 2(3), 134–144.
- 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>
- Saputri, H. A., & Prastowo, A. (2024). Analisis Penggunaan Quizizz Sebagai Media Berbasis Website Untuk Evaluasi Kognitif Pada Pembelajaran Di. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 11(1), 62–71.
- Setiawan, A., Wigati, S., & Sulistyaningsih, D. (2019).

Implementasi Media Game
Edukasi Quizizz Untuk
Meningkatkan Hasil Belajar
Matematika Materi Sistem
Persamaan Linear Tiga Variabel
Kelas X Ipa 7 Sma Negeri 15
Semarang Tahun Pelajaran 2019
/ 2020. *Edusainstek*, 167–173.

Wulandari, A. D., Juni'ah, &
Susilawati. (2021). Pemanfaatan
Teknologi Sebagai Alat Evaluasi
Dalam Dunia Pendidikan di
Sekolah Dasar. *Proseding
Didaktis*, 147–157.
[http://proceedings2.upi.edu/index
.php/semnaspendas/article/view/
2219](http://proceedings2.upi.edu/index.php/semnaspendas/article/view/2219)

Zaeni, A. (2022). Pemanfaatan
Aplikasi Quizizz sebagai Evaluasi
Pembelajaran Matematika pada
Siswa Sekolah Dasar. *Dirasah*,
5(1).
[https://ejournal.iaifa.ac.id/index.p
hp/dirasah](https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/dirasah)