

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MENGGUNAKAN
MEDIA INTERAKTIF QUIZIZZ PAPER MODE SISWA KELAS VI
SD NEGERI 064974 MEDAN TEMBUNG**

Salsabila Hasibuan¹, Muhammad Arifin², Tetty Rosmaida Harahap³

¹Program Studi Pendidikan Profesi Guru PGSD FKIP, Universitas Muhammadiyah
Sumatera Utara

²Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

³SDN 064974 Medan Tembung, Medan

1ppg.salsabilahasibuan18@program.belajar.id, 2muhammadarifin@umsu.ac.id

3tettyharahap36@guru.sd.belajar.id

ABSTRACT

This classroom action research aims to improve the learning outcomes in Mathematics for sixth-grade students at SD Negeri 064974 Medan Tembung, using the interactive Quizizz paper mode method. This research type, known as classroom action research (PTK), employs a descriptive quantitative approach. This research was conducted at SD Negeri 064974 Medan Tembung. The subjects of this study were sixth-grade students, consisting of 27 students. The goal of this research is to examine the impact of learning. The research was conducted in two cycles and was carried out collaboratively between researchers and tutors. We used tests and observation sheets as data collection techniques. The results of this study indicate that the application of the Quizizz paper mode in learning, especially as an evaluation tool, can improve the learning outcomes of sixth-grade students at SD Negeri 064974 Medan Tembung. This increase is shown by the quality of the learning process, liveliness, enthusiasm, and enthusiasm, as well as test scores on student learning outcomes. The increase is evident in the average score of students' test results from pre-action to cycle II. The average student score in the pre-action was 63, increased in cycle I to 74, and then increased again in cycle 2 to 80. The percentage of completeness from cycles I and II was 66.67% (18 students), respectively, increasing in cycle II to 85.18% (23 students). This research is considered successful because it has met the completeness criteria, which requires 75% of students to receive scores greater than or equal to KKM (75).

Keywords: Learning Outcomes, Quizizz Paper Mode, Classroom Action Research

ABSTRAK

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran Matematika melalui media pembelajaran interaktif Quizizz mode kertas pada siswa kelas VI SD Negeri 064974 Medan Tembung. Jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas (PTK) sedangkan pendekatannya menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 064974

Medan Tembung. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI yang terdiri atas 27 siswa. Objek penelitian ini adalah hasil belajar. Penelitian dilakukan dalam dua siklus dan dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan guru pamong. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan lembar observasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan mode kertas Quizizz dalam pembelajaran khususnya sebagai alat evaluasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri 064974 Medan Tembung. Peningkatan tersebut ditunjukkan dari kualitas proses pembelajaran, keaktifan, semangat dan antusias serta nilai tes hasil belajar siswa. Peningkatan dapat dilihat dari skor rata-rata hasil tes siswa dari pra tindakan sampai siklus II. Pada pra tindakan rata-rata nilai siswa sebesar 63, meningkat pada siklus I menjadi 74, lalu mengalami peningkatan lagi pada siklus 2 sebesar 80. Persentase ketuntasan dari siklus I dan siklus II berturut-turut 66,67% (18 siswa) meningkat pada siklus II menjadi 85,18% (23 siswa). Karena telah mencapai kriteria ketuntasan yaitu 75% siswa memperoleh nilai lebih atau sama dengan KKM (75), maka penelitian ini dikatakan berhasil.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Quizizz Mode Kertas, PTK

A. Pendahuluan

Pemilihan media pembelajaran didasarkan pada pertimbangan yang logis dan lengkap agar media pembelajaran yang dipilih dapat digunakan dengan baik dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar (Arifin, 2024). Saat ini perkembangan dalam bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sudah semakin maju. Perkembangan ini memengaruhi sebagian besar masyarakat baik di perkotaan maupun di pedesaan dan menyentuh seluruh kelompok usia, mulai dari anak-anak sampai pada usia lanjut. Dengan kata lain anak-anak di usia sekolah dasar (SD) sudah sangat akrab dengan teknologi. Teknologi telah berkembang menjadi alat yang sangat

membantu dalam menemukan dan mencari informasi terbaru khususnya dalam dunia pendidikan.

Dalam dunia pendidikan perkembangan teknologi yang begitu pesat menjadi alat bantu untuk guru mengembangkan inovasinya dalam proses pembelajaran. Pemerintah berupaya agar perkembangan teknologi memberi dampak yang positif. Manfaat teknologi bagi guru yaitu dapat menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan kreatif. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 40 ayat 2 yang menyebutkan bahwa pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan

dialogis. Seperti yang kita ketahui bahwa perkembangan teknologi dapat membawa dampak beragam, mulai dari hal positif hingga hal yang negatif. Masyarakat diharapkan dapat menyikapi dengan cerdas dampak perkembangan teknologi.

Seluruh masyarakat khususnya anak usia sekolah dasar akan sangat mudah terkena dampak dari perkembangan teknologi ini. Ada beragam aplikasi dan situs yang dapat diakses dengan mudah dan gratis. Antara lain, aplikasi game, aplikasi untuk menunjang pembelajaran, dan mencari informasi terbaru melalui internet. Melalui kebiasaan anak yang sering melihat desain yang menarik dan interaktif secara tidak langsung akan memberi pengaruh pada anak seperti minat belajar anak di rumah maupun di sekolah. Minat belajar akan berpengaruh pada hasil belajar anak. Hal ini sejalan dengan Muhibbin (2017:153) yang menjelaskan bahwa dengan memberikan penghargaan dan penggunaan metode atau media pembelajaran yang menyenangkan akan menciptakan kondisi yang mendorong antusias siswa dalam pembelajaran.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran, penting untuk memilih media pembelajaran yang sesuai. Di

era globalisasi saat ini teknologi informasi dan komunikasi (TIK) atau information communication and technology (ICT) menjadi kebutuhan yang mendasar dalam mendukung efektivitas dan kualitas manusia dalam kehidupan, salah satu yang paling terdampak adalah dunia pendidikan khususnya pembelajaran (Arifin, 2024). Pemilihan media pembelajaran yang cocok bertujuan agar pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa dan materi pembelajaran. Oleh karena itu, seorang guru harus memiliki kemampuan dalam memilih media pembelajaran yang sesuai untuk mendukung proses pembelajaran yang dijalani. Menurut Indah Wahyuni (2019: 6) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan segala hal yang dapat memudahkan akses informasi dan meningkatkan motivasi belajar, sehingga media tersebut dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Hasil belajar siswa dapat diperoleh dengan banyak cara melalui proses evaluasi. Evaluasi dapat diberikan dalam bentuk tes. Tes pada umumnya akan diberikan secara konvensional dengan memberikan pertanyaan pada lembar kertas. Hal ini memberikan hasil yang kurang

maksimal jika diberikan kepada anak yang sudah terbiasa dengan teknologi yang biasanya mereka disajikan tampilan yang menarik dan interaktif. Hal ini sejalan dengan Ernawati et al., (2023: 340) yang menyatakan bahwa kegiatan penilaian pengajaran yang dilakukan guru secara konvensional menggunakan kertas (*paper based test*) kurang menarik dan kurang memotivasi siswa menjawab pertanyaan guru. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di era teknologi ini adalah menggunakan media pembelajaran interaktif seperti Quizizz. Menurut Halamik (dalam Arsyad 2013:15) mengatakan bahwa menciptakan pembelajaran yang menyenangkan satu diantaranya dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran.

Quizizz merupakan aplikasi yang dapat dijadikan sebagai alat evaluasi dengan memanfaatkan fitur terbarunya yaitu Mode Kertas atau *Paper Mode*. Tampilan dari Quizizz yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan semangat siswa saat menyelesaikan tes yang diberikan. Selain itu, mode kertas Quizizz dapat melatih kognitif dan konsentrasi siswa dalam menjawab soal. Berdasarkan

permasalahan dan pertimbangan-pertimbangan di atas peneliti melakukan penelitian untuk melihat “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Dengan Menggunakan Media Interaktif Quizizz Paper Mode Siswa Kelas VI SD Negeri 064974 Medan Tembung”.

B. Metode Penelitian

Pada penelitian ini, metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian Tindakan Kelas memiliki arti sebagai penelitian praktis yang dilakukan di dalam kelas untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran, meningkatkan hasil belajar dan menemukan model pembelajaran inovatif untuk memecahkan masalah yang dialami oleh pendidik dan peserta didik. Menurut, Susilo, dkk (2021) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian reflektif yang dilaksanakan secara siklus oleh guru atau calon guru di dalam kelas. Dikatakan demikian karena proses PTK dimulai dari tahapan perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi untuk memecahkan masalah dan mencobakan hal-hal baru demi peningkatan kualitas pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif.

Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI yang berjumlah sebanyak 27 siswa, yaitu 15 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2023/2024 yang bertempat di SD Negeri 064974 Medan Tembung.

Instrumen dalam penelitian menggunakan Quizizz mode kertas berupa tes pilihan ganda dan lembar observasi untuk melihat keterlaksanaan pembelajaran. Instrumen-instrumen tersebut sebelumnya telah divalidasi terlebih dahulu. Hasil belajar nantinya akan di analisis menggunakan aplikasi *excel*. Analisis data dilakukan untuk mengetahui ketuntasan belajar, persentase hasil belajar yang diperoleh siswa kemudian akan dibandingkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditentukan. Siswa dikatakan tuntas apabila telah mencapai skor 75% ke atas. Untuk menghitung hasil belajar dilakukan dengan cara membandingkan jumlah nilai yang diperoleh siswa dengan jumlah skor maksimum dikalikan 100%. Adapun teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa yakni dengan membandingkan persentase

ketuntasan belajar dengan menggunakan mode kertas Quizizz pada siklus I dan siklus II.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

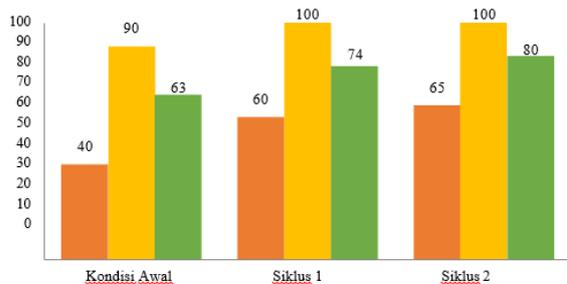
Hasil belajar pada kondisi awal yang diperoleh dari hasil evaluasi peserta didik pada muatan pelajaran Matematika Fase C elemen geometri dengan capaian peserta didik dapat mengonstruksi dan mengurai bangun ruang (kubus, balok, dan gabungannya) dan mengenali visualisasi spasial (bagian depan, atas, dan samping). Dengan konsep utama materi pada jaring-jaring bangun ruang sederhana (kubus dan balok). Peserta didik diminta mengerjakan soal tes tertulis berbentuk isian singkat untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Soal evaluasi yang diberikan berjumlah 10 butir soal isian singkat. Nilai hasil evaluasi peserta didik pada kelas VI menunjukkan rata-rata nilai 63 dengan 8 peserta didik (29,63%) yang tuntas dan 19 peserta didik (70,37%) yang tidak tuntas. Rubrik penilaian pemahaman peserta didik dinilai dari lembar observasi aktivitas siswa, aktivitas guru, dan hasil belajar siswa. Berikut ini data hasil peningkatan belajar siswa muatan

pelajaran matematika materi geometri.

Tabel 1 Data Hasil Belajar Siswa

Tahapan	Jumlah Siswa	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata
Kondisi Awal	27	90	40	63
Siklus I	27	100	60	74
Siklus II	27	100	70	80

Berdasarkan Tabel 1 di atas, dapat dilihat bahwa pada siklus I, nilai terendah siswa adalah 60 sedangkan nilai tertinggi adalah 100 dengan rata-rata hasil belajar adalah 74. Sedangkan pada siklus II, nilai terendah siswa adalah 70 dan nilai tertinggi adalah 100 dengan rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 80. Berdasarkan data di atas dapat diinterpretasikan dalam bentuk grafik.



- Nilai Terendah
- Nilai Tertinggi
- Rata-rata

Grafik 1 Data Hasil Belajar Siswa

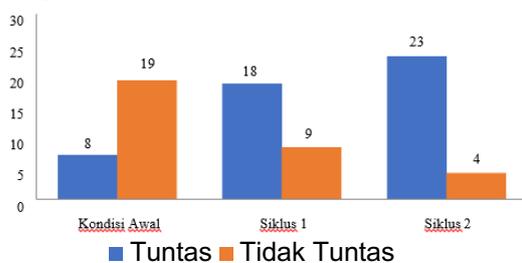
Berdasarkan Grafik 1, terlihat bahwa peningkatan hasil belajar siswa kelas VI setelah menggunakan media pembelajaran mode kertas Quizizz

sebagai alat evaluasi mengalami perubahan dibandingkan dengan hasil belajar pada kondisi awal tanpa menggunakan media pembelajaran Quizizz.

Tabel 2 Data Hasil Ketuntasan Belajar Siswa

Tahapan	Jumlah Siswa	Tuntas	Tidak Tuntas	Persentase Ketuntasan
Kondisi Awal	27	8	19	29,63%
Siklus I	27	18	9	66,67%
Siklus II	27	23	4	85,18%

Berdasarkan Tabel 2 dapat diketahui bahwa pada kondisi awal persentase ketuntasan belajar siswa hanya sebesar 29,63%, namun setelah menggunakan media pembelajaran Quizizz sebagai alat evaluasi terjadi peningkatan ketuntasan belajar siswa pada siklus I dan II berturut-turut adalah 66,67% dan 85,18%. Ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan sekitar 18,51%. Berdasarkan data di atas dapat diinterpretasikan dalam bentuk digram Grafik 2.



Grafik 2. Ketuntasan hasil Belajar Siswa

Berdasarkan Grafik 2 di atas, terlihat peningkatan jumlah siswa yang tuntas belajar setelah diberikan pembelajaran dengan media Quizizz dibandingkan dengan hasil pembelajaran pada kondisi awal tanpa menggunakan media pembelajaran.

Penggunaan media pelajaran Quizizz sebagai alat evaluasi pada pembelajaran matematika di kelas VI SD Negeri 064974 Medan Tembung dapat terlaksana dengan baik. Berdasarkan hasil observasi guru terlihat bahwa dari siklus I sampai siklus II guru semakin cekatan dalam menggunakan media pembelajaran Quizizz. Adapun penggunaan media pembelajaran Quizizz dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1 Media Pembelajaran Mode Kertas Quizizz Sebagai Alat Evaluasi



Gambar 2 Rekapitan Hasil Evaluasi pada Quizizz

Pada siklus I guru cukup cekatan dalam menggunakan media Quizizz hanya saja, masalah yang

dihadapi guru yaitu terdapat beberapa peserta didik yang belum paham cara menggunakan kertas yang berisi barcode untuk menjawab pertanyaan. Hal ini disebabkan karena kondisi kelas yang kurang kondusif dan tidak terkendali menyebabkan peserta didik kurang mendengarkan aturan untuk mengerjakan soal evaluasi sehingga, peserta didik mendapat nilai yang tidak tuntas. Selain itu, guru juga kurang tegas dalam memberikan arahan kepada siswa yang melanggar aturan. Adapun masalah lainnya yaitu jawaban peserta didik yang tidak terdeteksi pada perangkat (HP) guru, sehingga hasil jawaban mereka tidak terekam. Pada siklus II guru melakukan perbaikan pada aktivitas evaluasi menggunakan Quizizz mode kertas. Guru semakin cekatan dalam menggunakan media pembelajaran Quizizz. Hal ini terlihat dari meningkatnya hasil belajar peserta didik. Pembelajaran yang dilakukan guru adalah lebih berpusat pada peserta didik, guru hanya sebagai fasilitator saja. Peserta didik terlihat sangat antusias dan semangat ketika mengerjakan soal evaluasi dengan menggunakan Quizizz mode kertas. Aktivitas belajar siswa diamati dari aspek diskusi, kerja sama dan keaktifan.

Hasil belajar peserta didik mulai dari kondisi awal, siklus I, hingga siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus I sebesar 66,67% (18 siswa). Hasil belajar siswa pada siklus I masih dikatakan meningkat karena siswa masih berantusias untuk mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Quizizz. Pada siklus II sebesar 85,18% (23 siswa). Hasil belajar pada siklus II melebihi dari indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu sebanyak 75%. Hal ini disebabkan konsentrasi siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar lebih meningkat sehingga siswa mampu menguasai materi pembelajaran yang telah disampaikan. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penerapan media interaktif aplikasi *Quizizz paper mode* dapat meningkatkan minat belajar siswa. dalam penelitian Azzahra dan Pramudiani (2022: 3209) yang menunjukkan bahwa terbukti adanya pengaruh Quizizz sebagai media interaktif terhadap minat belajar siswa pada pelajaran matematika kelas V SDN Cipete Selatan 03 Pagi Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa dari siklus I sampai II hasil belajar peserta didik

meningkat dari 66,67% menjadi 85,18%. Melalui media pembelajaran mode kertas Quizizz suasana kelas menjadi menyenangkan, interaktif, dan efektif. Hal ini juga merupakan hal baru bagi peserta didik sehingga dapat menambah pengalaman belajar mereka dan mengenalkan mereka pada kecanggihan teknologi saat ini. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran mode kertas Quizizz sebagai alat evaluasi dapat diterapkan di pada siswa kelas VI di SD Negeri 064974 Medan Tembung.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus dengan menerapkan penggunaan media pembelajaran mode kertas Quizizz pada pembelajaran matematika pada siswa kelas VI SD Negeri 064974 Medan Tembung, sudah sangat baik walaupun mengalami sedikit kendala selama proses pembelajaran. Peserta didik begitu semangat dan antusias ketika mengikuti pembelajaran. Keaktifan peserta didik pun sangat meningkat terlihat dari cara mereka menjawab soal. Selain itu, menggunakan mode kertas Quizizz sebagai alat evaluasi juga dapat meningkatkan konsentrasi

peserta didik ketika menjawab soal sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Hal ini terbukti dari hasil evaluasi peserta didik pada siklus I yang cukup baik dan mengalami peningkatan pada siklus II. Dari uraian tersebut dapat diambil simpulan:

1. Hasil belajar matematika siswa kelas VI SD Negeri 064974 Medan Tembung dari daftar nilai pre tes atau sebelum menggunakan media pembelajaran Quizizz, siswa yang memenuhi KKM hanya 8 siswa atau 29,63% dengan kriteria cukup.
2. Penerapan penggunaan media pembelajaran Quizizz pada mata pelajaran matematika siswa kelas VI SD Negeri 064974 Medan Tembung dapat berjalan dengan baik. Hal ini disebabkan karena guru mampu mengelola pembelajaran di dalam kelas, sehingga terjadi peningkatan dari siklus I dan siklus II. Dampak positif dari hal tersebut yaitu meningkatnya ketuntasan belajar siswa yang terlihat dari persentase hasil analisis guru yang dilakukan pada siklus I dan II. Dimana, pada siklus I persentase ketuntasan siswa

sebesar 66,67% lalu meningkat pada siklus II sebesar 85,18%.

Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz dalam muatan pelajaran matematika memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri 064974 Medan Tembung. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil evaluasi mengalami peningkatan dari siklus I dan siklus II yaitu dari 74 menjadi 80. Serta ketuntasan belajar meningkatn dari silus I dan siklus II yaitu 66,67% menjadi 85,18%.

Berdasarkan hasil pengalaman penelitian, maka dapat disarankan beberapa hal seperti guru hendaknya terus berusaha meningkatkan kemampuannya dalam mengembangkan materi, menyampaikan materi, mengelola kelas, pemilihan penggunaan alat atau media pembelajaran, hingga pada memilih model dan metode pembelajaran. Sehingga kualitas pembelajaran yang dilakukannya dapat terus meningkat seiring dengan peningkatan kemampuan yang dilakukannya. Selain itu, penting bagi guru untuk melaksanakan pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan interaktif untuk menumbuhkan semangat dan antusias peserta didik.

Menggunakan pembelajaran yang bervariasi dan tidak monoton agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Guru juga hendaknya mau membuka diri untuk menerima berbagai bentuk masukan, saran, dan kritikan agar dapat memperbaiki kualitas mengajarnya.

Agama Islam Fakultas Tarbiyah).

Ernawati, E., Nurwahidin, M., & Yuliyanti, D. (2023). Pemanfaatan Quizizz sebagai Media Penilaian Peserta Didik. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(2), 339. <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i2.6462>

DAFTAR PUSTAKA

Arifin, Muhammad. 2024. *Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Medan: UMSU Press.

Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Asral, Sofiatul & Chandra. 2021. Perbedaan Motivasi Belajar Siswa yang Menggunakan Media Evaluasi Pembelajaran Quizizz dengan Media Evaluasi Pembelajaran Konvensional. *MSI Transaction on Education* Vol 2(2). <https://doi.org/10.46574/mted.v2i2.53>

Azzahra, M. D., & Pramudiani, P. (2022). Pengaruh Quizizz sebagai Media Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3203-3213. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1604>

Devi, Karisma Kartika. 2022. Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz untuk Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 1 Kutosari. (Skripsi Sarjana,

Indah Wahyuni. (2023). Penggunaan Media Interaktif Youtube Dan Quizizz Paper Mode Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Lemahireng 05 Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila. Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Volume 1, Nomor 11. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10252180>

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. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/34508>

Syah, Muhibbin. 2017. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Lintjeras, Serlince. 2022. Perbandingan antara Hasil Evaluasi Quizizz dan non Quizizz pada Siswa Kelas III di SDS Kingdom Academy. *Sultra Educational Jurnal (Seduj)* Vol. 2(3). <https://doi.org/10.54297/seduj.v2i3.415>

Zarkasi, Taqiudin. dkk. 2023. Evaluasi Pembelajaran Berbasis Quizizz di MTs NW 2 Kembang Kerang sebagai Upaya Menyongsong Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* Vol. 3(1).
<https://journal.staidk.ac.id/index.php/pkm/article/view/441/301>