

Pemanfaatan *Quizizz* sebagai Media Penilaian Peserta Didik

Ernawati*, Muhammad Nurwahidin, Dwi Yulianti

Magister Teknologi Pendidikan, FKIP, Universitas Lampung

*Email Corresponding: desynatalia321@guru.smk.belajar.id

Abstract

The learning activities that were carried out some time ago due to the pandemic caused students who were initially limited to using Android, to be very free to access various kinds of information through their Android. The purpose of this research is to ascertain the extent to which the Quizizz application has developed into a teaching assessment tool that can inspire and encourage students to improve their learning. The systematic literature summary (SLR) method was chosen as the research approach for this study. Articles on the use of the Quizizz app in education were peeled and reviewed for data collection purposes. 15 articles from accredited national and international journals from Google Scholar, Research Gate, SINTA, DOAJ, and Scopus were used in this study. The teaching tool using Quizizz is an alternative solution to foster a pleasant atmosphere and cultivate student learning enthusiasm so that it is expected to minimize inappropriate android users by students.

Abstrak

Kegiatan pengajaran daring yang telah dilakukan beberapa waktu lalu karena adanya pandemi mengakibatkan murid yang semula terbatas memakai android, menjadi sangat leluasa mengakses berbagai macam informasi lewat android yang dimilikinya. Tujuan dari riset ini adalah untuk memastikan sejauh mana aplikasi Quizizz telah berkembang menjadi alat penilaian pengajaran yang dapat menginspirasi dan mendorong siswa untuk meningkatkan pembelajaran mereka. Metode tinjauan pustaka sistematis (SLR) dipilih sebagai pendekatan penelitian untuk riset ini. Artikel tentang pemakaian aplikasi Quizizz dalam pendidikan didokumentasikan dan ditinjau untuk tujuan pengumpulan data. 15 artikel dari jurnal nasional dan internasional terakreditasi dari Google Scholar, Research Gate, SINTA, DOAJ, dan Scopus dipakai saat riset ini. Alat pengajaran memakai Quizizz merupakan salah satu alternative solusi untuk menumbuhkan suasana yang menyenangkan dan menumbuhkan antusias belajar murid sehingga diharapkan dapat meminimalisir pemakain android yang tidak tepat oleh murid.

How to Cite: Ernawati, E., Nurwahidin, M., & Yuliyanti, D. (2023). Pemanfaatan Quizizz sebagai Media Penilaian Peserta Didik. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(2), 339-346. doi:<https://doi.org/10.33394/jtp.v8i2.6462>

 <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i2.6462>

This is an open-access article under the [CC-BY-SA License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



Pendahuluan

Salah satu aspek penting dalam pengajaran adalah kegiatan melakukan evaluasi pengajaran (Amany, 2020). Penilaian (*Assesment*) merupakan komponen penting dari kegiatan pendidikan. Meningkatkan kualitas penilaian bisa jadi bagian cara guna menumbuhkan mutu pengajaran (Izza et al.,2020). Evaluasi hasil belajar siswa Menjadimana tertuang dalam pasal 4 ayat 1 Permendikbud RI No.23 Tahun 2016 bertujuan untuk menilai proses, kesuksesan belajar, dan revisi hasil belajar murid dengan berkelanjutan. Skor yang

efektif memerlukan pengumpulan data yang menyeluruh dan akurat untuk mengukur hasil belajar siswa agar dapat membuat keputusan yang tepat (Tune Sumar & Tune Sumar, 2020). Teknologi dapat dipandang sebagai strategi praktis guna menuntaskan (N. I. Putri et al., 2021), dilihat dari segi kemampuan kognitif, anak di usia SMP memiliki karakteristik perkembangan kognitif meliputi (1). Memahami hal-hal yang bersifat abstrak (2). Anak menginginkan diterima di lingkungannya (3). Punya rasa ingin tahu yang besar (4). Berpikir Kritis (mulai berpikir kritis akan sesuatu yang menarik baginya). Ada perbedaan antara proses berpikir Field Dependent (FD) dan Field Independent (FI) di berbagai bidang, termasuk pemrosesan informasi, perencanaan solusi, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan berdasarkan masalah awal. Secara keseluruhan, dapat disimpulkan jika setiap orang punya cara berpikir yang berbeda, itulah sebabnya solusi yang ditemukan berbeda. Pokok bahasan FD kurang koheren, ada step yang tak efektif, dan beberapa fase dilewati karena solusi yang didapati tak memiliki argumen yang sesuai, sehingga kurang efektif dalam memecahkan masalah matematika. Sementara topik FI, di sisi lain, memperlihatkan aliran yang koheren, jelas, dan mendalam, prosedur untuk menyelesaikan masalah secara sempurna mematuhi persyaratan pertanyaan (Alifah & Aripin, 2018).

Kegiatan penilaian pengajaran yang diadakan oleh guru kini terus dilakukan secara konvensional yaitu masih memakai penilaian berlandaskan kertas (*Paper Based Test*). Terdapat beberapa kelemahan dengan sistem penilaian tersebut karena memerlukan waktu yang lumayan saat pengolahan hasil penilaiannya. Lewat sistem penilaian memakai *Paper Based Test* tersebut juga kurang menarik dan kurang memotivasi siswa menjawab pertanyaan guru. Kebosanan adalah perasaan umum di antara siswa, yang bisa berkontribusi pada hasil belajar yang buruk.

Oleh karena itu butuh sebuah alat yang dapat membantu pendidik untuk dapat melakukan kegiatan penilaian secara lebih tepat, cepat dan objektif yang dapat menumbuhkan ketertarikan murid dan menghilangkan kejenuhannya saat menuntaskan masalah guru. Menurut kajian sebelumnya, Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan keahlian penuntaskan masalah. (K. Putri et al., 2021) didukung pula oleh penelitian lain jika Quizizz mudah dibuat dan dipakai saat pengajaran. Pendidik cukup membagikan tautan dan atau kode Quiz untuk akses masuk kepada murid. Evaluasi pengajaran memakai Quizizz bisa diadakan dimana saja dan kapan saja. Program Quizizz memudahkan pendidik melakukan Evaluasi pengajaran karena Quizizz menyediakan data kinerja dan statistik dalam bentuk file Ms. Excel yang bisa diunduh oleh guru. Guru bisa melihat siswa saat evaluasi dengan Quizizz. Kegiatan evaluasi pengajaran memakai Quizizz menumbuhkan motivasi untuk menjadi yang terbaik saat ujian evaluasi, menarik dan menyenangkan bagi murid, serta layak untuk dipakai. (Haryati et al., n.d.) Disamping itu dikemukakan pula jika memakai Quizizz dapat meningkatkan rata-rata hasil belajar murid. (Sugian Noor, 2020).

Metode Penelitian

Metode *Systematic Literature Review (SLR)* dipakai untuk menyusun artikel ilmiah ini. Mengenai metode penelitian, Agusta (2007) mengatakan: Tinjauan pustaka adalah analisis kritis penelitian ilmiah pada subjek atau pertanyaan tertentu. Penulisan Survei menolong ketika mengembangkan metode penalaran yang konsisten dengan hipotesa, hasil, dan implikasi dari penyelidikan sebelumnya dengan mempertahankan definisi masalah selama penyelidikan.

Tinjauan pustaka sistematis, juga dikenal sebagai tinjauan pustaka sistematis dalam bahasa Indonesia, yakni sebuah penelitian tinjauan pustaka yang terstruktur untuk mengkaji lebih dalam dari suatu topik atau research question yang sudah ditetapkan sebelumnya pada penelitian dan diciptakan guna menghimpun dan mengevaluasi bukti terkait topik penelitian (Biolchini et al., 2005). Metode SLR dipakai untuk menemukan, mengkaji, mengevaluasi, dan menginterpretasikan semua penelitian yang telah dilakukan pada suatu subjek yang menarik terhadap fenomena dan memiliki pertanyaan penelitian yang relevan. (Hasanah et al., 2021). Artikel yang dihimpun pada tinjauan ini yakni artikel yang didistribusikan pada periode 2015 hingga 2021. Artikel yang dipilih oleh pengkaji berkaitan erat dengan kata kunci yang diteliti. Artikel yang berkaitan dengan pemakaian Quizizz sebagai media penilaian dikategorikan oleh pengkaji.

Hasil dan Diskusi

Hasil

Tujuan pengajaran (instruksional), pengalaman belajar-mengajar (proses), dan produk berlatih adalah tiga komponen berbeda dari belajar dan mengajar menjadi suatu proses. Perubahan perilaku yang diinginkan siswa adalah inti dari tujuan instruksional. Akibatnya, perlu untuk menguji sejauh mana perilaku siswa telah berubah menjadi akibat dari proses pembelajaran dalam penilaian. Tindakan korektif dapat diambil untuk meningkatkan belajar mengajar siswa yang bersangkutan dengan menentukan apakah tujuan instruksional telah terpenuhi atau tidak. Penilaian didefinisikan menjadi proses menentukan nilai suatu objek dalam bahasa. Ukuran atau kriteria diperlukan untuk menetapkan harga atau nilai suatu objek. Akibatnya, proses pemberian atau penentuan nilai pada objek tertentu mengingat kriteria tertentu merupakan inti penilaian dan produk berlatih.

Tabel 1. Hasil Penelitian Terkait Aplikasi Quizizz Menjadi Media Penilaian

Peneliti dan Tahun	Penerbit	Judul	Hasil Penelitian
Sri Haryati, Sri Wilda, Albeta, Dedi Futra, Anggi Desviana Siregar, 2021	Al-Ishlah : Jurnal Pelatihan	Pengembangan Instrumen Evaluasi Pengajaran Online Menggunakan Aplikasi Quizizz: Selama Pandemi Covid-19	Riset ini memakai pendekatan research and development (R&D) dan model pengembangan 4-D yang diusulkan oleh Triagarajan & Semmel. Hasilnya Murid termotivasi menjadi yang terbaik saat ujian
Miske H. Hamidah, Siti S. Wulandari, 2021	Efisiensi : Kajian Ilmu Administrasi	Pengembangan Instrumen Penilaian Berlandaskan Hots menggunakan Aplikasi Quizizz	Instrumen penilaian berupa 25 soal layak dipakai memakai quizizz, Uji kelayakan instrument 94% (sangat Kuat), Respon murid 89,5% (sangat positif)
Herlina Pusparani, 2020	Jurnal Pelatihan Dasar :	Media Quizizz Menjadi Aplikasi	Siswa senang dan termotivasi untuk menyelesaikan evaluasi, yang mengarah pada pertumbuhan dalam pengalaman belajar

	Jurnal Tunas Nusantara	Evaluasi	mereka.
		Pengajaran Kelas VI di SD N Guntur Kota Cirebon	
Lailatul Asria, Dwi Ratna SSari, Siti Anifatul Ngaini, Umi Muyasaroh, Fadhilah Rahmawati, 2021	Ifmatika : Jurnal Pelatihan dan Pengajaran Matematika	Analisa Antusiasme Murid dalam Evaluasi Belajar Menggunakan Platform Quizizz	Riset ini memakai metode Deskriptif Kuantitatif. kajian ini memperlihatkan hasil antusiasme murid yang cukup baik yaitu 62,38% dan murid bersemangat dan termotivasi memakai evaluasi Quizizz.
Nurul Izzah Wahyuilahi, Imam Nawawi, Putri Mahanani, 2021	Jurnal Pengajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pelatihan, (Sinta 2)	Pemakaian Program Quizizz Menjadi Metode Evaluasi pada Pengajaran Daring atas Hasil Belajar pada Muatan PKn Kelas V SD	Desain penelitian kuantitatif ini memakai metode Sugiyono. Nilai pretest dan posttest kedua group mengalami pertumbuhan dalam kajian kuasi eksperimen ini. Skor posttest team percobaan lebih tinggi daripada group kontrol. Rata-rata hasil pretest-to-posttest group eksperimen lebih tinggi daripada group eksperimen. dengan kelompok yang bertindak sebagai kontrol.
MS Darmawan, F. Daeni, P. Listiaji, 2020	Jurnal Pelatihan Sains Unnes	Pemakaian Aplikasi Quiz Menjadi Aplikasi Penilaian Online untuk Pengajaran Ilmu Pengetahuan di Era Pandemi	Penelitian yang dipakai adalah penelitian terapan yaitu dengan mengimplementasikan quizizz untuk pengajaran.asil yang didapati : quizizz mudah dipakai, mengurangi kecurangan dan menyenangkan murid tidak merasa kesulitan dan tegang memotivasi murid rajin membaca serta meningkatkan keterlibatan murid dikelas.
Bagas Prima Kristanto, Tri Nova Hasti Yuniarta, 2021	Edumatika : Jurnal Pelatihan Matematika	Pengembangan media evaluasi pengajaran Matematika Berlandaskan Aplikasi Quizizz dengan Soal PISA Kontent Quantitiy	Metode yang dipakai adalah penelitian pengembangan level 1, yang ingin menumbuhkan dan memvalidasi produk tanpa memakainya membuahakan soal pisa Quantity berlandaskan Quizizz yang valid. Berdasarkan pengujian didapatkan rata-rata penilaian 90,6% untuk kevalidan media dan 90,4% untuk kevalidan materi dan 91,3% pada uji kepraktisan.
Khasanah Anugrah Lestari, 2021	Tadris : Jurnal Keguruan dan ilmu	Pengaruh Kuis dan Kemandirian Belajar Terhadap	Media berpengaruh atas hasil belajar matematika melalui Quizizz. Murid dengan tingkat kemandirian belajar tinggi yang diajar dengan quizizz mencapai hasil belajar. Hal ini

	Tarbiyah	Hasil Belajar Matematika	didasarkan pada tingkat kemandirian mereka. matematika yang lebih tinggi daripada yang diajar memakai LKS. Murid dengan Murid yang diajar dengan Quizizz punya hasil belajar yang lebih rendah dibandingkan murid yang diajar dengan kemandirian belajar rendah yang diajar dengan LKS.
N Razali, NA Nasir, ME Ismail, NM Sari dan KM Salleh,	IOP Conference Series: Materials Science	Elemen Gamifikasi dalam Aplikasi Quizizz : Mengevaluasi dampaknya terhadap Intrinsik dan Ekstrinsik Motivasi Belajar Murid	Hasil penelitian memberikan gambaran jika unsur gamifikasi yakni bagian unsur yang amat berperan atas motivasi belajar murid
Sri Mulyati, Haniv Evendi, 2020	GAUSS : Jurnal Pelatihan Matematika	Pengajaran Matematika lewat Media Game Quizizz untuk meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara	Bagian alternatif media pembelajaran berlandaskan TIK yang dapat dipakai pendidik adalah Quizizz. Mereka harus memakainya sebanyak mungkin. Dari 63 menjadi 78, hasil belajar telah meningkat.
Cahyani Amildah Citra 2020	JPAP : Jurnal Pelatihan Administrasi Perkantoran	: Keefektifan Pemakaian Media Pengajaran Berlandaskan Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Murid Kelas X SMK Ketintang	Riset ini bersifat eksperimental dan memakai desain quasy eksperimen dengan desain non-equivalent group pretest and posttest. Bahan ajar berlandaskan Game Edukasi Quizizz efektif dalam menumbuhkan hasil belajar murid. Rerata hasil belajar murid domain kognitif kelas kontrol mendapat rata-rata nilai posttest 80,7. Pada kelas eksploratori nilai tipikal hasil posttest adalah 85,3 sehingga lebih diperhatikan daripada nilai tipikal di kelas kontrol.
João Batista Bottentut Junior, 2020	IJDR : International Journal of Development Research	Penilaian Belajar dengan Aplikasi Seluler : Menjelajahi Potensi Quizizz dalam Konteks Pelatihan	Alat ini cepat, aman, cerdas, dan mudah dipakai. Ini memiliki banyak sumber daya untuk membantu dan mengelola pembuatan pertanyaan dalam pengaturan pelatihan.
Fang Zao, 2019	ERIC ; IJHE : International	Integrating a Fun Multiplayer Activity Using	Studi ini menemukan jika memakai Quizizz di kelas akuntansi meningkatkan pengalaman belajar siswa dengan melihat umpan balik

	Journal of Quizizz in the Higher Accounting Education Classroom	mereka. Para siswa setuju jika memakai Quizizz itu sederhana; Memakai Quizizz untuk menyelesaikan latihan kelas itu menyenangkan, menolong mereka meninjau materi pelajaran, dan membangkitkan minat mereka pada akuntansi. Mereka menyukai elemen aplikasi ini, terutama daftar pesaing, yang memperliatkan posisi langsung dari presentasi mereka	
		dan mendorong mereka untuk belajar. Mereka berdua setuju jika Quizizz membantu mereka fokus di kelas dan mengurangi kecemasan mereka tentang ujian. Mereka lebih memilih Quizizz daripada kertas yang disebutkan di atas untuk latihan kelas.	
Seyla Anggrae ni, Muham ad Taufiq, 2021	JUPI : Jurnal IPA dan Pengajaran IPA	Implementati on of Quizizz Online Evaluation Tools Using a STEM Approach to Measure Junior High School Students' Analytical Skills	Mengingat manfaat dan hambatan yang telah digambarkan, siklus penilaian yang memakai aplikasi Quizizz, instrumen penilaian berbasis web dengan pendekatan STEM, sangat kuat untuk dipakai dengan mempertimbangkan manfaat yang didelegasikan secara bertahap dengan pergantian peristiwa yang sedang berlangsung. kecanggihan yang lebih besar
Gamar Al Haddarl , Maulana Adam Juliano, 2021	EDUKATIF : Jurnal Ilmu Pelatihan	Analisa Media Pengajaran Quizizz pada Daring pada Murid Taraf Sekolah Dasar	Metode penelitian deskriptif dipakai saat jenis riset ini, yaitu kualitatif. Pemakaian program Quizizz pada pendidikan online jua bisa meningkatkan minat belajar siswa sehingga menyenangkan untuk mengajar dan belajar secara online. Guru yang memakai fitur aplikasi Quizizz dan mengajukan pertanyaan mampu menjaga perhatian siswa dan mendorong mereka untuk mengikuti pembelajaran online proses pengajaran. Tugas diselesaikan oleh siswa dalam kerangka waktu yang ditentukan.
Nafi' Mukhar omah, 2021	Jurnal Waniamney : Journal of Islamic Educations	Pemakain Program Quizizz Menjadi Media Pengukuran Berlandaskan Daring di MI Al Muqorobiyah	Metode kualitatif analitik dan deskriptif dipakai saat penelitian semacam ini. Menurut wawancara dan observasi, para siswa menyukai metode penilaian Quizizz karena mereka dapat melihat hasilnya dan lebih memahami di mana kesalahan mereka. Selain itu, aplikasi Quizizz mampu menampilkan pertanyaan dengan representasi audio dan visual.

Temuan penelitian Bemana, yang disajikan pada tabel di atas, memperlihatkan jika gamifikasi merupakan salah satu elemen yang memiliki dampak terbesar pada motivasi belajar murid (Razali et al., 2020). Tampak pula pemakai aplikasi Quizizz Menjadi media penilaian dapat memotivasi murid menjadi yang terbaik saat ujian. (Haryati et al., 2021), peserta didik termotivasi mengerjakan evaluasi dan merasa bahagia, Hasil belajar murid terjadi penumbuhan (Pusparani, 2020), riset ini memperlihatkan hasil antusiasme murid yang cukup baik yaitu 62,38% dan murid bersemangat dan termotivasi memakai evaluasi Quizizz (Asria et al., 2021), pemakai aplikasi Quizizz memakai Menjadi media Evaluasi metode Quasi Eksperimental juga memperoleh Hasil pre-test dan post-test kedua group memperlihatkan pertumbuhan. Group eksperimen mendapati skor lebih tinggi pada posttest daripada group kontrol, dan group eksperimen mendapat skor lebih tinggi pada rata-rata pretest ke posttest daripada group kontrol. (Wahyuillahi et al., 2021). Penelitian terapan Pemakaian Aplikasi Quiz Menjadi Aplikasi Penilaian Online untuk Pengajaran Ilmu Pengetahuan di Era Pandemi memperlihatkan hasil jika quizizz mudah dipakai, mengurangi kecurangan dan menyenangkan murid tidak merasa kesulitan dan tegang memotivasi murid rajin membaca serta meningkatkan keterlibatan murid dikelas.(Darmawan et al., 2020).

Hasil penelitian penumbuhan media evaluasi pengajaran Matematika Berlandaskan Program Quizizz dengan Soal PISA Kontent Quantityy didapati produk penelitian yang membuahkan soal pisa Quantity berlandaskan Quizizz yang valid. Berdasarkan pengujian didapatkan rata-rata penilaian 90,6% untuk kevalidan media dan 90,4% untuk kevalidan materi dan 91,3% pada uji kepraktisan (Kristanto & Yunianta, 2021). Penelitian Efektivitas Pemakaian Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Perkantoran Hasil Belajar Game Edukasi Quizizz Siswa Kelas X SMK Ketintang Memakai Model Eksperimen Berbasis Quasy Experimental with Nonequivalent Group Pretest Posttest Design (Citra et al.,2020), temuan memperlihatkan jika pemanfaatan bahan ajar Hasil dari game edukasi berbasis kuis dapat ditingkatkan untuk siswa.

Hasil belajar kognitif kelas kontrol melihat rata-rata skor posttest 80,7 dari siswa. Rata-rata posttest kelas percobaan yakni 85,3, lebih tinggi dari rerata posttest kelas percobaan kelas kontrol. Dengan memakai metode penelitian deskriptif, penelitian kualitatif juga mengkaji bagaimana aplikasi Quizizz dapat dipakai saat pengajaran online untuk menumbuhkan minat belajar siswa dan membuat proses belajar dan mengajar online menyenangkan. Guru yang memakai fitur aplikasi Quizizz dan mengajukan pertanyaan mampu menjaga perhatian siswa dan mendorong mereka untuk mengikuti proses pengajaran online. Selain itu, pentingnya juga untuk menyusun materi sesuai dengan penilaian dan tugas yang diberikan. Menurut Purmadi & Kholis (2021:12) pentingnya konten pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran mandiri oleh peserta didik, menjadi tuntutan yang mau tidak mau harus dipikirkan juga oleh pendidik (guru) dalam rangka mengakomodir materi yang tidak bisa disampaikan di kelas. Tugas diselesaikan oleh siswa dalam jangka waktu yang ditentukan. Dengan memanfaatkan aplikasi Quizizz, instrumen penilaian pengembangan penelitian berdasarkan Hots memperlihatkan jika uji kelayakan instrument 94% (sangat kuat), respon murid 89,5% (sangat positif) dan sangat cocok dikembangkan (Hamidah & Wulandari, 2021).

Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan diatas maka dapat disimpulkan jika pemakain program Quizizz menjadi alat penilaian bagi murid dalam penerapannya Menjadi media penilaian dapat meminimalisir terjadinya kecurangan dalam mengerjakan soal, menumbuhkan hasil belajar siswa dengan cara menumbuhkan motivasi dan semangat belajar siswa, hingganya pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Daftar Pustaka

- Alifah, N., & Aripin, U. (2018). Fase BernalarMurid Smp Pada Penuntasan Problem Matematik Dikaji Dari Gaya Kognitif Field Dependent Dan Field Independent. *JPMI (Jurnal Pengajaran Matematika Inovatif)*, 1(4), 505. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v1i4.p55-512>
- Amany, A. (2020). Quizizz Menjadi Media Evaluasi Pengajaran Daring Pelajaran Matematika. *Buletin Penumbuhan Perangkat Pengajaran*, 2(2), 1–11.
- Asria, L., Sari, D. R., Ngaini, S. A., Mulyasari, U., & Rahmawati, F. (2021). Analisa Antusiasme Murid Pada Evaluasi Belajar Memakai Platform Quizizz. *Alifmatika: Jurnal Pelatihan dan Pengajaran Matematika*, 3(1), 1–17. <https://doi.org/10.35316/alifmatika.2021.v3i1.1-17>.
- Citra, C. A., Rosy, B., & Program. (2020). Keefektifan Pemakain Media Pengajaran Berlandaskan Game Edukasi Quizizz Atas Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Murid Kelas X SMK Ketintang. *Jurnal Pelatihan Manajemen Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/8242/4081>
- Darmawan, M. S., Daeni, F., & Listiaji, P. (2020). The Application of Quizizz as an Online Assessment Tool for The Journal of Unnes Science Education, 9(3), 144–150. Hamidah, M. H., & Wulandari, S. S. (2021). Penumbuhan Instrumen Pengukuran Berlandaskan Hots Memakai Program “Quizizz.” *Efisiensi : Tinjauan Ilmu Manajemen*, 18(1), 105–124. <https://doi.org/10.21831/efisiensi.v18i1.36997>
- Purmadi, A., & Sa'di, K. (2021). Pengembangan Kelas Virtual Berbasis Moodle untuk Memfasilitasi Efektivitas Pembelajaran Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 8(1), 11-19. [doi:http://dx.doi.org/10.17977/um031v8i12021p011](http://dx.doi.org/10.17977/um031v8i12021p011)
- Haryati, S., Albeta, S. W., Futra, D., & Siregar, A. D. (n.d.). Pengembangan Instrumen Evaluasi Pengajaran Online Memakai Aplikasi Quizizz : Selama Pandemi Covid-19. 9490.
- Haryati, S., Albeta, S. W., Futra, D., & Siregar, A. D. (2021). Utilizing the Quizizz Application, the Development of Online Learning Evaluation Instruments: Throughout the Covid-19 Pandemic. *Al-Ishlah: Jurnal Pelatihan*, 13(1), 364–373.
- Hasanah, U., Safitri, I., Rukiah, R., & Nasution, M. (2021). Menganalisa Pertumbuhan Alat Pengajaran Matematika Atas Hasil Belajar