

**PERSEPSI SISWA TERHADAP GAMIFIKASI *QUIZIZZ* DALAM  
PEMBELAJARAN PPKN DI SMKN 1 SERANG**

**Muhamad Caesar Januar**

Pendidikan Profesi Guru, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa  
Jl. Ciwaru Raya, Cipare, Kec.Serang, Kota Serang, Banten 42117  
Email: [muhamadcaesarjanuar@gmail.com](mailto:muhamadcaesarjanuar@gmail.com)

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi peserta didik terhadap pemanfaatan media pembelajaran berbasis game edukasi *Quizizz* di kelas XII SMK Negeri 1 Kota Serang. Pada penelitian ini dilakukan menggunakan metode penelitian *survey* dengan jumlah responden sebanyak 67 orang peserta didik yang dipilih secara acak melalui teknik *random sampling*. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik menganggap media pembelajaran berbasis game edukasi *Quizizz* sebagai media yang mudah digunakan, media yang menyenangkan untuk digunakan, media yang dapat meningkatkan efektivitas belajar, dan dapat menambah motivasi serta dapat melibatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Adapun kelemahan dan keterbatasan yang menjadi permasalahan penggunaan media game edukasi *Quizizz* menurut peserta didik yaitu berkaitan dengan ketergantungan akan koneksi internet yang harus memadai sehingga peserta didik harus memiliki koneksi jaringan yang stabil dan baik.

**Kata Kunci:** Persepsi, Media Pembelajaran, *Quizizz*



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) International License.

**ABSTRACT**

*This study aims to determine the perceptions of students towards the utilization of quizizz educational game based learning media in class 12st of the 1 Vocational High School in Serang City. This study used a survey research method with 67 respondent, and was selected randomly through random sampling technique. based on the results of the study, it shows that students consider quizizz educational game-based learning media as media that is easy to use, fun to use, that can increase learning effectiveness, media that can increase motivation and involve activeness in the learning process. as or the weaknesses, that are a problem in using quizizz educational game media according to students, namely relate to internet connections that must be stable so that they require a good network connection.*

**Keywords:** *Perception, Learning Media, Quizizz.*

**PENDAHULUAN**

Dewasa ini pendidikan sejatinya adalah suatu proses usaha untuk memperoleh kebahagiaan dan kesejahteraan manusia dalam hidupnya sesuai dengan apa yang diinginkannya. Sejalan dengan tujuan pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara bahwa pendidikan diarahkan untuk menuntun kodrat alam dan kodrat zaman agar manusia dapat memperoleh keselamatan dan kebahagiaan yang seutuhnya baik itu sebagai manusia maupun sebagai makhluk sosial yang hidup di tengah masyarakat. artinya dalam hal ini kodrat alam berkaitan dengan konteks lokal sosial budaya yang ada pada diri pembelajar. sedangkan yang dimaksud dengan kodrat zaman yakni berkenaan dengan kemampuan anak

untuk memiliki keterampilan sesuai dengan zamannya, di mana masa kini manusia berada di era abad 21 ditandai dengan melesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam setiap sendi kehidupan.

Dunia pendidikan saat ini banyak memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai upaya dalam meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan yang lebih terbarukan melalui kecanggihan perangkat teknologi yang bisa diberdayakan dalam setiap pelaksanaan proses pendidikan. teknologi menjadi topik menarik yang diperbincangkan karena peran teknologi dalam dunia pendidikan menjadi solusi konkrit dalam upaya meresolusi permasalahan-permasalahan yang umumnya terjadi pada aktivitas pendidikan terkhusus dalam pembelajaran (Nurdyansyah, 2019). Terlebih sebelumnya terjadi pandemi yang menjadi salah satu faktor penting adanya pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan yang memaksa pihak-pihak terkait untuk berinovasi dalam mengembangkan sarana pembelajaran sebagai solusi mengatasi permasalahan guru dan peserta didik dalam belajar.

Salah satu inovasi yang banyak dikembangkan oleh pendidik ialah melalui pengembangan media pembelajaran. media pembelajaran merupakan komponen alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran (Puspaningtyas & Dewi, 2020). Media pembelajaran menyangkut *software* dan *Hardware* yang bisa dipergunakan untuk menyampaikan isi atau topik materi dari sumber ajar ke peserta didik baik secara individu ataupun kelompok yang mana bertujuan dalam merangsang pikiran, perasaan, perhatian, hingga minat belajar sehingga proses pembelajaran dapat dilakukan secara efektif (Jalinus & Ambiyar, 2016:282). Adapun fungsi media sendiri ialah memperjelas makna atau arti pesan dari suatu informasi maupun ilmu pengetahuan sehingga memungkinkan memudahkan peserta didik mengoptimalkan pemahamannya (Efendi, 2022). Dengan menggunakan media dalam pembelajaran ini diharapkan suasana kelas menjadi kondusif serta perhatian peserta didik menjadi jauh lebih fokus terhadap suatu materi.

Satuan Pendidikan disetiap wilayah tentunya mempunyai kebijakan dalam mengelola proses pendidikan dengan pertimbangan terkait kondisi dan keadaan sekolah tersebut. Termasuk SMK Negeri 1 Kota Serang sebagai salah satu satuan pendidikan yang mendukung kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai sumber daya teknologi yang bisa digunakan oleh guru dan peserta didik untuk mendukung proses digitalisasi pendidikan dalam rangka peningkatan kualitas pembelajaran abad 21 yang mana salah satu kebijakannya yaitu dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik dan guru

menggunakan handphone sebagai piranti untuk mengakses sumber belajar yang luas melalui jaringan internet. Dengan digitalisasi pendidikan tersebut diharapkan dapat menjawab tantangan pendidikan di masa mendatang, karena pada dasarnya proses pembelajaran dituntut untuk memenuhi kebutuhan masa depan (Hidayat, dkk: 2022).

Banyaknya penelitian terkini yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital baik berbasis website ataupun aplikasi mempengaruhi hasil belajar dan minat belajar peserta didik salah satunya menyebutkan bahwa “efektivitas pengajaran dapat ditingkatkan melalui pembelajaran digital yang tepat sasaran” (Anisah dkk, 2021). Ketertarikan peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis digital memberikan peluang bagi guru untuk mengembangkan inovasi pembelajaran dengan memberdayakan sarana teknologi untuk menunjang strategi pembelajaran. Dalam pengembangan media pembelajaran yang bisa digunakan di kelas dengan memanfaatkan *smartphone* salah satunya adalah *games* edukasi (Rahman&Tresnawati, 2016). Game edukasi sendiri adalah suatu bentuk permainan yang telah dirancang untuk melatih pola pikir seseorang untuk meningkatkan konsentrasi dalam pemecahan suatu masalah berbentuk soal-soal interaktif. Maka, game edukasi merupakan salah satu media yang bisa dimanfaatkan oleh guru di kelas untuk memberikan pembelajaran yang menyenangkan bagi pengalaman belajar peserta didik.

Menurut Maya, dkk (2019:220) “Media pembelajaran berupa game edukasi merupakan kombinasi antara konten pendidikan dan permainan atau *games* dengan melibatkan peran penggunaan *software games* baik di komputer maupun *smartphone* yang diciptakan untuk menyeimbangkan konten pembelajaran dan konten permainan yang menarik”. Dalam pembelajaran di sekolah terkhusus SMK Negeri 1 Kota Serang guru dan peserta didik dapat menggunakan sumber daya teknologi yang disediakan oleh sekolah seperti lab komputer, proyektor, maupun perangkat *smartphone* yang dimiliki oleh tiap peserta didik untuk mengakses game edukasi tersebut untuk keperluan kegiatan belajar mengajar. Game edukasi bertujuan untuk melangsungkan pembelajaran dengan bermain, sehingga harapannya peserta didik dapat lebih mudah untuk memahami satu topik materi yang diberikan. Selain itu integrasi game dalam pembelajaran mampu menambah aspek kecerdasan dan reflek saraf (Segita, 2016).

Game edukasi yang saat ini banyak digandrungi dalam penerapan kegiatan belajar salah satunya adalah *platform Quizizz*. *Platform Quizizz* merupakan website atau aplikasi pendidikan berbasis game yang mengantarkan pada kegiatan multi pemain ke ruang kelas virtual dan membuat kegiatan pembelajaran dalam kelas berjalan menyenangkan dan lebih

interaktif (Purba, 2019). Pada penerapan penggunaan media pembelajaran di kelas, Guru di SMK Negeri 1 Kota Serang memanfaatkan platform *Quizizz* sebagai media untuk melakukan penilaian formatif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dalam rangka mengukur ketercapaian belajar peserta didik terhadap satu topik materi yang telah diajarkan. *Quizizz* sangat tepat digunakan untuk menguji pikiran, di mana peserta didik diarahkan untuk menjawab beberapa pertanyaan atau soal dalam bentuk pilihan ganda, jawaban singkat, atau model lainnya dengan durasi waktu yang sudah diatur yang mengharuskan peserta didik memutuskan jawaban secara cepat dan teliti.

Berkenaan dengan fleksibilitas pembelajaran, *Quizizz* menjadi salah satu platform game edukasi yang unggul karena sangat mudah diakses dan dijangkau oleh guru dan peserta didik melalui masing-masing *smartphone* atau laptop dimanapun dan kapanpun tanpa terbatas oleh ruang dan waktu. Disamping itu, adanya game dapat mendukung guru dalam meningkatkan rasa semangat belajar peserta didik yang menurun akibat intensitas belajar yang lama karena game edukasi mampu merangsang perhatian peserta didik terhadap pembelajaran (efendi, 2018). Dari hasil pengamatan peneliti selama melakukan aktivitas belajar mengajar di SMK Negeri 1 Kota Serang tepatnya pada jenjang kelas XII bahwa sikap yang ditunjukkan peserta didik ketika peneliti mengaplikasikan platform *Quizizz* sangat antusias dan menyenangkan. Maka, Berdasarkan pernyataan-pernyataan yang sudah diuraikan tersebut, peneliti tertarik untuk membuat penelitian yang berjudul “Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Gamifikasi *Quizizz* Dalam Pembelajaran PPKn di SMK Negeri 1 Kota Serang”. Dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana persepsi peserta didik setelah guru menggunakan media pembelajaran berbasis game edukasi *Quizizz* dalam pembelajaran PPKn di kelas.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian survei. “penelitian survei bertujuan untuk meneliti gejala suatu kelompok atau perilaku individu, di mana penelitian yang dilakukan untuk mengumpulkan berbagai informasi terkait hal yang ingin dicari tahu dengan cara menyusun daftar pertanyaan yang diajukan kepada responden” (Sujarweni, 2015). Dalam hal ini, penelitian berusaha mengetahui bagaimana persepsi peserta didik terhadap pemanfaatan salah satu media pembelajaran berbasis game edukasi (Gamifikasi) *Quizizz* pada mata pelajaran PPKn di kelas XII SMK Negeri 1 Kota Serang Tahun Ajaran 2022-2023.

Penelitian yang dilakukan menggunakan 67 responden dari total keseluruhan peserta didik kelas XII yang diambil secara acak dengan menerapkan teknik *random sampling*. Adapun alat instrumen berupa Kuesioner atau angket yang dibuat dengan memanfaatkan platform *Google Form* dan dibagikan secara langsung kepada peserta didik. Perhitungan yang digunakan yaitu dengan skala likert skala 1 sampai 5 yang terdiri lima pernyataan Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS) yang tentu memiliki bobot yang berbeda disesuaikan dengan skalanya serta dokumentasi untuk mendukung dan memperkuat data penelitian yang lebih akurat.

Bagian metode penelitian ini menguraikan langkah-langkah penyelesaian masalah. Uraikan dengan jelas prosedur penelitian yang dilakukan. Metode yang dipilih agar disesuaikan dengan jenis penelitiannya. Sebagai contoh, untuk penelitian tindakan kelas dapat dikemukakan objek, waktu dan lamanya tindakan, serta lokasi penelitian. Prosedur hendaknya dirinci dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, evaluasi-refleksi, yang bersifat daur ulang atau siklus.

Untuk eksperimen dapat dikemukakan variabel penelitian beserta definisi operasionalnya jika ada, waktu dan lamanya penelitian, teknik sampling yang digunakan, instrumen yang digunakan, teknik analisis data dan hipotesis penelitian. Sedangkan untuk penelitian kualitatif menyesuaikan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil analisis data dapat ditafsirkan bahwa persepsi peserta didik menunjukkan respon positif dengan interpretasi “Setuju” terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi *Quizizz* yang diterapkan pada proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Berikut secara spesifik tabel data hasil analisis yang telah dilakukan.

**Tabel 1.**

**Persepsi Peserta Didik Terhadap Pemanfaatan Media Edukasi Quizizz**

No	Item/Butir	SS	S	N	TS	STS	ST	I
1.	Media pembelajaran berbasis game edukasi <i>Quizizz</i> mudah untuk digunakan	30	18	14	2	3	2250	N

2.	Penggunaan media <i>Quizizz</i> pada pembelajaran PPKn sangat menyenangkan	31	26	6	1	3	2325	N
3.	lebih mudah mengerjakan tugas dengan media <i>Quizizz</i> di <i>smartphone</i> daripada kertas	12	36	16	1	2	2160	N
4.	Media <i>Quizizz</i> membantu saya dalam memahami materi pelajaran PPKn	19	28	15	2	2	1680	TS
5.	Penggunaan <i>Quizizz</i> dalam pembelajaran PPKn dapat meningkatkan ketertarikan saya untuk mengikuti belajar	12	40	10	3	2	3000	S
6.	Penggunaan media <i>Quizizz</i> dalam pembelajaran dapat meningkatkan rasa ingin tahu terhadap pembelajaran PPKn	30	22	11	3	1	2250	N
7.	Media <i>Quizizz</i> membuat saya lebih aktif dalam belajar	17	34	10	4	2	1560	N
8.	Media <i>Quizizz</i> membuat kegiatan pembelajaran PPKn membosankan	5	6	9	5	42	3150	TS
9.	Penggunaan <i>Quizizz</i> dapat meningkatkan motivasi belajar pada pelajaran PPKn	15	36	13	2	1	2160	N
10.	Penggunaan <i>Quizizz</i> dapat meningkatkan kemauan belajar saya secara mandiri	28	19	13	5	2	2100	N

11.	Media <i>Quizizz</i> merupakan salah satu media pembelajaran kuis yang populer	15	20	25	5	2	1125	TS
12.	Literasi teknologi dapat dicapai melalui penggunaan <i>Quizizz</i>	7	43	12	2	3	2580	N
13.	Hasil belajar PPKn saya lebih optimal setelah menggunakan <i>Quizizz</i>	18	22	25	7	6	1125	TS
14.	Saya merasa tertantang untuk mengerjakan soal-soal pada pelajaran PPKn dengan menggunakan media <i>Quizizz</i>	41	10	12	3	1	3075	S
15.	Penggunaan <i>Quizizz</i> lebih fleksibel untuk digunakan dalam belajar dimanapun dan kapanpun	15	36	13	4	1	2160	N
<b>Skor Kumulatif</b>		295	396	204	49	73		
<b>Skor x Nilai Opsi</b>		147	158	612	98	73		
		5	4					
<b>Total Keseluruhan</b>							3842	S

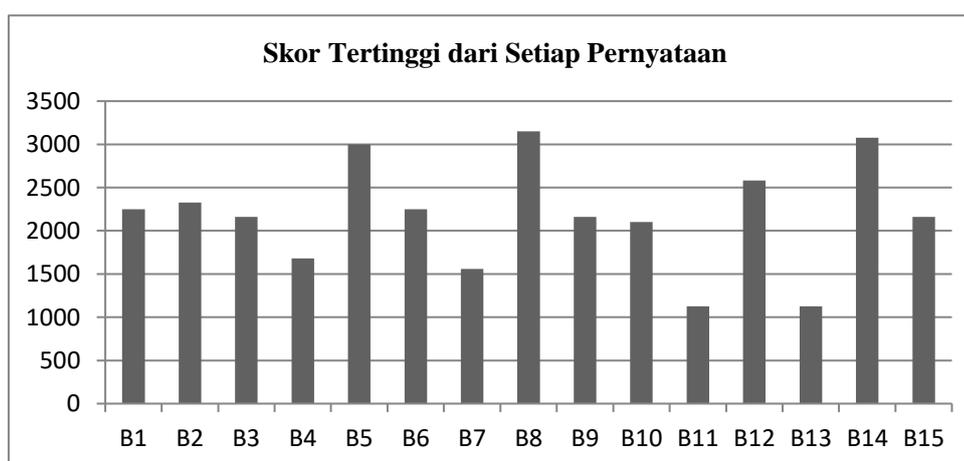
Menurut data tabel diatas, persepsi peserta didik terhadap pemanfaatan quizizz dalam pembelajaran yang ditunjukkan berdasarkan 9 dari 15 pernyataan adalah netral. Di mana Penggunaan media permainan game edukasi *Quizizz* dapat digunakan peserta didik dengan mudah, Penggunaan media *Quizizz* pada pembelajaran PPKn sangat menyenangkan, lebih mudah mengerjakan tugas dengan media *Quizizz* di *smartphone* daripada kertas, Penggunaan media *Quizizz* dalam pembelajaran dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan meningkatkan keaktifan terhadap pembelajaran PPKn, Penggunaan *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi belajar pada pelajaran PPKn dan meningkatkan kemauan belajar peserta didik, meningkatkan kemampuan Literasi teknologi, serta Penggunaan *Quizizz*

lebih fleksibel dalam menunjang kegiatan belajar dimanapun dan kapanpun tanpa terbatas waktu.

Kemudian, persepsi peserta didik terhadap pemanfaatan media pembelajaran berbasis game edukasi *Quizizz* menunjukkan respon positif diinterpretasikan dengan pernyataan “Setuju” yang mana menurut peserta didik Penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran PPKn dapat meningkatkan ketertarikan untuk mengikuti belajar dan peserta didik merasa tertantang untuk mengerjakan soal-soal atau materi PPKn menggunakan media pembelajaran *Quizizz* serta Peserta didik tidak setuju bahwa Media *Quizizz* membuat kegiatan pembelajaran menjadi membosankan. Namun disisi lain, sebagian besar peserta didik merasa tidak setuju bahwa Media *Quizizz* dapat membantu dalam memahami materi pada pelajaran PPKn, dan merupakan salah satu media pembelajaran kuis yang populer serta dapat mengoptimalkan hasil belajar peserta didik.

Secara keseluruhan pemanfaatan media pembelajaran *Quizizz* memberikan dampak atau pengaruh terhadap proses pembelajaran di kelas, hal ini dapat dilihat dari total skor hasil kuesioner yakni 3842 dengan interpretasi setuju (S). “penggunaan media pembelajaran berbasis game dalam proses belajar mengajar membuat peserta didik meningkatkan hasil belajar yang maksimal”. Penggunaan *Quizizz* juga sangat positif karena *quizizz* sendiri sebagai media pembelajaran telah memenuhi faktor penggunaan media sehingga dapat dijadikan alternatif bagi guru guna mencapai tujuan pembelajaran (Hidayatulloh dkk, 2020).

**Gambar 1. Diagram Hasil Kuesioner Penelitian**



Berdasarkan diagram diatas, skor tertinggi diperoleh dari pernyataan 8 di mana peserta didik merespon tidak setuju bahwa (Media *Quizizz* membuat kegiatan pembelajaran PPKn membosankan) dengan skor 3150. Sementara untuk perolehan skor terendah

diperoleh dari pernyataan 11 (Media *Quizizz* merupakan salah satu media pembelajaran kuis yang populer) dan 13 (Hasil belajar PPKn saya lebih optimal setelah menggunakan *Quizizz*) dengan interpretasi tidak setuju. Dapat diartikan Peserta didik kelas XII SMK Negeri 1 Kota Serang bahwa media *Quizizz* sebagai salah satu media pembelajaran berbasis game edukasi digital memiliki dampak dan pengaruh yang positif dalam pembelajaran PPKn.

Penggunaan media gamifikasi *Quizizz* dalam penerapannya dalam pembelajaran memiliki beberapa keterbatasan yang ditemukan saat penggunaan *Quizizz* secara langsung pada saat proses pembelajaran di kelas diantaranya masih ada beberapa peserta didik yang belum terbiasa menggunakannya sehingga harus dipandu terlebih dahulu oleh guru, serta kendala jaringan internet karena media gamifikasi *quizizz* memerlukan jaringan yang stabil sehingga pada pengaplikasiannya dalam pembelajaran guru sering menghentikan game sementara untuk menunggu koneksi internet stabil kembali, yang mana kendala ini tentu dapat menghabiskan waktu atau jam pelajaran yang sudah ditentukan.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian survei yang telah dilaksanakan di SMK Negeri 1 Kota Serang mengenai “Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Media Pembelajaran Gamifikasi *Quizizz* dalam Pembelajaran PPKn di SMK Negeri 1 Kota Serang” dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa persepsi peserta didik terhadap pemanfaatan media pembelajaran berbasis game edukasi *Quizizz* pada proses kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) menunjukkan respon positif di interpretasikan dengan pernyataan “Setuju” yang mana menurut peserta didik penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran PPKn dapat meningkatkan ketertarikan untuk mengikuti belajar dan peserta didik merasa tertantang untuk mengerjakan soal-soal atau materi PPKn menggunakan media pembelajaran *Quizizz* serta Peserta didik tidak setuju bahwa Media pembelajaran *Quizizz* membuat kegiatan pembelajaran menjadi membosankan.

Pada implikasinya dari penelitian yang telah dilakukan ini ialah selanjutnya Guru di SMK Negeri 1 Kota Serang terutama guru mata pelajaran PPKn agar lebih kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan serta menggunakan media pembelajaran di era kemajuan teknologi sehingga secara tidak langsung pula dapat mengurangi penggunaan kertas yang berlebih dalam pembelajaran. Namun, sangat penting bagi guru untuk memperhatikan kelemahan dan keterbatasan pada penggunaan *Quizizz* dalam proses pembelajaran baik yang bersifat teknis seperti ketersediaan jaringan internet yang memadai merupakan aspek

yang harus disesuaikan dengan kondisi peserta didik atau ditindaklanjuti untuk dicarikan solusinya melalui tindakan opsional lainnya yang mendukung proses pembelajaran.

## **SARAN**

Pada SMK Negeri 1 Kota Serang sudah memiliki sarana dan prasarana yang memadai yang dapat dimanfaatkan oleh Guru untuk menunjang kegiatan pembelajaran yang berbasis digital serta peserta didik memiliki kemampuan literasi teknologi dalam menggunakan perangkat digital. Guru bisa mengkombinasikan atau memadukan antara media pembelajaran dengan model pembelajaran yang interaktif seperti *Problem Based Learning (PBL)*, *Inkuiri*, *Discovery Learning* dan sebagainya untuk memstimulus ketertarikan belajar peserta didik terhadap materi dalam pembelajaran PPKn. Untuk Kepala sekolah bisa menerapkan kebijakan-kebijakan melalui kolaborasi dengan guru dan pihak terkait untuk merancang kurikulum pembelajaran yang sesuai dengan kondisi peserta didik. disisi lainnya, perlunya pengembangan diri melalui kegiatan pelatihan-pelatihan multimedia atau pengembangan media untuk meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Amalia, DF (2020). Quizizz website as an online assessment for English teaching and learning: Students' perspectives. *Jo-ELT (Journal of English Language ...*, e-journal.undikma.ac.id, <http://e-journal.undikma.ac.id/index.php/joelt/article/view/2638>
- Efendi, D. (2022). Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Gamifikasi Quizizz dalam Pembelajaran di MAN 5 Agam. *at-Tarbiyah al-Mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam*. Vol. 3 No. 2.
- Efendi, Y. (2018). *Rancangan Aplikasi Game Edukasi Berbasis Mobile Menggunakan APP Inventor*. *Jurnal Intra-Tech*, Vol.2 No.1, pp. 2549-0222.
- Haddar, G Al, & Juliano, MA (2021). Analisis media pembelajaran quizizz dalam pembelajaran daring pada siswa tingkat sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, edukatif.org, <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1512>
- Haryadi, R., & Nurmala, R. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI ALAT EVALUASI PEMBELAJARAN FISIKA. *Academy of Education Journal*, 14(1), 133-141. <https://doi.org/10.47200/aoej.v14i1.1371>
- Hidayat, M. L., Astuti, D. S., Hariyatmi, H., Prayitno, H. J., & Anif, S. (2022). *Digital Collaboration Skills Training for Middle School Science Teachers in Central Java*. *Warta LPM*, 25(2), 263–274.
- Jalinus & Ambiyar (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

- L, Purba. (2019). *Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Fisika I*. Jurnal Dinamika Pendidikan, 12(1), 29.
- L, Segita. (2016). *Penggunaan Game Edukasi Angry Birds Untuk Menciptakan Suasana Menyenangkan Dalam Konseling Kelompok Pada Siswa Kelas XII IPS*. Jurnal Langsung, Vol.3 No.2.
- Lim, TM, & Yunus, MM (2021). Teachers' perception towards the use of Quizizz in the teaching and learning of English: A systematic review. Sustainability, mdpi.com, <https://www.mdpi.com/1138998>
- Mulyati, S, & Evendi, H (2020). Pembelajaran matematika melalui media game quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika SMP. GAUSS: Jurnal Pendidikan ..., e-jurnal.lppmunsera.org, <https://e-jurnal.lppmunsera.org/index.php/gauss/article/view/2127>
- Nur Anisah, Maini Sartika, Hendra Kurniawan. (2021). *PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL INSTAGRAM DALAM MENINGKATKAN LITERASI KESEHATAN PADA MAHASISWA*. Jurnal Peurawi: Media Kajian Komunikasi Islam Universitas Syiah Kuala. Vol.4 No.2.
- Nurdyansyah, N. (2019). *Inovasi Teknologi Pembelajaran*. Siduarjo: Nizamia Learning Center.
- Puspaningtyas, N. D., & Dewi, P. S. (2020). *Persepsi Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Berbasis Daring*. Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif (JPMI), 3(6), 703–712. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v3i6.703-712>
- R Arif Rahman & Dewi Tresnawati. (2016). *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Multimedia*. Jurnal Algoritma: Sekolah Tinggi Teknologi Garut. Vol.13 No.1, pp. 2302-7339.
- Sakdah, Maya Siti. Andi, Prastowo. Anas, Nirwana. (2022). *Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0*. EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol.4 No.1, Hlm.3-4.
- Sujarweni, V.(2015). *Metodologi Penelitian Bisnis dan Ekonomi*, Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Syarif Hidayatulloh, Henry Praherdhiono, Wedi Agus. (2020). *Pengaruh Game Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pemahaman Ilmu Pengetahuan Alam*. JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, Vol.3 No (2): 199-206.
- Yuniar, A., & Suryaman, M. (2022). STUDENTS' PERCEPTION OF ONLINE LEARNING USING QUIZIZZ.COM AS A LEARNING MEDIA IN LEARNING ENGLISH. Academy of Education Journal, 13(2), 263-272. <https://doi.org/10.47200/aoej.v13i2.1125>
- Zuhriyah, S, & Pratolo, BW (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, academia.edu, [https://www.academia.edu/download/64871070/UJER32\\_19517253.pdf](https://www.academia.edu/download/64871070/UJER32_19517253.pdf)
-