TSAQOFAH
Jurnal Penelitian Guru Indonesia

p-ISSN : 2810-0395
e-ISSN : 2810-0042

Terindeks : Dimensions, Scilit, Lens, Semantic, Garuda, Google Scholar, Base, etc

https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v4i2.2385

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA EVALUASI HASIL BELAJAR SISWA

The Effectiveness of Using Quizizz Application as a Media for Evaluating Student Learning Outcomes

Hanifah Khulud
Universitas Sebelas Maret
hanifahkhulud@student.uns.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Dec 13, 2023	Dec 18, 2023	Dec 21, 2023	Dec 25, 2023

Abstract

Technological and communication advances have a significant impact on various sectors of life, especially in the world of education. The use of technology in learning aims to improve the quality of education. One form of technology utilization is through the use of the Quizizz application as a medium for evaluating student learning outcomes. Therefore, this article is written with the aim of describing the effectiveness of using quizizz as a medium for evaluating student learning outcomes. The method used in this article is the library study method (library research) which is based on literature from accredited national journals sinta two (2) to sinta six (6) for the last 5 years, obtained from Google Scholar.The results of the study obtained show that the use of the Quizizz application as a medium for evaluating student learning outcomes is very effective and suitable for use as a medium for evaluating student learning outcomes. Based on the results of the study that has been obtained by the author, we can know that the effectiveness of Quizizz as an evaluation media can be seen from the Quizizz features that make it easier for teachers and students to carry out the evaluation process. The use of Quizizz as an evaluation media is relatively cheap and practical when compared to using conventional paper-based methods. In addition, evaluation using Quizizz can encourage students to improve learning outcomes because students feel motivated when taking quizzes on the platform.

Keywords *: Efficiency; Application of Quizziz; Learning Evaluation; Learning Outcomes; Students*

Abstrak: Kemajuan teknolog dan komunikasi memberikan dampak yang signifikan pada berbagai sector kehidupan,khususnya dalam dunia pedidikan.Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan.Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi adalah melalui penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi hasil belajar siswa.Oleh karena itu,dalam

Jurnal Tsaqofah is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

artikel ini ditulis dengan tujuan untuk mendeskripsikan efektivitas penggunaan quizizz sebagai media evaluasi hasil belajar siswa. Metode yang digunakan dalam artikel ini adalah metode studi pustaka (library research) yang didasarkan pada literature dari jurnal-jurnal nasional terakreditasi sinta dua (2) sampai dengan sinta enam (6) selama 5 tahun terakhir,yang diperoleh dari Google Scholar.Hasil kajian yang diperoleh menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi hasil belajar siswa sangat efektif dan sesuai untuk digunakan sebagai media evaluasi hasil belajar siswa.Berdasarkan hasil kajian yang telah diperoleh penulis dapat kita ketahui bahwa keefektifan Quizizz sebagai media evaluasi dapat dilihat dari fitur-fitur Quizizz yang memudahkan guru dan siswa dalam pelaksanaan proses evaluasi.Penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi tergolong murah dan praktis bila dibandingkan dengan menggunakan metode konvesional berbasis kertas.Selain itu,evaluasi dengan menggunakan Quizizz dapat mendorong siswa untuk meningkatkan hasil belajar karena siswa merasa termotivasi ketika mengerjakan kuis di platform tersebut.

Kata Kunci :Efektivitas; Aplikasi Quizziz; Evaluasi Pembelajaran ; Hasil belajar ; Siswa

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi dan informasi dalam era digital sekarang ini mengalami perkembangan yang signifikan.Perkembangan ini telah membawa perubahan besar di berbagai sector,terutama di bidang pendidikan.Menurut Arsyad Azhar (2013) dalam (Damayanti & Dewi, 2021) menyatakan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa dalam menjalani latihan dan mengerjakan soal.Hal ini disebabkan oleh pembelajaran berbasis teknologi yang mencakup berbagai bentuk animasi,warna,dan grafik yang memberikan kesan lebih nyata.Pembelajaran modern ini diarahkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

Penggunaan teknologi sebagai sarana untuk peningkatan mutu pendidikan mencakup pemanfataan perangkat lunal,aplikasi, atau platform online sebagai media untuk mengevaluasi pencapaian siswa.Evaluasi pembelajaran memegang peranan penting dalam jalannya proses pembelajaran..Menurut Zainal dalam (Elfira et al., 2023) evaluasi merupakan langkah sistematis dan berkesinambungan dalam menilai kualitas, nilai, dan signifikansi suatu hal dengan mempertimbangkan serta menjalankan tindakan tertentu sebelum mengambil keputusan.Evaluasi merupakan salah satu tanggung jawab guru dan dilaksanakan untuk mengevaluasi sejauh mana guru berhasil dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa.Selain itu,evaluasi ini bertujuan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan oleh guru selama proses belajar mengajar.Agar pemahaman siswa dapat dinilai dengan baik ,guru dapat melaksanakan kegiatan penilaian hasil belajar siswa selama proses pembelajaran.

Menurut Permendikbud Nomor 104 Tahun 2014, penilaian hasil belajar merupakan proses evaluasi yang melibatkan pengumpulan informasi dan bukti terkait pencapaian siswa dalam kompetensi seperti pengetahuan, keterampilan, dan sikap, baik selama maupun setelah proses pembelajaran.Hasil belajar adalah kompetensi yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.Kompetensi yang dimiliki siswa ini meliputi pengetahuan, keterampilan,dan sikap.Evaluasi hasil belajar ini dilakukan untuk mengetahui seberapa banyak pengetahuan dan keterampilan yang dikuasai siswa setelah mereka menerima materi dan petunjuk dari guru (Sawaluddin & Muhammad, 2020).Seorang guru harus melakukan evaluasi hasil belajar secara kompeten dan objektif,dengan melakukan evaluasi dapat membantu guru menentukan berhasil atau tidaknya seorang siswa dalam belajar(Sawaluddin & Sainab, 2019).Untuk mengukur hasil belajar siswa,salah satu caranya adalah dengan menggunakan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi hasil belajar siswa.

Penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi sangat memungkinkan untuk dilakukan.Di era digitalisasi sekarang ini masih banyak guru yang menggunakan metode konvesional dengan menggunakan kertas.Penggunaan kertas sebagai media evaluasi dianggap tidak praktis dan efisien.Melakukan evaluasi hasil belajar siswa dengan menggunakan kertas membutuhkan banyak waktu,tenaga,dan biaya. Proses evaluasi dengan menggunakan metode konvensioanl dimulai dengan guru menyiapkan soal,kemudia guru mendistribusikannya kepada siswa untuk dijawab.Setelah itu,guru harus mengoreksi jawaban siswa dan memberikan nilai.Proses evaluasi yang semacam itu membutuhkan waktu lama dan biaya yang signifikan..Hal tersebut dikarenakan guru harus mencetak dan menggandakan beberapa soal untuk dibagikan kepada setiap masing-masing siswa.Selain itu,evaluasi dengan metode konvesional menggunakan kertas tidak menjamin siswa untuk tidak menyontek jawaban dari temannya,sehingga hasil evaluasi yang didapatkan kurang akurat(Elfira et al., 2023).

Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi seperti aplikasi Quizizz dapat dipilih sebagai alat atau media untuk mengevaluasi hasil belajar siswa.Menerapkan Quizziz sebagai media evaluasi mampu meningkatkan efektivitas penilaian hasil belajar siswa.Pendapat ini sejalan dengan yang disampaikan oleh (Rajagukguk, 2020) yang menekankan bahwa Quizizz adalah salah satu aplikasi yang efektif untuk menilai kinerja siswa.Penggunaan Quizizz dalam evaluasi sangat membantu para guru,karena menghemat waktu, tenaga, dan biaya.

(Yeni & Kurniawati, 2022) mengemukakan bahwa Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game yang menghadirkan keinteraktifan dan keceriaan dalam lingkungan kelas

dengan memasukkan kegiatan multipemain.Quizizz adalah aplikasi yang menyajikan soal-soal formatif dengan berbagai pilihan fitur yang disajikan dengan cara yang menyenangkan dan menarik bagi siswa (Pusparani, 2020).Dengan koneksi internet siswa dapat menjawab kuis,ulangan,atau latihan soal melalui perangkat elektronik mereka seperti laptop/komputer,smart-phone,atau i-Pad.Selain itu,siswa dapat mengakses kuis tersebut tanpa terbatas jarak dan waktu.Aplikasi Quizizz ini menyertakan fitur-fitur menarik seperti tema khusus,meme avatar,dan music.Dengan desain,tampilan,dan pertanyaan yang menarik,Quizizz menciptakan suasana yang santai dan nyaman bagi siswa saat melakukan penilaian.Hal tersebut membuat pelaksanaan evaluasi menjadi tidak membosankan dan menegangkan.Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi untuk melakukan suatu penilaian memiliki potensi untuk mendorong dan memotivasi siswa dalam mengerjakan kuis atau latihan dengan harapan mencapai nilai yang tinggi.Menurut Dewi dalam (Aditiyawarman et al., 2022) bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan dianggap efektif sebagai media pembelajaran karena dapat merangsang kreativitas dan keterampilan siswa.Oleh karena itu, ketika siswa menggunakan Quizizz untuk mengerjakan kuis, mereka mendapatkan suasana,gaya dan tampilan yang berbeda daripada dengan metode konvesional menggunakan kertas.

Menurut Aini dalam (Ap et al., 2022) aplikasi Quizizz memiliki berbagai keunggulan yang dapat berfungsi sebagai alat untuk menilai pencapaian belajar siswa, seperti kemampuan Quizizz dalam menampilkan data dan grafik kinerja siswa setelah menyelesaikan kuis.Data tersebut dapat membantu guru untuk mengevaluasi sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang telah disampaikan.Pemanfaatan aplikasi quizizz dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam melakukan suatu tevaluasi atau penilaian selama proses pembelajara.

Merujuk pada bahasan di atas,maka artikel ini disusun dengan maksud untuk menilai efektivitas penggunaan aplikasi Quizziz sebagai media evaluasi hasil belajar siswa.Pemanfaatan Quizizz ini diharapkan dapat menjadi opsi alternatif bagi guru sebagai alat atau media dalam mengevaluasi hasil belajar siswa.

METODE

Metode yang digunakan dalam artikel ini yaitu dengan menggunakan metode studi pustaka (*library research*),dimana data dikumpulkan melalui pemahaman dan telaah teori dari berbagai

literatur (Adlini et al., 2022).Pengumpulan data ini dilakukan dengan cara merinci berbagai sumber dari buku,jurnal,artikel ilmiah,dan penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik bahasan artikel ini.Jurnal yang digunakan yaitu jurnal-jurnal nasional dari tahun 2019 sampai tahun 2023 terakreditasi sinta 2 sampai dengan sinta 6 dari.Data yang diperoleh penulis disajikan secara dekriptif sesuai dengan kerangka ilmiah yang diperluas.Temuan dari kajian ini kemudian dianalisis secara menyeluruh untuk memberikan jawaban lebih mendalam terhadap permasalahan yang dibahas dalam artikel ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang didapatkan dari beberapa jurnal yang telah dikaji terkait dengan keefektifan penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi tercantum dalam bagan berikut :

Tabel 1 : Temuan hasil penelitian tentang penggunaan aplikasi quizizz sebagai media atau alat evaluasi hasil belajar siswa.

No	Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1.	(Naufal et al., 2021)	Menganalisis Efektivitas Media Quizizz Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Pada Masa Pembelajaran Jarak Jauh	Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi Quizizz membawa kemudahan bagi guru dan siswa dalam proses penilaian. Selain itu, penilaian dengan menggunakan aplikasi Quizizz dinilai sebagai kegiatan yang menarik dan menghibur.
2.	(Pusparani,2020)	Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI di SD N Guntur Kota Cirebon	Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran dan upaya meningkatkan hasil evaluasi

			pembelajaran siswa kelas VI di SD N Guntur Kota Cirebon. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan aplikasi Quizizz sebagai sarana evaluasi pembelajaran terbukti berhasil. Penggunaan aplikasi Quizizz dalam evaluasi pembelajaran memiliki dampak positif terhadap peningkatan prestasi belajar dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru.
3.	(Citra & Rosy, 2020)	Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya	Tujuan penelitian ini untuk menentukan efektivitas dan efisiensi penggunaan media Quizzizz berbasis Game Edukasi terhadap siswa hasil teknologi kantor kelas X SMK Ketintang Surabaya.Hasil penelitian yang didapatkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Game Edukasi dengan aplikasi Quizizz yang bertujuan untuk mengukur hasil belajar siswa pada ranah kognitif terbukti efektif dalam

			meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran kelas X OTKP di SMK Ketintang Surabaya.
4.	(Putri & Aisiah,2021)	Efektivitas Pelaksanaan Evaluasi Hasil Belajar Sejarah Menggunakan Quizizz di SMA Negeri 2 Padang	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai tingkat efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz sebagai alat evaluasi hasil belajar mata pelajaran Sejarah di SMA Negeri 2 Padang. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk membandingkan sejumlah masalah teknis yang muncul selama penggunaan aplikasi tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi Quizizz sangat efektif sebagai sarana evaluasi hasil belajar mata pelajaran Sejarah di SMA Negeri 2 Padang.
5.	(Zafi, 2021)	Efektifitas Platform Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Akidah Akhlak di MAN 1 Kudus	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi sejauh mana platform Quizizz dapat efektif digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran mata pelajaran Akidah Akhlak di MAN 1 Kudus, serta untuk menentukan tingkat

			efektivitas implementasi aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran Akidah Akhlak di MAN 1 Kudus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran mata pelajaran Akidah Akhlak di MAN 1 Kudus mencapai tingkat efektivitas tinggi, yakni sebesar 56,17%.

Berdasarkan hasil penelitian yang tercantum pada tabel diatas mengenai efektivitas aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran siswa,dapat disimpulkan bahwa empat (4) artikel tersebut menemukan bahwa penggunaan aplikasi Quizziz sebagai alat evaluasi sangat efektif digunakan sebagai media evaluasi hasil belajar siswa.(Citra & Rosy, 2020 ; Putri & Aisiah, 2021 ; Zafi, 2021).Satu(1) artikel menyajikan temuan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dalam evaluasi pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Pusparani, 2020).Satu (1) artikel menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz memudahkan guru dalam memberikan penilaiain yang menyenangkan bagi siswa (Naufal et al., 2021)

Menurut Santoso dalam (Karmila et al., 2023) bahwa seiring dengan kemajuan teknologi, metode pembelajaran pribadi, media pembelajaran, dan proses pembelajaran semuanyamengalami perubahan.Untuk meningkatakan kualitas pendidikan ,salah satu langkah yang dapat diambil adalah mengintegrasikan teknologi sebagai sarana untuk mendukung proses pembelajaran.Penggunaan teknologi dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik dan interaktif.Salah satu bentuk pemanfataan teknologi dalam pembelajaran adalah melalui pembelajaran yaitu penggunaan aplikasi digital sebagai media evaluasi.Penggunaan aplikasi berbasis digital dapat memberikan kemudahan bagi guru dan siswa dalam melakukan evaluasi di akhir pembelajaran.

Quizizz adalah alternatif media yang bisa digunakan untuk mengevaluasi pemahaman dan pengetahuan siswa dengan cara yang fleksibel dan interaktif (Rizki & Kurniawati, 2022).Quizizz adalah sebuah aplikasi untuk mengerjakan tugas dan kuis yang dapat diakses secara online dan gratis yang dijadikan sebagai media evaluasi siswa (Putri & Aisiah, 2021). Quizizz merupakan aplikasi kuis interaktif , menyajikan berbagai jenis soal formatif dengan banyak opsi, memberikan pengalaman yang menyenangkan dan menarik untuk semua siswa..Apikasi Quizizz menyediakan 5 jenis pilihan pertanyaan interaktif,yaitu pilihan ganda,daftar cek,polling,dan uraian.Keberadaan pilihan pertanyaan tersebut meningkatkan kreativitas guru dalam membuat pertanyaan.Dengan pertanyaan yang dirancang secara menarik dan interaktif,siswa merasa senang saat melakukan penilaian.Hal ini sesuai dengan pandangan (Citra & Rosy, 2020) yang menjelaskan bahwa keunggulan dari aplikasi Quizizz yaitu adanya batasan waktu pada soal-soalnya,yang mengajarkan siswa untuk merespon pertanyaan secara cepat dan akurat.

Keunggulan dari aplikasi Quizizz juga dapat dilihat dari fitur-fiturnya.Berdasarkan hasil penelitian dari Herlina Pusparani (2020) bahwa aplikasi Quizizz memiliki beberapa fitur berikut :

1) *Student Paced*

   Dengan fitur student paced ini siswa dapat melihat pertanyaan kuis di layar perangkatnya masing-masing.Selain itu,siswa juga dapat memantau hasil jawaban setelah selesai mengerjakan kuis.

2) Quizizz dapat di akses di browser maupun di smartphone, PC, laptop, tablet.Dengan sistem yang seperti itu mempermudah akses guru dan siswa dalam menggunakannya sebagai media evaluasi.

3) Quizizz menyediakan ribuan kuis yang dipublikasikan secara gratis dan terbuka dengan berbagai jenjang pendidikan.Kuis tersebut dapat dimanfaatkan guru sebagai bahan referensi ketika membuat soal,tugas ,atau pekerjaan rumah (PR) untuk siswa.Sedangkan,siswa dapat memanfaatkan kuis tersebut sebagai latihan mandiri.

4) *Quiz editor*

   Fitur quiz editor mempermudah guru untuk menggunggah gambar atau media lain ketika membuat soal.Selain itu,fitur ini dapat menyimpan soal secara otomatis.Jadi,soal yang belum selesai dibuat dan lupa untuk menyimpannya,soal tersebut tidak akan hilang.

5) *Quiz Report*

Fitur ini berfungsi untuk memperlihatkan hasil jawaban siswa.Hasil ini dapat dicetak dengan format *spreadsheet Excel* dan dibagikan secara langsung kepada orang tua siswa melalui email.

6) *Quiz Customizatiton*

Guru dalam membuat soal di Quizziz dapat mengatur tingkat kompetisi,waktu pengerjaan,dan jawaban.

7) *Leaderboard*

Leaderboard atau fitur papan peringkat digunakan untuk mengamati posisi siswa selama menjawab pertanyaan.Fitur ini membuat siswa lebih tertantang dan termotivasi untuk menjawab pertanyaan dengan benar.Hal ini sesuai dengan pendapat (Ramadhani et al., 2022) menyatakan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran dapat meningkatkan atunsiasme dan semangat siswa,yang pada akhirnya dapat mendorong siswa untuk belajar lebih tekun.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa Quizizz menawarkan fitur yang canggih dan fleksibel, mempermudah para siswa untuk menyelesaikan soal di tempat dan waktu yang mereka inginkan.Penggunaan Quizizz membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan,serta mempermudah siswa dalam menguasai materi(Albeta et al., 2020).Berdasarkan penelitian yang dilakukan (Purba, 2019) hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai evaluasi pembelajaran dapat meningkatkan fokus siswa dalam belajar.Sementara itu,penggunaan Quizizz membuat guru menghemat tenaga,waktu dan biaya.Pelaksanaan evaluasi hasil belajar siswa dengan menggunakan Quizizz sangat praktis dan efisien,karena dengan menggunakan Quizizz guru tidak perlu mengeluarkan uang untuk mencetak dan menggadakan kertas ulangan,kuis,atau latihan soal kepada setiap siswa.Dengan adanya fitur *Quiz report* , guru dapat segera mengetahui hasil jawaban siswa secara langsung, mengurangi beban guru untuk melakukan koreksi jawaban siswa secara individual.

Menurut penelitian yang dilakukan (Ramadhani et al., 2022),ditemukan bahwa aplikasi Quizizz memiliki potensi untuk mengurangi kecenderungan siswa untuk menyontek selama melakukan proses evaluasi.Hal ini disebabkan pengacakan otomatis setiap pertanyaan dan opsi jawaban oleh sistem,sehingga siswa tidak

memiliki kesempatan untuk berkomunikasi dan bertanya kepada siswa lain.Maka dari itu,penerapan Quizizz sebagai media evaluasi hasil belajar siswa dianggap relevan dan efektif.Pemanfaatan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran secara optimal dan memberikan penilaian yang akurat.Penelitian yang dilakukan oleh (Putri & Aisiah, 2021) menunjukkan bahwa keefektifan Quizizz sebagai media evaluasi hasil belajar dinilai dari kepraktisan,efisiensi,kemudahan akses,dan daya tariknya.

KESIMPULAN

Berdasarkan tinjauan pustaka yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan Quizizz sebagai alat evaluasi hasil belajar siswa menunjukkan tingkat efektivitas, kemudahan, dan efisiensi yang signifikan dibandingkan dengan penggunaan media kertas. Penggunaan Quizizz mengurangi beban kerja guru dalam proses penilaian, dengan fitur-fitur yang memudahkan guru dan siswa dalam pelaksanaan evaluasi. Bagi guru, Quizizz menyediakan kemudahan dalam pembuatan soal dan penilaian jawaban siswa. Sementara itu, evaluasi menggunakan Quizizz dapat meningkatkan prestasi belajar siswa karena memberikan motivasi dan tantangan saat menjawab pertanyaan. Selain itu, penggunaan Quizizz juga dapat mengurangi risiko kecurangan siswa selama proses evaluasi. Oleh karena itu, Quizizz sebagai alat evaluasi hasil belajar dapat dianggap sebagai sarana untuk meningkatkan mutu pembelajaran, khususnya dalam aspek evaluasi.

DAFTAR PUSTAKA

Aditiyawarman, M. A., Sondang, M., Hanifah, L., & Kusumayati, L. D. (2022). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Penelitian*, *7*(1), 24–36. https://doi.org/10.46491/jp.v7i1.840

Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., & Chotimah, O. (2022). METODE PENELITIAN KUALITATIF STUDI PUSTAKA. *Edumaspul: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *6*(1), 974–980.

Albeta, S. W., Nofianti, N., & Rahmandani, S. (2020). Peranan Turnamen Berbasis Ict Dengan Aplikasi Quizizz Terhadap Pembelajaran Kimia. *Jurnal Pendidikan Kimia Universitas Riau*, *5*(1), 11. https://doi.org/10.33578/jpk-unri.v5i1.7778

Ap, N., Said, A. A., & Latief, N. (2022). *JIKAP PGSD : Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V*. 375–382.

Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, *8*(2), 261–272. https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272

Damayanti, N. A., & Dewi, R. M. (2021). Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *3*(4), 1647–1659.

Elfira, I., Syamsurizal, S., & Lufri, L. (2023). Systematic Literature Review : Efektivitas Penggunaan Google Form untuk Evaluasi Pembelajaran. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, *5*(2), 93–109. https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/jurnalmathema/article/view/2811

Karmila, D., Wulandari, L., Monica, C., Zulhimar, Z. D., & Novia, A. E. (2023). Efektivitas Penggunaan Quizizz sebagai Media Penilaian Siswa pada Mata Pelajaran TIK. *Journal on Education*, *5*(4), 14636–14643. https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2521

Naufal, M., Satria, C., Octavia, N., Gaol, L., & Hartati, T. (2021). Menganalisis Efektivitas Media Quizizz Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Pada Masa Pembelajaran Jarak Jauh. *Primary Education Journal*, *5*(2), 33–37.

Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, *12*(1), 29. https://doi.org/10.33541/jdp.v12i1.1028

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

Putri, N. E., & Aisiah, A. (2021). Efektivitas Pelaksanaan Evaluasi Hasil Belajar Sejarah Menggunakan Quizizz di SMA Negeri 2 Padang. *Jurnal Kronologi*, *3*(4), 336–342. https://doi.org/10.24036/jk.v3i4.307

Rajagukguk, M. (2020). Inovasi Penilaian Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional PBSI-III Tahun 2020*, 45–50.

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.

Rizki, E. N., & Kurniawati, W. (2022). The Use of Quizizz Applications and Its Impact on Higher Order Thinking Skills of Elementary School Teacher Education Students in Elementary Science Learning. *International Journal of Elementary Education :Universitas Pendidikan Ganesha*, *6*(2), 282–289.

Sawaluddin, S., & Muhammad, S. (2020). Langkah-Langkah dan Teknik Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. *Jurnal PTK Dan Pendidikan*, *6*(1). https://doi.org/10.18592/ptk.v6i1.3793

Sawaluddin, S., & Sainab, S. (2019). THE INTELLIGENT MEANING IN THE QUR'AN: Nalysis Of The Sure Potential In The Al-Qur'an As A Dimension Of Human Psychic Insaniah. *Madania: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, *9*(2), 85. https://doi.org/10.24014/jiik.v9i2.8388

Yeni, F., & Kurniawati, W. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Untuk Penilaian Pembelajaran. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *11*(3), 915. https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i3.8947

Zafi, A. (2021). EFEKTIFITAS PLATFORM QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI MAN 1 KUDUS. *Murobbi:Jurnal Ilmu Pendidikan*, *5*(September 2021), 201–218.