

PENERAPAN ASESMEN BERBASIS QUIZIZZ PADA MATA PELAJARAN PAI

Mutammimul Hayati *

UPTD SMPN 4 Kecamatan Payakumbuh

Email: hayatimutammimul@gmail.com

Zulfani Sesmiarni

Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi

Email: zulfanisesmiarni@uinbukittinggi.ac.id

Rodi

UPTD SDN 18 Padang Kunik Kec.Kamang Magek Kab.Agam

Email : rodi.koto18@gmail.com

Mira Susanti

UPTD SMPN 2 Kecamatan Harau

Email : mirasusanti13@guru.smp.belajar.id

Filtra Yeni

UPTD SMPN 4 Kecamatan Lareh Sago Halaban

Email : filtrayeni@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the effect of implementing Quizizz-based assessment on improving Islamic Religious Education (PAI) learning outcomes of students at SMPN 4, Payakumbuh District. The problem faced is the low PAI learning outcomes caused by the lack of interaction and motivation in reading test questions. As a solution, the researcher implemented a Quizizz-based assessment, an interactive quiz platform that allows students to be more active and motivated in participating in the evaluation. The approach used in this study is Classroom Action Research. Data were collected through learning outcome tests given before and after the implementation of Quizizz. The results of the study showed that the completeness of student learning outcomes in the pre-cycle before using Quizizz-based assessment was 51.72%. After using Quizizz, in cycle I the percentage of student learning outcomes reached 79.13%, in cycle II the learning outcomes increased to 82.75%. In cycle III the percentage of student learning reached 93.10%. The results of the analysis showed a significant increase in student learning outcomes after the implementation of Quizizz-based assessment. Therefore, the implementation of Quizizz-based assessment can be an effective alternative in improving the quality of Islamic Religious Education learning at SMPN 4, Payakumbuh District.

Keywords: Learning Outcomes, Islamic Religious Education, Quizizz-Based Assessment

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan asesmen berbasis Quizizz terhadap peningkatan hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) peserta didik di SMPN 4 Kecamatan Payakumbuh. Masalah yang dihadapi adalah rendahnya hasil belajar PAI yang disebabkan oleh kurangnya interaksi dan motivasi dalam membaca soal tes. Sebagai solusi, peneliti menerapkan asesmen berbasis Quizizz, sebuah platform kuis interaktif yang memungkinkan peserta didik untuk lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti evaluasi. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar yang diberikan sebelum dan setelah penerapan Quizizz. Hasil penelitian menunjukkan ketuntasan hasil belajar peserta didik

pada pra siklus sebelum menggunakan asesmen berbasis Quizizz yaitu 51,72 %. Setelah menggunakan Quizizz, pada siklus I persentase hasil belajar peserta didik mencapai 79,13 %, pada siklus II hasil belajar meningkat menjadi 82,75%. Pada siklus III persentase belajar peserta didik mencapai 93,10 %. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar peserta didik setelah penerapan asesmen berbasis Quizizz. Oleh karena itu, penerapan asesmen berbasis Quizizz dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di SMPN 4 Kecamatan Payakumbuh.

Kata kunci: Hasil Belajar, Pendidikan Agama Islam, Asesmen Berbasis Quizizz

Pendahuluan

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan akhlak peserta didik, serta memperkuat pemahaman agama yang menjadi landasan moral dan spiritual mereka (Handoko et al., 2021). Namun, meskipun PAI di sekolah-sekolah di Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib, hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ini sering kali menunjukkan angka yang kurang memuaskan. Salah satu faktor yang berkontribusi terhadap rendahnya hasil belajar adalah metode evaluasi yang kurang menarik dan kurang mampu memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Di SMPN 4 Kecamatan Payakumbuh, proses asesmen dalam pembelajaran PAI masih menggunakan metode konvensional yang cenderung monoton dan kurang efektif dalam meningkatkan partisipasi peserta didik. Asesmen yang berbentuk tes tertulis sering kali dirasakan membosankan oleh peserta didik, yang berujung pada rendahnya minat dan motivasi untuk belajar. Hal ini tentunya berdampak pada hasil belajar mereka yang masih belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan baru yang dapat merangsang motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses evaluasi, salah satunya dengan memanfaatkan teknologi. Dalam ruang lingkup pendidikan saat ini, teknologi merupakan bagian penting yang selalu dibutuhkan oleh peserta didik, guru serta sekolah (Elhadi, 2018).

Salah satu inovasi dalam dunia pendidikan yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar adalah penerapan asesmen berbasis teknologi, seperti Quizizz (Sukma & Hilmawati, n.d.) . Quizizz merupakan platform kuis interaktif yang memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi dalam evaluasi dengan cara yang menyenangkan dan kompetitif. Melalui Quizizz, peserta didik dapat mengerjakan kuis secara daring dengan tampilan yang menarik, serta mendapatkan umpan balik secara langsung atas hasil yang diperoleh. Platform ini juga memungkinkan pendidik untuk memantau perkembangan dan pemahaman peserta didik secara real-time, sehingga dapat digunakan sebagai alat yang efektif dalam mengukur pencapaian hasil belajar (Pebriana et al., 2023) .

Namun, meskipun teknologi informasi dan komunikasi (TIK) semakin berkembang dan mulai digunakan dalam berbagai aspek pendidikan, penerapan asesmen berbasis Quizizz di sekolah-sekolah, khususnya dalam mata pelajaran PAI, masih terbatas. Oleh karena itu, penting untuk melakukan penelitian yang mengevaluasi sejauh mana penerapan asesmen berbasis Quizizz dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik di SMPN 4 Kecamatan Payakumbuh, serta bagaimana platform ini dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam belajar.

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan tentang sejauh mana penerapan asesmen berbasis Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar PAI peserta didik di SMPN 4 Kecamatan Payakumbuh. Dengan harapan, hasil dari penelitian ini dapat memberikan gambaran yang lebih jelas tentang efektifitas penggunaan teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI, serta memberikan rekomendasi bagi pengembangan metode asesmen yang lebih menarik dan berdampak positif terhadap hasil belajar peserta didik.

Artikel ini diharapkan dapat dilaksanakan secara terstruktur, dengan tujuan yang jelas dan manfaat yang signifikan bagi pendidikan di SMPN 4 Kecamatan Payakumbuh.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah **penelitian tindakan kelas (PTK)**. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dapat dilakukan dalam empat tahap yaitu 1) perencanaan 2) pelaksanaan tindakan 3) Pengamatan Tindakan dan 4) Refleksi Tindakan.

a. Tahap Perencanaan

- 1) Merencanakan pembelajaran dengan menggunakan asesmen berbasis Quizizz.
- 2) Menyusun rencana pembelajaran berupa modul ajar, lembar kerja peserta didik, dan instrumen penilaian.
- 3) Menentukan indikator keberhasilan.

b. Tahap Tindakan

- 1) Melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan rencana yang telah disusun.
- 2) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berdiskusi, mencari informasi, dan menyelesaikan masalah.
- 3) Memberikan tes berupa soal-soal di aplikasi Quizizz

c. Tahap Pengamatan

- 1) Mengamati proses pembelajaran dan respons peserta didik selama asesmen berlangsung.
- 2) Mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan laporan hasil Quizizz.

d. Tahap Refleksi

- 1) Menganalisis data yang telah terkumpul.
- 2) Mengevaluasi keberhasilan tindakan yang telah dilakukan.
- 3) Merumuskan tindakan perbaikan untuk siklus berikutnya

Penelitian ini akan dilaksanakan di **UPTD SMPN 4 Kecamatan Payakumbuh** pada semester I tahun ajaran 2024/2025 yang terdapat 3 siklus atau selama kurang lebih 2 bulan yaitu dari bulan September sampai dengan bulan Oktober 2024. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah **seluruh peserta didik kelas IX** di UPTD SMPN 4 Kec. Payakumbuh dengan jumlah peserta didik sebanyak 29 orang. Dengan jumlah laki-laki 16 dan perempuan 13. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan tes. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu lembar observasi. Teknik analisis data pada penelitian ini adalah menggunakan metode analisis deskriptif kuantitatif.

Analisis Hasil Belajar PAI

Data hasil belajar diperoleh dari pembelajaran menggunakan asesmen konvensional dan menggunakan asesmen berbasis Quizizz. Data yang diperoleh dari penelitian dianalisis menggunakan analisis data kuantitatif yang sederhana dan data kualitatif.

Untuk Data hasil belajar dengan data kuantitatif dilakukan dengan teknik persentase. Adapun prosedurnya sebagai berikut:

1. Hitung frekuensi
2. Cari persentase, dengan rumus

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P : Persentase

F : skor yang diperoleh

N : nilai maksimal

Kriteria taraf keberhasilan ditentukan sebagai berikut:

80% - 100% : Sangat baik

70% - 79% : Baik

60% - 69% : Cukup

< 59% : Kurang

Analisis data lapangan model Miles and Huberman dalam penelitian kualitatif ada tiga tahap yaitu *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*. Berikut adalah penjelasannya (Sugiyono, 2011: 246)

1. Reduksi Data

Proses reduksi data mencakup refleksi, menetapkan fokus, menyederhanakan membuat abstraksi, dan melakukan transformasi data yang diperoleh selama observasi (misalnya pada catatan lapangan).

2. Pemaparan (Display) Data

Tahapan yang dilakukan setelah melakukan reduksi data adalah memaparkan (display) data, memaparkan berarti mengorganisasikan dan membuat intisari dari data yang saling terkait sehingga memungkinkan peneliti untuk menarik simpulan dan tindakan selanjutnya.

3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

Proses penarikan kesimpulan dan verifikasi data kualitatif sudah dimulai semenjak proses pengumpulan data, yakni dalam upaya mencari pola,

penjelasan, konfigurasi yang mungkin, hubungan antar faktor/variable, dan skema.

Temuan Gambaran Data

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, berikut adalah **temuan gambaran data** yang diperoleh dari penelitian tentang penerapan asesmen berbasis Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMPN 4 Kecamatan Payakumbuh.

1. Temuan Hasil Belajar PAI

Berikut analisis hasil belajarnya

1) Hasil perolehan nilai peserta didik:

- Peserta didik yang tuntas (memiliki nilai ≥ 70) berjumlah 15 orang. Ini menunjukkan bahwa sebagian peserta didik sudah mencapai hasil yang diinginkan.
- Peserta didik yang belum tuntas (memiliki nilai < 70) juga berjumlah 14 orang. Mereka perlu mengikuti pembelajaran lebih lanjut agar dapat mencapai standar yang diharapkan.

2) Analisis:

- Ketuntasan belajar peserta didik pada pembelajaran pra siklus menggunakan tes konvensional hanya 51,72 %.
- Hasil ini memberikan gambaran umum mengenai tingkat pemahaman dan pencapaian peserta didik sebelum dilakukan tindakan lebih lanjut dalam siklus pembelajaran berikutnya

Analisis hasil belajar Siklus 1 setelah menerapkan Quizizz

1) Hasil perolehan nilai peserta didik:

- Peserta didik yang tuntas (memiliki nilai ≥ 70) berjumlah 23 orang. Ini menunjukkan bahwa sebagian peserta didik sudah mencapai hasil yang diinginkan.
- Peserta didik yang belum tuntas (memiliki nilai < 70) juga berjumlah 6 orang. Mereka perlu mengikuti pembelajaran lebih lanjut agar dapat mencapai standar yang diharapkan.

2) Analisis:

- Ketuntasan belajar peserta didik pada pembelajaran siklus 1 menggunakan Quizizz naik menjadi 79,31 %.
- Hasil ini memberikan gambaran umum mengenai tingkat pemahaman dan pencapaian peserta didik setelah dilakukan tindakan pemberian asesmen melalui Quizizz lebih baik daripada asesmen secara manual.
- Beberapa peserta didik masih perlu menyesuaikan diri untuk mengikuti asesmen menggunakan kertas untuk siklus berikutnya.

Analisis hasil belajar pada Siklus 2 setelah menerapkan Quizizz

1) Hasil perolehan nilai peserta didik:

- Peserta didik yang tuntas (memiliki nilai ≥ 70) berjumlah 24 orang. Ini menunjukkan bahwa sebagian peserta didik sudah mencapai hasil yang diinginkan.

- Peserta didik yang belum tuntas (memiliki nilai < 70) juga berjumlah 5 orang. Mereka perlu mengikuti pembelajaran lebih lanjut agar dapat mencapai standar yang diharapkan.
- 2) Analisis:
- Ketuntasan belajar peserta didik pada pembelajaran siklus 2 menggunakan Quizizz naik menjadi 82,75 %.
 - Hasil ini memberikan gambaran umum mengenai tingkat pemahaman dan pencapaian peserta didik setelah dilakukan tindakan pemberian asesmen melalui Quizizz mode kertas lebih baik daripada asesmen sebelumnya.
 - Beberapa peserta didik masih perlu menyesuaikan diri untuk mengikuti asesmen menggunakan Quizizz mode kertas untuk siklus berikutnya.
 - Untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal dan terukur, dilakukan siklus 3 dengan mempertimbangkan tingkat kognitif peserta didik dan tingkat kesulitan soal.

Analisis hasil belajar pada Siklus 3

- 1) Hasil perolehan nilai peserta didik:
- Peserta didik yang tuntas (memiliki nilai ≥ 70) berjumlah 27 orang. Ini menunjukkan bahwa sebagian peserta didik sudah mencapai hasil yang diinginkan.
 - Peserta didik yang belum tuntas (memiliki nilai < 70) juga berjumlah 2 orang. Mereka perlu mengikuti pembelajaran lebih lanjut agar dapat mencapai standar yang diharapkan.
- 2) Analisis:
- Ketuntasan belajar peserta didik pada pembelajaran siklus 3 menggunakan Quizizz naik menjadi 93,10 %.
 - Hasil ini memberikan gambaran umum mengenai tingkat pemahaman dan pencapaian peserta didik setelah dilakukan tindakan pemberian asesmen melalui Quizizz lebih baik daripada asesmen sebelumnya.

2. Rekomendasi

Berdasarkan temuan ini, disarankan untuk:

- **Melanjutkan Penggunaan Quizizz**
Asesmen berbasis Quizizz dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran PAI.
- **Pelatihan untuk Guru**
Guru diharapkan diberikan pelatihan untuk memaksimalkan penggunaan Quizizz dalam asesmen dan pembelajaran, agar dapat memanfaatkan fitur-fitur Quizizz secara optimal.

Dengan demikian, penerapan asesmen berbasis Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar PAI peserta didik di SMPN 4 Kecamatan Payakumbuh.

Verifikasi Data

Verifikasi data merupakan langkah penting untuk memastikan validitas, keakuratan, dan konsistensi data yang telah diperoleh selama penelitian. Dalam konteks penelitian ini, verifikasi data dilakukan untuk memastikan bahwa data yang digunakan dalam analisis benar, dapat

dipercaya, dan konsisten dengan tujuan serta metodologi penelitian. Berikut adalah langkah-langkah yang diambil untuk memverifikasi data yang telah dikumpulkan:

Hasil Verifikasi Data

Setelah melakukan verifikasi data terhadap hasil pretest-posttest, observasi, wawancara, ditemukan bahwa:

- Data hasil pretest dan posttest konsisten dengan catatan hasil asesmen, dan perhitungan statistik menunjukkan hasil yang valid dan dapat dipercaya.
- Temuan dari observasi dan wawancara dengan guru PAI juga menunjukkan konsistensi yang baik, di mana peningkatan motivasi dan keterlibatan peserta didik tercermin dalam hasil wawancara dan observasi.
- Analisis kualitatif yang dilakukan melalui wawancara guru dan observasi menunjukkan kesesuaian dengan literatur yang ada terkait dengan penerapan asesmen berbasis teknologi dalam pendidikan.

Setelah melakukan verifikasi yang mendalam terhadap data kuantitatif dan kualitatif, dapat disimpulkan bahwa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah **valid** dan **dapat dipercaya**. Hasil analisis menunjukkan bahwa penerapan asesmen berbasis Quizizz secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran PAI di SMPN 4 Kecamatan Payakumbuh. Data yang diperoleh sudah konsisten dengan tujuan penelitian dan tidak menunjukkan adanya kesalahan yang signifikan dalam pengumpulan atau analisis data.

Diskusi Temuan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, penelitian ini menemukan bahwa penerapan asesmen berbasis Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMPN 4 Kecamatan Payakumbuh. Temuan ini perlu didiskusikan secara mendalam untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi hasil tersebut serta relevansinya dengan teori dan penelitian sebelumnya.

1. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik

Peningkatan ini sangat signifikan terjadi saat peneliti beralih menggunakan asesmen berbasis Quizizz. Peneliti menganalisis bahwa dengan menggunakan Quizizz yang mengkombinasikan tampilan menarik dengan adanya bentuk permainan, serta kecepatan dalam menjawab, peserta didik lebih bersemangat dalam menjawab soal-soal tes yang diberikan.

Dari hasil data yang diperoleh dari siklus I, II, dan III, dapat diketahui bahwa penerapan asesmen berbasis Quizizz pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pada siklus I sebesar 79,13%, pada siklus II meningkat menjadi 82,75%, kemudian pada siklus III meningkat menjadi 93,10%, sehingga dengan data tersebut dapat disimpulkan bahwa ketercapaian kriteria keberhasilan penelitian hasil belajar peserta didik telah tercapai.

Adapun dengan Metode konvensional, meskipun sudah terbukti efektif dalam beberapa konteks, sering kali terasa membosankan bagi peserta didik. Keterbatasan metode ini terletak pada sifatnya yang **lebih statis** dan kurang memberikan umpan balik langsung, yang dapat mengurangi tingkat keterlibatan peserta didik. Peserta didik

cenderung kurang termotivasi untuk berpartisipasi aktif jika mereka tidak merasa ada tantangan atau kompetisi yang menyenangkan.

2. Implikasi untuk Pembelajaran PAI

Penerapan asesmen berbasis Quizizz dalam pembelajaran PAI memberikan implikasi yang cukup penting untuk pengajaran dan asesmen di kelas. Dengan adanya **pembelajaran berbasis teknologi**, guru dapat lebih mudah memantau perkembangan dan kebutuhan peserta didik, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik.

Namun, meskipun penerapan Quizizz memberikan manfaat signifikan, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan:

- Keterbatasan Akses internet: Untuk beberapa daerah yang belum memiliki koneksi internet stabil atau koneksi internet yang memadai dapat menghambat efektivitas penggunaan Quizizz. Oleh karena itu, penting bagi sekolah untuk memastikan bahwa koneksi internet yang memadai disediakan untuk memanfaatkan teknologi ini.
- Peningkatan Kompetensi Guru dalam Teknologi: Penggunaan Quizizz sebagai alat asesmen memerlukan peningkatan kompetensi digital dari guru. Guru perlu dilatih agar dapat memaksimalkan potensi platform ini dalam mendukung pembelajaran.

3. Keterbatasan Penelitian dan Saran untuk Penelitian Selanjutnya

Meskipun temuan penelitian ini menunjukkan dampak positif dari penerapan asesmen berbasis Quizizz, ada beberapa keterbatasan yang perlu dicatat:

- Waktu Penelitian yang Terbatas: Penelitian ini hanya dilakukan dalam jangka waktu yang relatif singkat. Untuk melihat dampak yang lebih panjang terhadap hasil belajar dan motivasi, penelitian lebih lanjut dengan durasi yang lebih lama diperlukan.
- Sampling yang Terbatas: Penelitian ini hanya dilakukan di satu sekolah dengan jumlah sampel yang terbatas. Penelitian selanjutnya bisa dilakukan di berbagai sekolah dengan jumlah peserta didik yang lebih banyak dan beragam untuk meningkatkan keumuman hasil penelitian.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan asesmen berbasis Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran PAI di SMPN 4 Kecamatan Payakumbuh. Platform ini memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mendukung peningkatan keterlibatan peserta didik. Meskipun demikian, keberhasilan penerapan Quizizz juga bergantung pada akses teknologi yang memadai dan keterampilan digital dari guru. Penelitian lebih lanjut dengan sampel yang lebih besar dan waktu yang lebih lama diperlukan untuk mengonfirmasi temuan ini dan mengeksplorasi aspek-aspek lain dari penerapan asesmen berbasis teknologi dalam pendidikan.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan asesmen berbasis Quizizz dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMPN 4 Kecamatan Payakumbuh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa asesmen berbasis Quizizz lebih efektif dibandingkan

dengan asesmen konvensional dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penerapan asesmen berbasis Quizizz memberikan implikasi positif untuk pembelajaran PAI, dengan menciptakan suasana yang lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik. Namun, untuk memaksimalkan potensi Quizizz, penting bagi sekolah dan guru untuk memastikan bahwa semua peserta didik memiliki akses yang memadai terhadap teknologi dan untuk meningkatkan kompetensi digital guru dalam menggunakan platform ini.

Secara keseluruhan, asesmen berbasis Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran PAI di SMPN 4 Kecamatan Payakumbuh, dan dapat menjadi alternatif yang berguna untuk digunakan dalam pembelajaran di masa depan.

Daftar Rujukan

- Darajat, Zakiah, dkk. (1996). *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara
- Elhadi, N. E. M. (2018). The Impact of YouTube, Skype and WhatsApp in Improving EFL Learners' Speaking Skill. *International Journal of Contemporary Applied Researches*, 5(5), 18–31.
- Handoko, W., Mizkat, E., Nasution, A., Hambali, & Eska, J. (2021). Gamification in Learning using Quizizz Application as Assessment Tools. *Journal of Physics: Conference Series*, 1783(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1783/1/012111>
- Oemar Hamalik. 2007 *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Pebriana, H., Wijaya, H., Arsyad, M., & Hamzanwadi, U. (2023). Implementasi Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Mataram. 3(2), 393–404.
- Purwanti, “Penggunaan Quizizz sebagai Alat Evaluasi Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Kelas 5 SDN IV Cilegon”. 2023.
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Qodir, Abdul. 2017. *Evaluasi Dan Penilaian Pembelajaran*. Yogyakarta: K-Media
- Sanjaya, Wina. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prenadamedia Grub.
- Sugiyono. 2008. *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung : Alfabeta
- Sukma, H., & Hilmawati, F. (n.d.). PENGARUH MEDIA GAME QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN. 9(2022), 62–75.