

ANALISIS PENGGUNAAN QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA BERBASIS WEBSITE UNTUK EVALUASI KOGNITIF PADA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR

Hera Apriliana Saputri, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

E-mail: 22204082019@student.uin-suka.ac.id

Zulhijrah, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

E-mail: 22204082022@student.uin-suka.ac.id

Sinta Bella, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

E-mail: 22204082025@student.uin-suka.ac.id

Andi Prastowo, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

E-mail: andi.prastowo@uin-suka.ac.id

Abstrak

Karena perkembangan teknologi yang semakin pesat di era globalisasi ini Quizizz hadir untuk memudahkan evaluasi kognitif pada pembelajaran di Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana keefektifan penggunaan quizizz sebagai media berbasis website untuk evaluasi kognitif pada pembelajaran di Sekolah Dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan yang bersifat kualitatif dengan menggunakan pengumpulan data dalam bentuk observasi dan wawancara. Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar yang ada di Kabupaten Rejang Lebong, informan pada penelitian ini adalah guru kelas 4 di Sekolah Dasar yang ada di Kabupaten Rejang Lebong. Hasil wawancara menunjukkan bahwa penggunaan quizizz terbukti efektif jika digunakan sebagai media dalam evaluasi kognitif di pembelajaran. Melihat dari semakin berkembangnya ilmu komunikasi dan teknologi di era sekarang ini, penggunaan media pembelajaran e-learning sangatlah membantu guru, proses pembelajaran akan menjadi semakin mudah dan peserta didik pun akan menjadi termotivasi dalam mengerjakan soal-soal yang ada apalagi gadget sekarang sudah sangat melekat dalam diri generasi milenial.

Kata Kunci: Evaluasi Kognitif, Media Pembelajaran, Quizizz, Sekolah Dasar

Abstract

Due to the rapid development of technology in this era of globalization, Quizizz is here to facilitate cognitive evaluation in elementary school learning. This study aims to determine how the effectiveness of using quizizz as a website-based media for cognitive evaluation in elementary school learning. The method used in this research uses a qualitative approach using data collection in the form of observations and interviews. This research was conducted in elementary schools in Rejang Lebong Regency, the informants in this study were grade 4 teachers in elementary schools in Rejang Lebong Regency. The results of the interview

showed that the use of quizzes proved effective if used as a medium in cognitive evaluation in learning. Seeing from the development of communication science and technology in this era, the use of e-learning learning media is very helpful for teachers, the learning process will become easier and students will become motivated in working on existing questions especially gadgets are now very embedded in the millennial generation.

Keywords : Cognitive Evaluation , Learning Media, Quizizz, Elementari School

PENDAHULUAN

Pada era modern seperti sekarang ini, pembelajaran tidak hanya dapat dilakukan secara tatap muka, tetapi juga dapat dilakukan secara jarak jauh. Pembelajaran jarak jauh juga dikenal sebagai "*e-learning*" tidak lagi menjadi penghalang. Sangat penting untuk mendukung pembelajaran jarak jauh atau *e-learning* dengan menggunakan media pembelajaran yang efektif dan efisien. Semakin baik media pembelajaran yang digunakan, semakin baik hasil belajar. Namun, banyak media pembelajaran yang tidak efektif, terutama untuk anak sekolah dasar.

Kehadiran teknologi di dalam kelas pada saat pembelajaran dianggap penting, dan kedepannya komputer dianggap sama keberadaannya dengan papan tulis yang saat ini dibutuhkan di setiap ruang kelas. Saat seorang guru mulai bekerja di sekolah, mereka harus mampu memanfaatkan teknologi (Rusman, 2018). Namun, faktanya adalah banyak guru yang kesulitan menggunakan teknologi. Karenanya situs web yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran.

Evaluasi pembelajaran adalah bagian penting dari proses pembelajaran. Evaluasi ini dapat dilakukan dengan menggunakan metode tes dan non-tes (Rofiq & Nadliroh, 2022). Evaluasi juga dapat dilakukan oleh guru untuk mengetahui apakah siswa memahami topik tersebut atau tidak (Magdalena, Fauzi, et al., 2020).

Kurikulum 2013 menetapkan bahwa tiga aspek—pengetahuan (kognitif), emosional (afektif), dan keterampilan (psikomotorik)—harus seimbang dalam hasil belajar siswa. Karenanya, pendidik diharuskan tidak hanya menekankan aspek kognitif saat mengajar siswa, tetapi juga menyeimbangkan kedua aspek tersebut dalam rencana pembelajaran mereka. agar kita sebagai pendidik dapat memenuhi harapan kurikulum 2013. Tidak diragukan lagi, alat evaluasi harus dibuat untuk mengukur seberapa baik pendidik telah mencapai harapan K13 tersebut (Plenden et al., 2021).

Penguasaan ranah kognitif peserta didik mencakup perilaku yang ditunjukkan dengan komponen intelektual seperti pengetahuan dan

Analisis Penggunaan *Quizizz* sebagai Media Berbasis Website untuk Evaluasi Kognitif pada Pembelajaran di Sekolah Dasar

keterampilan berpikir. Pengetahuan dan keterampilan siswa dapat diukur dengan mengembangkan teori siswa dan memori berpikirnya, yang dapat menyimpan informasi baru. (Magdalena, Fajriyati Islami, et al., 2020). Tujuan belajar kognitif dapat diukur melalui ujian tertulis dan lisan. Tes tertulis menilai kemampuan siswa untuk memahami, menghubungkan, mengintegrasikan, dan menilai konsep. Jenis tes ini termasuk tes esai dan objektif. Siswa di sekolah dasar sering menganggap penilaian harian yang seperti ini menakutkan dan membosankan.

Media pembelajaran tidak hanya digunakan untuk menyampaikan informasi dan materi dalam proses pembelajaran sehingga mempermudah tugas guru dan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, tetapi juga memainkan peran penting dalam menyampaikan informasi dan materi dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, masalah di atas dapat diatasi dengan memilih media pembelajaran yang tepat (Aditiyawarman et al., 2022). Karena efektivitasnya dalam menyampaikan materi pembelajaran melalui internet, media pembelajaran *web* atau *e-learning* sekarang ini menjadi sangat populer. Akses internet menjadi lebih mudah, efisien, dan efektif, dan sarana ini seharusnya dapat digunakan sebagai media konsultasi belajar, pemberian tugas, dan evaluasi pembelajaran (Anita Azmi et al., 2020).

Permainan merupakan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik yang mendorong siswa untuk berkolaborasi, berkomunikasi dan berinteraksi. Permainan adalah segala konteks di mana pemain berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan yang ada dan mencapai tujuan tertentu. Guru dapat menggunakan berbagai media pembelajaran berbasis permainan untuk menyampaikan informasi dan mengevaluasi siswa selama proses pembelajaran. *Quizizz* adalah aplikasi game pendidikan yang dapat disesuaikan dengan berbagai narasi. Selain berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi, ia juga dapat digunakan sebagai alat untuk menilai pembelajaran dengan cara yang menarik dan menyenangkan (Salsabila et al., 2020).

Quizizz adalah media pembelajaran online atau *e-learning* yang tidak berbayar yang digunakan untuk meningkatkan motivasi guru dan hasil belajar siswa. *Quizizz* dapat diakses secara gratis dari smartphone atau komputer melalui aplikasi *PlayStore* berbasis Android. Dengan menggunakan jaringan internet, guru dan siswa dapat mengakses laman *Quizizz* kapan pun dan di mana pun secara gratis (Supriadi et al., 2021).

Pada hakikatnya, pembelajaran merupakan upaya sadar oleh pendidik untuk mengajarkan peserta didiknya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran membutuhkan interaksi dua arah antara pendidik dan

peserta didik, di mana komunikasi terjadi di antara keduanya untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Definisi ini menunjukkan dengan jelas bahwa kegiatan pembelajaran tidak lepas dari interaksi ini (Sutiah, 2016).

Peneliti sebelumnya telah melakukan banyak penelitian tentang penggunaan permainan Quiziz. Salah satu penelitian yang dilakukan oleh Nunung Supriadi, Destyanisa, dan Zuyinatul Isro menemukan bahwa aplikasi Quiziz menjadi mudah digunakan, menyenangkan, dan dapat membantu siswa lebih memahami materi (Supriadi et al., 2021). Studi lain oleh Unik Hanifah Salsabila, Iefone Shiflana Habiba, Isti Lailatul Amanah, Nur Asih Istiqomah, dan Salsabila Difany menemukan bahwa quizizz sangat membantu dalam belajar (Salsabila et al., 2020). Menurut penelitian lain yang dilakukan oleh Destri Sambara Sitorus dan Tri Nugroho Budi Santoso, quizizz, sebuah platform pembelajaran berbasis game, membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan karena siswa merasa seperti sedang bermain game (Sitorus & Santoso, 2022).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif *quizizz*, sebagai media berbasis *web*, untuk menilai pembelajaran kognitif di sekolah dasar yang ada di Kabupaten Rejang Lebong.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di salah satu Sekolah Dasar di Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu. Informan dalam penelitian ini adalah guru kelas empat di sekolah dasar tersebut. Penelitian kualitatif ini menggunakan Teknik pengumpulan data observasi dan wawancara. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk melihat dan mengungkapkan suatu situasi atau objek untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang masalah yang dihadapi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengumpulkan data kualitatif (Yusuf, 2017). Penelitian kualitatif dapat menghasilkan penjelasan mendalam tentang ucapan, tulisan, dan atau perilaku yang diamati dari orang atau organisasi tertentu (Jaya, 2020). Peneliti yang melakukan penelitian kualitatif harus memiliki lebih banyak teori karena mereka harus menyesuaikannya dengan masalah yang ada di lapangan (Anggito & Setiawan, 2018).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis data sebagai berikut: reduksi data, penyampaian data, dan verifikasi data (Sugiyono, 2017). Penelitian ini menggunakan teknik triangulasi teknik dan waktu untuk memastikan keabsahan data (Sugiyono, 2016).

Analisis Penggunaan *Quizizz* sebagai Media Berbasis Website untuk Evaluasi Kognitif pada Pembelajaran di Sekolah Dasar

Tabel 1 : Informan Penelitian di Sekolah Dasar

No	Inisial	Status	Jenis Kelamin
1	P1	Guru	P

HASIL DAN PEMBAHASAN Penggunaan *Quizizz* Sebagai Media Evaluasi Kognitif Pada Pembelajaran di Sekolah Dasar

Evaluasi adalah keterampilan yang menuntut siswa untuk dapat mengevaluasi situasi, keadaan, pernyataan atau ide menurut kriteria tertentu. Dalam penilaian ini penting untuk menciptakan kondisi agar siswa dapat menetapkan standar atau kriteria untuk menilai sesuatu. (Arifin, 2009).

Penggunaan *quizizz*, sebuah media berbasis *web* yang digunakan untuk menilai pembelajaran kognitif siswa di sekolah dasar, menghasilkan bagian ini. Peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas 4 di Sekolah Dasar di Kabupaten Rejang Lebong mengenai penggunaan media berbasis *web* yang digunakan sekolah tersebut. Dari wawancara P1, guru kelas 4 mengatakan:

“Namanya itu *quizizz* itu kalo misalnya mengerjakan ulangan atau mengerjakan PTS bisa, mengerjakan PAS juga bisa, penggunaan *quizizz* ini digunakan pada semua mata pelajaran karena kan setiap kelas itu wajib menggunakan minimal satu kali penggunaan. Misalnya sebelum PTS itu kan menggunakan UH nah setiap UH itu setiap mata pelajaran wajib menggunakan *quizizz* ini. *Quizizz* ini

kurang lebih sudah diterapkan selama setengah tahun atau enam bulan sudah diterapkan,” (Guru Kelas 4, 2023)

Sebagaimana dijelaskan oleh P1, bahwa media evaluasi berupa *quizizz* ini sudah diterapkan selama kurang lebih enam bulan, guru biasanya menggunakan *quizizz* ini untuk melakukan evaluasi seperti pada saat ulangan harian, penilaian tengah semester dan pada saat penilaian akhir semester.

Keefektifan *Quizizz* Sebagai Media Evaluasi Kognitif Pada Pembelajaran di Sekolah Dasar

Media pembelajaran *mobile* dapat menjadi alternatif media pembelajaran mandiri yang lebih menarik, mudah, dan hemat biaya. Peserta didik dan pengguna dapat menggunakannya kapan pun mereka membutuhkan (Pangalo, 2020). Dengan munculnya *e-learning*, kemajuan teknologi telah mengubah cara pendidikan menggunakan media. Pendidik dituntut bisa memberikan perubahan dalam proses pembelajaran supaya mereka dapat meningkatkan semangat dan minat peserta didik dan membuat mereka berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Mereka juga harus mengetahui bagaimana memilih atau menggunakan model pembelajaran yang menarik perhatian dan meningkatkan minat peserta didik, seperti pembelajaran melalui ponsel pintar (M et al., 2021).

Tentang keefektifan *quizizz* sebagai media evaluasi berbasis *website* P1 guru kelas 4 di Sekolah Dasar Kabupaten Rejang Lebong ini mengatakan bahwa:

"Alhamdulillahnya efektif karena kan apalagi anak-anak sekolah dasar sekarang kan sudah mulai apaya kalau gadget itukan sudah menjadi prioritas jadi sangat efektif untuk membantu pembelajaran juga, apa yang tidak tersampaikan oleh gurunya dan apa yang tidak diterima oleh siswa jadi bisa tersampaikan" (Guru Kelas 4, 2023).

Sebagaimana dijelaskan oleh P1 guru kelas 4 menunjukkan bahwa *quizizz* sebagai media evaluasi ini sangat efektif untuk anak sekolah dasar karena sekarang gadget ini sudah menjadi pegangan anak sehari-hari dan jadi dengan penggunaan *quizizz* pada gadget bisa membuat peserta didik ini lebih termotivasi dalam belajar. Pernyataan ini diperkuat Kajian "Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* sebagai Lingkungan Belajar di Tengah Pandemi pada Siswa SMA" oleh Unik.Hanifah Salsabila, Iefone.Shiflana Habiba, Isti Lailatul Amanah, Nur.Asih Istiqomah, dan.Salsabila.Difany menyatakan bahwa Kuis sangat efektif dalam proses pembelajaran (Salsabila et al., 2020).

Kelebihan dan Kekurangan *Quizizz* Sebagai Media Evaluasi Kognitif Pada Pembelajaran di Sekolah Dasar

Adapun manfaat dari media pembelajaran menurut Yamin yaitu:

- a. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan
Semua siswa memiliki pemahaman yang berbeda-beda tentang topik pelajaran tertentu. Dengan bantuan media, penafsiran yang berbeda ini dapat dihindari, sehingga materi pelajaran dapat disampaikan secara homogen kepada semua siswa.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan jelas
Media dapat menampilkan informasi melalui audio, visual, animasi, dan warna, baik alami maupun yang dimanipulasi, sehingga materi Pelajaran lebih jelas, lengkap, dan menarik minat peserta didik karena berbagai potensi yang dimiliki siswa.
- c. Efisiensi waktu dan tenaga
Pendidik sering mengeluh tentang kekurangan waktu untuk mencapai tujuan kurikulum. Pendidik sering menghabiskan waktu untuk menjelaskan materi pelajaran, yang sebenarnya tidak perlu jika mereka dapat memanfaatkan media sepenuhnya.
- d. Media memungkinkan proses pembelajaran dilakukan kapan saja
Media pembelajaran dapat dirancang dan dirancang sehingga siswa dapat berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran kapan saja dan di mana saja. Tanpa bergantung pada keberadaan pendidik (Arsyad & Lestari, 2020).

Selain manfaat yang ditawarkan oleh penggunaan *e-learning*, ada

Analisis Penggunaan *Quizizz* sebagai Media Berbasis Website untuk Evaluasi Kognitif pada Pembelajaran di Sekolah Dasar

beberapa konsekuensi yang mungkin dihadapi oleh siswa saat belajar secara online. Salah satu konsekuensi dari pembelajaran online adalah bahwa semua sekolah tingkatan pasti menghadapi masalah siswa yang kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru, terutama bagi siswa yang tinggal di perdesaan yang sering menghadapi kendala jaringan (Karmen & Pribadi, 2022).

Sekolah Dasar di Kabupaten Rejang Lebong juga merakaan kelebihan dan kekurangan dari penggunaan *E-Learning* ini sebagaimana disampaikan oleh P1 guru kelas 4 :

“Dampaknya lebih ke dampak positif ya karena juga kan anak-anak itu akan lebih termotivasi kalau menggunakan gadget dia kan lebih senang kalo menggunakan *gadget* dari pada di sekolah kan ceramah-ceramah aja monoton aja tapi kalo menggunakan *gadget* anak jadi termotivasi dalam menggunakan gadget, guru juga sangat terbantu dengan adanya *Quizizz* ini karena bisa jadi menghemat waktu, pembelajaran menggunakan *E-Learning* ini bisa di lakukan dimanapun dan kapanpun , kekurangan dalam penerapan *Quizizz* ini lebih ke kuota ya dan terus juga ada orang tua yang benar-benar sibuk bekerja jadi dia itu kadang hampir waktunya sudah habis baru mengerjakan ataupun memang benar-benar lupa jadi

gurunya harus mengingatkan lagi kalo misal ada murid-murid yang belum mengerjakan karena kan orang tua itu sibuk dengan bekerja, kendala untuk mengatasinya itu guru harus mengingatkan lagi misalnya hari ini ada ulangan jadi kemarin guru harus mengingatkan dan orang tua harus mengingat juga karena kita kan kalo harus mengandalkan anak sendiri susah kan jadi orang tua juga harus mendampingi jadi orang tua juga harus mengingatkan ada tugas apa nggak, ada ulangan apa engga” (Guru Kelas 4, 2023)

P1 menjelaskan bahwa penggunaan *Quizizz* memiliki efek yang lebih baik karena meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Metode pembelajaran ini tidak hanya menyajikan ceramah sehingga tidak monoton, tetapi juga memiliki fitur yang sangat menarik. Musik dimainkan saat siswa mengerjakan soal-soal dan mereka dapat melihat skor mereka secara langsung setelah mereka menyelesaikannya, yang membuat pembelajaran lebih menarik.

Namun, kekurangan *Quizizz* ini tidak hanya masalah kuota, tetapi juga masalah waktu karena permainan ini membutuhkan banyak waktu. Anak-anak di sekolah dasar sering menggunakan *Smartphone* orang tua mereka dan orang tua sering lupa memberi tahu anak-anak mereka tentang tugas atau ulangan mereka. Guru harus mengingatkan lagi orang

tua jika anak belum mengerjakan ulangan sementara waktu pengerjaannya sudah dekat. Salah satu kekurangan dari quizizz ini adalah bahwa anak mengerjakan ulangan di rumah, sehingga anak tidak dapat menanyakan pertanyaan langsung kepada guru ketika mereka tidak memahaminya. Dalam hal ini, orang tua bertanggung jawab untuk menjelaskan kepada anaknya.

Berikut langkah-langkah pengoprasian *quizizz* secara singkat, yaitu : 1) Pengajar masuk ke *website www.Quiziz.com*, 2) Klik *sign up*, jika belum memiliki akun, 3) Mengisi semua ketentuan untuk mendaftar akun, 4) Jika sudah masuk ke aplikasi *Quizizz* klik *log in*, 5) Untuk mendaftar akun, isi menggunakan email dan *password*, 6) Lalu tentukan model kuis yang akan digunakan, bisa membuat sendiri dengan klik *create my quiz* (Aditiyawarman et al., 2022).

SIMPULAN

Quizizz adalah aplikasi *e-learning* yang sangat baik untuk evaluasi anak sekolah dasar. Ini membuat pembelajaran lebih mudah dan menyenangkan, dan fitur-fiturnya membuat siswa termotivasi untuk mengerjakan soal. Selain itu, karena hanya membutuhkan pengawasan orang tua untuk mengerjakan tugas di rumah, *quizizz* bisa mengurangi kecurangan.

Penelitian ini sudah cukup mendalam, dan hasilnya sesuai dengan

harapan peneliti. Keterbatasan dalam penelitian ini adalah, karena jarak antara peneliti dan informan yang diwawancarai cukup jauh, peneliti menghadapi kendala sinyal dan waktu saat melakukan wawancara. Saran untuk peneliti berikutnya adalah mereka harus menambahkan lebih banyak informan untuk penelitian daripada hanya satu atau dua agar data yang didapat juga bisa lebih maksimal lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditiyawarman, M. A., Sondang, M., Hanifah, L., & Kusumawati, L. D. (2022). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Politeknik Penerbangan Surabaya*, 7(1), 24–36.
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. CV Jejak.
- Anita Azmi, R., Rukun, K., & Maksum, H. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan. *Jipp*, 4(2), 303–314.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/view/25840>
- Arifin, Z. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, M. N., & Lestari, D. E. G. (2020). Efektifitas Penggunaan Media

Analisis Penggunaan Quizizz sebagai Media Berbasis Website untuk Evaluasi Kognitif pada Pembelajaran di Sekolah Dasar

- Mobile Learning berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang. *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, 10(1), 89. <https://doi.org/10.25273/ajsp.v10i1.5072>
- Guru Kelas 4. (2023). *Wawancara*.
- Jaya, I. M. L. M. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Anak Hebat Indonesia.
- Karmen, R. F., & Pribadi, F. (2022). Dampak Positif Negatif Pembelajaran Online Dalam Sistem Pendidikan Indonesia Pasca Pandemi Covid-19. *Adalah Buletin Hukum Dan Keadilan*, 6(3), 62–75. <https://doi.org/10.15408/adalah.v6i3.23336>
- M, U., Jumiati, J., & Julianti, F. (2021). Efektivitas Penggunaan Mobile Learning Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 3(2). <https://doi.org/10.24176/jpp.v3i2.5859>
- Magdalena, I., Fajriyati Islami, N., Rasid, E. A., & Diasty, N. T. (2020). Tiga Ranah Taksonomi BLOOM Dalam Pendidikan. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(1), 132–139. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Magdalena, I., Fauzi, H. N., & Putri, R. (2020). Pentingnya Evaluasi Dalam Pembelajaran Dan Akibat Memanipulasinya. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(2), 244–257. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Pangalo, E. G. (2020). Pembelajaran Mobile Learning Untuk Siswa Sma. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(1), 38. <https://doi.org/10.33394/jtp.v5i1.2851>
- Plenden, D. O. R. C., Heni, A. M., Laksmi, J. N. A., Dwikurnaningsih, Y., & Satyawati, S. T. (2021). Manajemen Evaluasi Hasil Belajar Kognitif, Afektif, Psikomotorik: Tatap Muka dan Daring. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 4(2), 2–7. <https://doi.org/10.24176/jpp.v4i2.7257>
- Rofiq, M. H., & Nadliroh, N. A. (2022). Analisis Evaluasi Pembelajaran Aqidah Akhlak Dalam Sistem Kredit Semester Di Madrasah Tsanawiyah Cerdas Istimewa Amanatul Ummah. *FATAWA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 70–92. <https://doi.org/10.37812/fatawa.v2i1.269>
- Rusman. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Alfabeta.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah*

Ilmu

Terapan Universitas Jambi/JIITUJ,
4(2), 163–173.

<https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>

- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), 81–88. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88>
- Sugiyono. (2016). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif R&D*. Alfabeta.
- Supriadi, N., Tazkiyah, D., & Isro, Z. (2021). Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 5(1), 42. <https://doi.org/10.36279/apsmi.v5i1.101>
- Sutiah. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Nizamia Learning Center.
- Yusuf, A. M. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*. Kencana.