



Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Kuis Interaktif pada Mata Kuliah Pengantar Pendidikan di Jurusan Pendidikan Antropologi Universitas Negeri Makassar

Darman Manda¹, Iqbal Arifin², Dyan Paramitha Darmayanti^{3*}

^{1,3}Universitas Negeri Makassar, Indonesia

²Universitas Sulawesi Barat, Indonesia

Email Penulis Korespondensi: dyanparamitha@unm.ac.id

Abstrak—Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kejenuhan mahasiswa dalam menjalani pembelajaran daring, khususnya bagi mahasiswa Pendidikan Antropologi Angkatan 2022 yang semenjak Covid 19 mengalami pembelajaran daring dengan proses pembelajaran daring yang monoton yaitu hanya dosen yang menjelaskan menggunakan powerpoint dan perlunya dosen mengetahui tentang media pembelajaran yang berbasis teknologi namun efektif dan menyenangkan bagi mahasiswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meneliti salah satu media pembelajaran yang saat ini menggunakan teknologi online yaitu aplikasi kuis untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa pada mata kuliah pengantar pendidikan di Jurusan Pendidikan Antropologi Universitas Negeri Makassar. Penelitian ini dilakukan pada saat proses pembelajaran daring mata kuliah pengantar pendidikan di Jurusan Pendidikan Antropologi Universitas Negeri Makassar. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, sedangkan subjek penelitian ini adalah mahasiswa angkatan 2022 di Jurusan Pendidikan Antropologi Universitas Negeri Makassar dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, dokumentasi dan wawancara, dengan menggunakan member check sebagai teknik keabsahan data. Hasil dari penelitian ini adalah penggunaan aplikasi Quizizz sebagai kuis interaktif membuat pembelajaran online menjadi lebih menyenangkan dan disukai oleh mahasiswa sehingga dapat membantu meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap mata kuliah pengantar pendidikan.

Kata Kunci: Aplikasi Quizizz, Siswa, Pembelajaran Online, Teknologi, Efektifitas

Abstract— This research was motivated by the saturation of students in undergoing online learning, especially for Anthropology Education Class of 2022 students who since Covid 19 have experienced online learning with a monotonous online learning process, namely just lecturers explaining using PowerPoint and the need for lecturers to know about learning media that are technology-based but effective and fun for students. The purpose of this study was to examine one of the learning media that currently uses online technology, namely the quizizz application to increase student understanding of introductory education courses at the Department of Anthropology Education, Makassar State University. This research was conducted during the online learning process for introductory education courses at the Department of Anthropology Education, Makassar State University. We used a qualitative descriptive method, while the subjects of this study were students from batch 2022 at the Department of Anthropology Education, Makassar State University with data collection techniques through observation, documentation and interviews, using member checks as a data validation technique. The results of this study are use of the Quiz application as an interactive quiz makes online learning more fun and liked by students so that it can help increase student understanding of introductory education courses.

Keywords: Quizizz App, Students, Online Learning, Technology, Effectiveness

I. PENDAHULUAN

Pada abad ke-21 tidak dapat disangkal bahwa teknologi adalah alat utama masyarakat untuk menciptakan kekayaan melalui penciptaan nilai. Sebuah studi mendalam mengungkapkan bahwa teknologi sebenarnya adalah hasil akhir dari sebuah proses yang terdiri dari sejumlah sub-proses penelitian dan pengembangan, penemuan, desain dan konstruksi, manufaktur dan pemasaran. Disini teknologi modern didefinisikan sebagai pengetahuan yang diubah menjadi produk, proses, layanan dan struktur organisasi [1]

Manusia menciptakan teknologi melalui budaya akalanya sebagai alat yang dapat digunakan oleh masyarakat. Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan sebagai wadah bagi dosen untuk

mempermudah dalam melakukan proses belajar yang aktif, inovatif, kreatif, dan juga menyenangkan [2], [3].

Pada tahun 2019 kita dikejutkan dengan adanya sebuah virus yang sangat memberikan dampak negatif bagi masyarakat dunia khususnya Indonesia dikenal dengan nama *The Coronavirus Disease 2019* (COVID-19) dimana penyebaran pertama kali virus ini dikabarkan oleh organisasi kesehatan yaitu WHO berada di China mengabarkan bahwa virus ini sudah menyebar di penjuru kota Wuhan China. Penyebaran virus ini sudah diketahui hamper diseluruh dunia dan menjadi pandemic global pada tahun 2019 jutaan masyarakat terdampak bahkan sampai ke Indonesia [4]–[6].

Menurut Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 01/KB/2022 Tahun 2022 tentang



panduan penyelenggaraan pembelajaran pada tahun 2020/2021 dan Tahun Akademik 2020/2021 dimasa pandemic *coronavirus disiasai* 2019 (Covid-19) mengungkapkan bahwa pembelajaran dilakukan secara tatap muka bagi wilayah yang berada pada zona kuning dan hijau, sedangkan wilayah yang berada pada zona orange dan merah akan dilakukan proses pembelajaran secara daring.

Berdasarkan keputusan kementerian pendidikan dan kebudayaan tersebut Universitas Negeri Makassar khususnya prodi Pendidikan Antropologi mengubah sistem pembelajaran yang semula dilakukan dengan luring berubah menjadi daring dikarenakan kota Makassar menjadi salah satu wilayah yang berada di zona yang rawan akan penyebaran *coronavirus disease*. Hal ini menuntut semua dosen untuk memberikan pengajaran yang efektif dalam pemanfaatan teknologi sekarang agar tidak selalu monoton dalam proses pembelajaran yang dilakukan yaitu hanya selalu mengandalkan *paper and pen test*. Pencapaian dosen akan dikatakan profesional jika minat dan semangat mahasiswa dalam mengikuti proses pembelajaran meningkat dan tidak bosan dalam mengikuti proses pembelajaran dan juga para mahasiswa mampu memanfaatkan teknologi melalui *handphone* dan *laptop*.

Aplikasi yang sangat mudah untuk diakses baik online dan offline yang dimana dapat digunakan dalam jenjang mulai dari tingkatan Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi salah satunya adalah Quizizz. Aplikasi ini adalah aplikasi yang dimana berbasis game yang dapat digunakan untuk bahan evaluasi dari proses pembelajaran yang dilakukan selama daring. Kegiatan pembelajaran di kelas dapat menggunakan media evaluasi dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif yang bervariasi untuk dapat menjadi lebih menarik bagi mahasiswa [7]

Media evaluasi dengan menggunakan aplikasi Quizizz ini juga memberikan gambaran statistic mengenai peningkatan belajar mahasiswa, selain itu juga dapat mengunduh statistic ini dalam bentuk spreadsheet Excel. Dosen juga dapat melacak jumlah tanggapan mahasiswa. Dengan menggunakan aplikasi ini tenaga pendidik dibantu untuk menguji tanpa dibatasi oleh lokasi. Tampilan yang menarik dan pengaturan waktu yang dapat diatur dan diakses oleh mahasiswa kapan saja karena terdapat banyak menu untuk memudahkan mahasiswa untuk mengatur dan dikerjakan dimana saja sesuai dengan kondisi internet yang tersedia.

Quizizz adalah platform pembelajaran online yang menawarkan siswa pengalaman belajar yang interaktif dan

menarik melalui kuis online [8]–[10]. Dengan menggunakan fitur permainan dan kompetisi, platform memungkinkan guru membuat kuis dengan berbagai jenis pertanyaan, dan siswa dapat menjawab pertanyaan tersebut secara *real-time* sambil bersaing untuk mendapatkan skor dan peringkat. Platform ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran online, memberikan umpan balik instan, dan menciptakan lingkungan belajar yang dinamis.

Quizizz merupakan salah satu platform pembelajaran yang efektif dalam pendidikan [11], [12]. Sebagai contoh, sebuah penelitian mencoba mengevaluasi efek penggunaan Quizizz terhadap keterlibatan dan hasil pembelajaran siswa [13]. Penelitian tersebut menemukan bahwa siswa menunjukkan peningkatan keterlibatan dan hasil pembelajaran ketika menggunakan Quizizz. Penelitian lain membandingkan Quizizz dengan kuis tradisional dan menemukan bahwa Quizizz dapat memberikan hasil yang sebanding atau bahkan lebih baik daripada kuis tradisional [14], [15].

Selain itu, ada juga penelitian yang berfokus pada penggunaan elemen gamifikasi Quizizz, seperti skor dan peringkat, untuk meningkatkan keterlibatan dan minat siswa dalam pelajaran tertentu [16], [17]. Dalam sejarah sekolah menengah, elemen gamifikasi Quizizz berhasil meningkatkan keterlibatan dan minat siswa dalam pelajaran. Dengan kata lain, penelitian ini memberikan pemahaman yang lebih baik tentang potensi Quizizz sebagai alat pembelajaran online yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa, kualitas pembelajaran, dan minat mereka dalam belajar.

Quizizz membantu siswa lebih tertarik untuk belajar. Quizizz, platform kuis online yang selalu berubah, sangat membantu dalam membuat pengalaman belajar yang menarik. Quizizz memiliki kemampuan untuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa melalui format kuis interaktifnya yang dirancang dengan cermat. Penggunaan elemen tantangan dan kompetisi, seperti skor dan peringkat, meningkatkan semangat belajar dan mendorong siswa untuk bersaing dan mencapai prestasi yang lebih baik.

Selain itu, Quizizz memungkinkan siswa untuk belajar di mana saja dan kapan saja dengan memberikan umpan balik segera terhadap jawaban mereka, menciptakan siklus pembelajaran yang dinamis, dan mendorong mereka untuk memahami konsep dengan lebih baik. Elemen gamifikasi seperti penghargaan dan pengakuan meningkatkan kegembiraan dan kepuasan

dalam pembelajaran. Ini pada gilirannya dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar.

Selain itu, berbagai jenis pertanyaan yang tersedia di Quizizz mempertimbangkan berbagai gaya pembelajaran, yang memungkinkan setiap siswa untuk berpartisipasi dan berkontribusi sesuai dengan preferensi mereka. Quizizz meningkatkan pemahaman siswa tentang mata kuliah pengantar pendidikan dalam kehidupan sehari-hari dan meningkatkan daya tarik dengan memberikan konteks yang relevan untuk materi kuliah. Dalam konteks pandemi yang sulit ini, penggunaan Quizizz menjadi strategi yang efektif untuk mengatasi kejenuhan siswa dan membangkitkan kembali semangat mereka untuk belajar. Quizizz membuat pendidikan menjadi menarik, menyenangkan, dan menyenangkan.

Dalam hal ini, penelitian yang dilakukan oleh Ansori, Qothifatul, & Husniyah, 2023; dan Azzahra & Pramudiani, 2022 menunjukkan bahwa kuis interaktif seperti Quizizz dapat membantu siswa lebih terlibat dan tertarik untuk belajar. Hasil survei menunjukkan bahwa platform ini membuat pembelajaran lebih menarik dan dinamis, membantu siswa mengatasi kejenuhan saat belajar secara online. Keberhasilan ini menjadi dasar untuk melihat seberapa penting kuis interaktif seperti Quizizz dalam menumbuhkan minat siswa.

Kuis interaktif seperti Quizizz dapat mengatasi kejenuhan siswa, meningkatkan partisipasi mereka, memberikan umpan balik cepat, membuat lingkungan pembelajaran menjadi dinamis, dan meningkatkan pemahaman konsep penting. Quizizz dapat menjadi alat yang bagus untuk menghidupkan kembali semangat siswa untuk belajar kembali, terutama bagi mereka yang telah terbiasa dengan kelas online selama pandemi. Oleh karena itu, diharapkan bahwa penelitian ini dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan antropologi di era pendidikan online yang sulit.

Berdasarkan penjelasan yang telah dijelaskan di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar mahasiswa dan pemahaman tentang mata kuliah pengantar pendidikan pada jurusan Antropologi Universitas Negeri Makassar di masa pandemic Covid-19 dengan menggunakan aplikasi Quizizz sebagai media interaktif.

II. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, kami menggunakan metode penelitian kualitatif dan berfokus pada 38 mahasiswa pendidikan antropologi di kelas 02 angkatan 2022 dari Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Makassar. Data

dikumpulkan melalui Google Form. Serangkaian pertanyaan dibuat untuk melihat bagaimana siswa menggunakan aplikasi Quizizz dalam mata kuliah pengantar pendidikan. Untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana penggunaan Quizizz berdampak pada siswa, pertanyaan tersebut mencakup hal-hal seperti apakah Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar, membuat pelajaran lebih seru dan menarik, menumbuhkan minat dan antusiasme siswa, membuat siswa lebih aktif, meningkatkan kecermatan dan konsentrasi, dan apakah siswa menyukai metode pembelajaran dengan Quizizz. Dalam analisis data, identifikasi pola, pengelompokan hasil, dan interpretasi makna dari penelitian ini Berikut ini adalah contoh tabel hasil penelitian berdasarkan data yang telah dikumpulkan melalui Google Form (lihat **Tabel 1**).

Tabel 1. Jawaban Terkait Penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran

No	Aspek Pertanyaan	SS	S	TS	S
1	Quizizz membantu dalam meningkatkan motivasi belajar	7	28	0	0
2	Quizizz membuat pembelajaran menjadi lebih seru dan menarik	7	28	0	0
3	Quizizz menumbuhkan minat belajar	9	26	0	0
4	Quizizz meningkatkan antusiasme belajar	9	26	0	0
5	Quizizz membuat mahasiswa membuat para mahasiswa lebih aktif secara keseluruhan	3	31	1	0
6	Quizizz membuat para mahasiswa lebih cermat dan konsentrasi dalam menjawab soal	5	29	1	0

Analisis tabel:

1. Seluruh mahasiswa mengatakan bahwa Quizizz membantu dalam peningkatan motivasi belajar (35 dari 35 responden)

- Seluruh mahasiswa mengatakan bahwa Quizizz membuat pembelajaran menjadi lebih seru dan menarik (35 dari 35 responden)
- Seluruh mahasiswa mengatakan bahwa Quizizz menumbuhkan minat belajar (35 dari 35 responden)
- Seluruh mahasiswa mengatakan bahwa Quizizz meningkatkan antusiasme belajar (35 dari 35 responden)
- Sebagian besar mahasiswa mengatakan bahwa Quizizz membuat mahasiswa membuat para mahasiswa lebih aktif secara keseluruhan (34 dari 35 responden)
- Sebagian besar mahasiswa mengatakan bahwa Quizizz membuat para mahasiswa lebih cermat dan konsentrasi dalam menjawab soal (34 dari 35 responden)

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum Menggunakan Aplikasi Quizizz

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui situasi sebelum dosen pengampu mata kuliah pengantar pendidikan menggunakan Aplikasi Quizizz. Sesaat sebelum menggunakan Aplikasi Quizizz mahasiswa merasa jenuh dalam proses pembelajaran terlebih lagi angkatan 2022 sudah merasakan kelas online sejak adanya covid 19 pada tahun 2020 yang saat itu secara umum dari subjek penelitian duduk di bangku SMA kelas X. Hasil wawancara menunjukkan bahwa mahasiswa mulai merasa jenuh dengan pembelajaran sistem daring atau online. Terlebih jika dosen hanya mengajar dan memberikan tugas saja.

Adapun hal-hal yang sering dilakukan oleh dosen pengampu mata kuliah pengantar pendidikan sebelum menggunakan Aplikasi Quizizz sebagai kuis interaktif adalah:

- Dosen hanya menjelaskan via zoom meeting atau via google meet
- Mahasiswa hanya diberikan tugas kemudian dikumpulkan via online

Aplikasi Quizizz Sebagai Kuis Interaktif Dan Sebagai Media Pembelajaran yang Menyenangkan

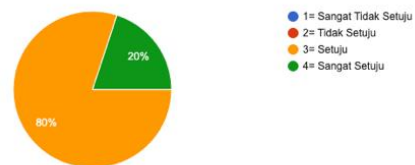
Penggunaan media pembelajaran yang tepat dengan kondisi mahasiswa yang jenuh dengan sistem pembelajaran online saat ini dan dengan kondisi mahasiswa yang notabene merupakan anak-anak milenial merupakan hal yang penting karena jika tidak diterapkan dalam proses pembelajaran mahasiswa akan kehilangan motivasinya untuk belajar. Oleh karena itu perlu ada hal

baru yaitu Aplikasi Quizizz karena tidak hanya meningkatkan motivasi dalam belajar tetapi juga bisa memaksimalkan proses pembelajaran

Aplikasi Quizizz. adalah sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif terasa seperti sedang bermain game yang dapat digunakan secara online, penggunaan Aplikasi Quizizz juga cukup mudah. Langkah-langkah yang dapat dilakukan adalah menyiapkan materi dan bentuk pertanyaan dan jawaban ke dalam Aplikasi Quizizz.

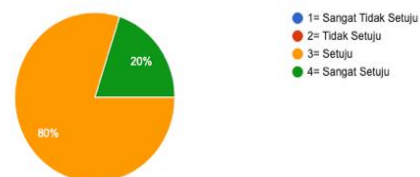
Berikut adalah respon mahasiswa dalam menggunakan Aplikasi Quizizz pada mata kuliah pengantar pendidikan

- Aplikasi Quizizz membantu dalam meningkatkan motivasi belajar pada mata kuliah pengantar Pendidikan



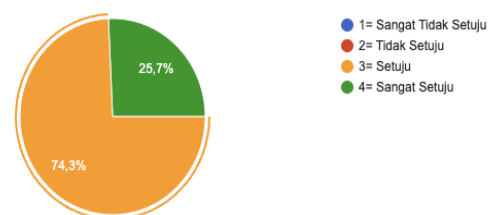
Gambar 1. Diagram Motivasi Belajar

- Aplikasi Quizizz membuat pembelajaran pada mata kuliah pengantar pendidikan menjadi lebih seru dan menarik



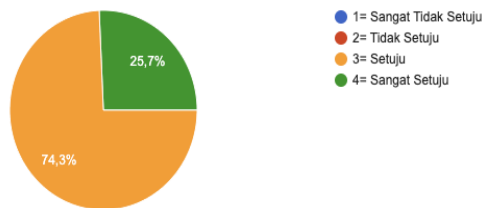
Gambar 2. Diagram Membuat Pembelajaran

- Aplikasi Quizizz menumbuhkan minat belajar mahasiswa pada mata kuliah pengantar pendidikan



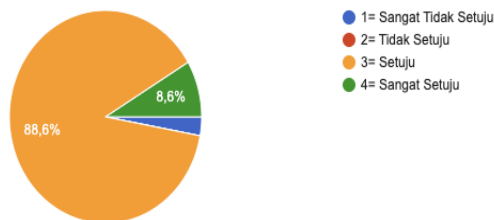
Gambar 3. Diagram Menumbuhkan Minat Belajar

4. Aplikasi Quizizz membantu meningkatkan antusiasme belajar mahasiswa pada mata kuliah pengantar pendidikan karena merupakan media pembelajaran yang berbasis game atau kuis interaktif



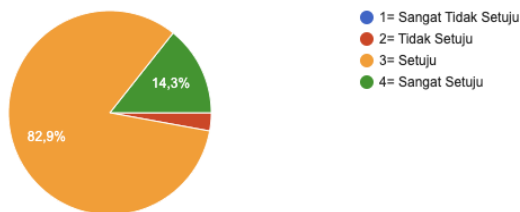
Gambar 4. Diagram Antusiasme Belajar

5. Aplikasi Quizizz membuat para mahasiswa lebih aktif secara keseluruhan dalam proses pembelajaran mata kuliah pengantar pendidikan



Gambar 5. Diagram Mahasiswa Lebih Aktif

6. Aplikasi Quizizz membuat para mahasiswa lebih cermat dan konsentrasi dalam menjawab soal-soal mata kuliah pengantar Pendidikan



Gambar 6. Diagram Mahasiswa Lebih Cermat

7. Apakah kamu menyukai metode pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Quizizz? Jika Ya/ Tidak berikan alasannya

Ya, Karna metode pembelajaranya simple

Saya menyukai metode pembelajaran dengan aplikasi kuis, tapi untuk saat ini saya masih bingung oleh karena itu, kedepannya saya akan lebih teliti dan cermat lagi dalam menjawab soal soal.

Ya karna lebih menarik dan merupakan cara pembelajaran yang baruu sedikit saran ibu jangan mi kodong pake bahasa inggris masih kurang bahasa inggris ku ibu hahaha. Makasihh ibu sukses terus kedepanya

Ya

Karena mahasiswa lebih konsentrasi

Ya, karena di Quizizz ini kita bisa belajar dengan sangat fokus serta memahami materi yg di berikan.

Sangat menyukai

Ya, karena metodenya lebih menarik.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti pada mahasiswa pendidikan antropologi Universitas Negeri Makassar maka kesimpulan dari penelitian ini adalah dapat dilihat berdasarkan hasil tes yang dilakukan bahwa 80% mahasiswa setuju dengan menyatakan Quizizz membantu dalam meningkatkan motivasi belajar, 80% menanggapi bahwa mata kuliah pengantar pendidikan menjadi lebih seru dan menarik, 74% menanggapi bahwa aplikasi Quizizz menumbuhkan minat belajar, 74% dan 88% mahasiswa menanggapi mengenai antusias dan juga membuat mahasiswa lebih aktif, serta 82% mahasiswa lebih cermat dan konsentrasi dalam menjawab soal-soal mata kuliah pengantar pendidikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada pihak-pihak yang telah mendukung terlaksananya penelitian ini.

REFERENSI

- [1] C. Nugroho, S. Sos, And M. I. Kom, *Cyber Society: Teknologi, Media Baru, Dan Disrupsi Informasi*. Prenada Media, 2020.
- [2] H. Sutirna, *Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*. Deepublish, 2018.
- [3] K. D. A. Afiani And M. N. Faradita, "Penggunaan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pgsd Pada Masa Pandemi Covid-19," *Proceeding Umsurabaya*, Vol. 1, No. 1, 2021.
- [4] R. Ais, *Komunikasi Efektif Di Masa Pandemi Covid-19: Pencegahan Penyebaran Covid-19 Di Era 4.0 (Kkn-Dr)*. Makmood Publishing, 2020.
- [5] H. Syapitri, L. M. Siregar, And F. L. Saragih, "Pencegahan Penularan Covid-19 Melalui Sosialisasi Dan Pembagian Masker Di Pasar Pringgann Medan," *Jurnal Kreativitas Pengabdian*



- Kepada Masyarakat (Pkm), Vol. 3, No. 2, Pp. 422–429, 2020.
- [6] M. B. Kurniawan, “Politik Hukum Pemerintah Dalam Penanganan Pandemi Covid-19 Ditinjau Dari Perspektif Hak Asasi Atas Kesehatan (Government Legal Politics In Handling Of Covid-19 Pandemic Reviewed From The Right To Health’s Perspective),” *Jurnal Ham*, Vol. 12, No. 1, Pp. 37–55, 2021.
- [7] C. A. Citra And B. Rosy, “Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X Smk Ketintang Surabaya,” *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (Jpap)*, Vol. 8, No. 2, Pp. 261–272, 2020.
- [8] A. Andrisyah Et Al., “Pembuatan Soal Kuis Interaktif Berbasis Kahoot! Dan Quizizz Di Lingkungan Guru Paud,” *Jmm (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, Vol. 5, No. 6, Pp. 3378–3390, 2021.
- [9] M. Cholik, “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Quizizz Sebagai Alat Pembelajaran Interaktif Di Smk,” *Jipi (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, Vol. 8, No. 2, Pp. 428–435, 2023.
- [10] M. Cholik, “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Quizizz Sebagai Alat Pembelajaran Interaktif Di Smk,” *Jipi (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, Vol. 8, No. 2, Pp. 428–435, 2023.
- [11] M. Ardiansyah, “Efektivitas Penggunaan Platform Quizizz Dalam Meningkatkan Minat Dan Pemahaman Konsep Matematika,” *Sap (Susunan Artikel Pendidikan)*, Vol. 6, No. 3, 2022.
- [12] L. Asria, D. R. Sari, S. A. Ngaini, U. Muyasaroh, And F. Rahmawati, “Analisis Antusiasme Siswa Dalam Evaluasi Belajar Menggunakan Platform Quizizz,” *Alifmatika: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, Vol. 3, No. 1, Pp. 1–17, 2021.
- [13] G. Cristiyanda And I. Sylvia, “Pengaruh Penggunaan Webquiz Quizizz Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa Di Sma N 16 Padang,” *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, Vol. 2, No. 3, Pp. 174–183, 2021.
- [14] S. Nurfadhillah, A. Rachmadani, C. S. Salsabila, D. O. Yoranda, D. Savira, And S. N. Oktaviani, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Melalui Aplikasi Quizizz Pada Pelajaran Matematika Vi Sdn Karang Tengah 06,” *Pensa*, Vol. 3, No. 2, Pp. 280–296, 2021.
- [15] P. Rosida And T. Suprihatin, “Pengaruh Pembelajaran Aktif Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Fisika Pada Siswa Kelas 2 Smu,” *Proyeksi: Jurnal Psikologi*, Vol. 6, No. 2, Pp. 89–102, 2023.
- [16] S. Rahmania, I. Soraya, And A. S. Hamdani, “Pemanfaatan Gamification Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam,” *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, Vol. 11, No. 2, Pp. 114–133, 2023.
- [17] C. A. M. Permata And Y. D. Kristanto, “Desain Pembelajaran Matematika Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa,” *Jnpm (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, Vol. 4, No. 2, Pp. 279–291, 2020.
- [18] M. Ansori, M. U. Qothifatul, And N. I. Husniyah, “Pembelajaran Inovatif Berbasis Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Anak,” *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 6, No. 2, Pp. 311–320, 2023.
- [19] M. D. Azzahra And P. Pramudiani, “Pengaruh Quizizz Sebagai Media Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika Kelas V Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 6, No. 3, Pp. 3203–3213, 2022.