



## Penerapan Media Aplikasi Quizizz Dalam Kegiatan Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SMK Negeri 2 Bontang

Nur Taufiq Darmawan<sup>1</sup>✉, Endang Dwi Sulistyowati<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Universitas Mulawarman

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Mulawarman

Email korespondensi: ✉upikdarma50@gmail.com

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap persepsi guru mengenai penggunaan aplikasi Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini deskriptif kualitatif, yaitu penelitian yang memaparkan serta menjelaskan hasil subjek yang telah diteliti. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi secara langsung, mulai dari wawancara dan praktik dengan guru. Dari hasil penelitian yang diperoleh Melalui survei dan wawancara, penelitian ini menemukan bahwa mayoritas guru berpendapat bahwa Quizizz dapat meningkatkan interaktivitas dalam proses pembelajaran, memberikan umpan balik yang cepat kepada siswa, serta menghemat waktu dalam proses koreksi. Namun, beberapa guru juga menyoroti kendala seperti keterbatasan akses internet dan kurangnya pelatihan dalam penggunaan fitur-fitur Quizizz.

### Kata kunci

Quizizz, Guru, Evaluasi pembelajaran

## Pendahuluan

Kemajuan teknologi dan pesatnya arus informasi dengan internet telah mempengaruhi kehidupan Generasi Z. Mereka terbiasa berkomunikasi dengan menggunakan gadget yang mereka miliki. Keberadaan teknologi internet menjadi bahan penting dari kehidupan dan keseharian dalam pembelajaran lainnya. Bagi Generasi Z teknologi dan internet merupakan suatu hal yang wajib ada, bukan dari sebuah inovasi seperti pandangan generasi lainnya.

Proses pembelajaran di sekolah saat ini tidak bisa lepas dari peran teknologi informasi dan dimulai dari kegiatan guru dan siswa dalam menggunakan komputer dan internet di sekolah. Tujuan ini ialah untuk mendorong pembelajaran lebih menarik dan kreatif. dikutip dalam peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 65 tahun 2013, mencantumkan bahwa setiap guru wajib menerapkan teknologi informasi dan komunikasi secara sistematis dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi. Dikutip dari buku yang diterbitkan Susanto & Akmal (2019) menjelaskan bahwa perkembangan teknologi informasi membawa dampak yang sangat luas dalam kehidupan kita sehari-hari, Menurut Azhar Arsyad (2013) pembelajaran berbasis teknologi ini mampu merangsang siswa untuk belajar dan mengajarkan latihan karena terdapat berbagai animasi, ilustrasi grafik, dan warna yang dapat menambah realisme.

Di Generasi Milenial sekarang, kita sudah melakukan pembelajaran sistem daring dengan teknologi seperti Android dan juga Komputer. Menurut Pandi dan Nurdyansyah (2017), pada saat ini perkembangan yang ada di dunia pendidikan selalu menjadi tantangan yang terus

berubah-ubah dan berkembangan seiring dengan adanya perkembangan teknologi, yang harus dikuasai oleh peserta didik maupun pendidik yang sesuai dengan standar yang diterapkan dalam perkembangan pendidikan berbasisk IPTEK. Tetapi, masih banyak beberapa siswa ataupun guru yang masih “Buta” terhadap Teknologi informasi ini, terutama di daerah pelosok .

*E-Learning* atau pembelajaran berbasis elektronik serta jaringan adalah pembelajaran dengan menggunakan sistem elektronik untuk mendapatkan kemampuan (*skill*) dan juga pengetahuan (*knowledge*). Melalui *E-Learning* juga mampu menyelenggarakan dengan jumlah peserta kelompok target yang tidak terbatas dan dengan jangkauan yang meluas. Prinsip dari *E-Learning* adalah belajar multiprespektif/multirepresentasi.

Pembelajaran bahasa Indonesia yang disampaikan oleh siswa dengan cara penerapat menulis dan membaca. Kegiatan pembelajaran ditunjang oleh media buku, penyampaian materi pengajar/Guru, dan mengerjakan latihan-latihan baik secara tertulis maupun lisan. Metode pembelajaran yang sekarang ini sangat monoton, sehingga membuat berkurangnya motivasi atau semangat untuk belajar kepada para siswa.

Quizizz adalah laman edukatif online yang tersedia di aplikasi PlayStore berbasis android dan juga PC, secara resmi laman Quizizz dipublikasi pada tahun 2017. Sampai saat ini pengguna atau pengajar yang terdaftar pada laman Quizizz mencapai 20 juta user, dan peserta didik yang memainkan permainan ini mencapai sekitar 100 juta siswa. Aplikasi Quizizz ini sendiri ialah media pembelajaran *E- Learning* yang berbasih tidak berbayar, dan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dalam rangka meningkatkan motivasi serta semangat dari hasil belajar siswa , merangsang minat belajar siswa mengulang kembali materi pembelajaran dan bisa melakukan diskusi secara kelompok.

## Metode

Metode yang digunakan yaitu metode deskriptif kualitatif. Metode deskriptif kualitatif merupakan suatu metode yang menganalisis dengan cara memparafrasekan data yang diperoleh dengan beberapa kata. Tujuan metode deskriptif kualitatif ini memaparkan penerapan pembelajaran *E-Learning* melalui sistem evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia dengan aplikasi Quizizz di SMK Negeri 2 Bontang.

Penelitian kualitatif deskriptif ini menggunakan metode observasi dan wawancara. Data yang diperoleh dari melakukan observasi pun ini ialah agar dalam penelitian ini jelas memahami dari segi gambaran atau bentuk keadaan yang sesungguhnya seperti lingkungan tempat tinggal kelas siswa dan juga lingkungan di SMK Negeri 2 Bontang yang menjadi tempat observasi ketika akan menerapkan penelitian sehingga dalam penelitian berjalan dengan baik sesuai data yang dibutuhkan, sebagaimana dilihat dari subjek dan dapat dilihat proses berlangsungnya pembelajaran sebelum menggunakan pembelajaran *E-Learning* melalui aplikasi Quizizz dengan sistem evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK Negeri 2 Bontang. Penelitian ini menggunakan metode wawancara untuk memperoleh informasi secara mendalam terhadap informasi atau keterangan yang telah diperoleh atau sampai lewat teknik lainnya dan juga dapat melihat kondisi dimana dan bagaimana situasi di dalam pembelajaran yang telah diterapkan sehingga pengumpulan data lebih menyeluruh sebagaimana yang diharapkan si peneliti pada penerapan media pembelajaran pembelajaran E-Learning melalui aplikasi Quizizz dengan sistem evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK Negeri 2 Bontang. Data yang diperoleh adalah dengan beberapa langkah-langkah berikut sebelum melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran bahasa Indonesia, yaitu (1) menyiapkan

pokok permasalahan yang akan dijadikan bahan dalam pembicaraan; (2) menetapkan kepada siapa yang akan diwawancara; (3) mengawali alur dalam wawancara; dan (4) melangsungkan alur pada wawancara kepada responden.

Data yang telah terjaring dan terkumpul selanjutnya diolah, dianalisis, sehingga data-data tersebut mempunyai makna dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang terdapat masalah dalam penelitian. Terdapat beberapa tahapan dalam menganalisis data model interaktif ini yaitu reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, peneliti fokus pada hasil wawancara pada guru bidang studi tersebut, lalu observasi yang telah lebih dahulu dilakukan pada lingkungan sekolah. Dan pada hasil wawancara dan observasi tersebut dapat lebih jelas pandangan dari siswa dan juga guru terhadap penerapan pembelajaran E-Learning melalui aplikasi Quizizz dengan sistem evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK Negeri 2 Bontang. Pada tahap penyajian data, diharapkan peneliti dapat melihat secara keseluruhan. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif merupakan sebuah temuan baru, dengan dilakukannya penelitian dapat dikemukakan bahwa bagaimana hasil dari penggunaan dalam penerapan media pembelajaran E-Learning dengan aplikasi Quizizz melalui sistem evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia di SMK Negeri 2 Bontang dengan melengkapi data bukti yang sudah dilakukan selama penelitian di lapangan. Kesimpulan awal ini dikemukakan hanya bersifat sementara, dikatakan sementara karena selama penelitian, akan ada tambahan data, yaitu dengan mempelajari data yang telah berlangsung agar data dapat diperoleh dengan objektif dan tepat. Lalu Kesimpulan terakhir yang dimana kesimpulan dengan menjelaskan kegiatan atau penelitian yang telah dilaksanakan yang terkandung masalah dan juga faktor penghambat dan juga faktor pendukung daripada penelitian tersebut.

## Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan sesuai desain pengumpulan data yang telah disampaikan kepada peserta didik dan guru SMK Negeri 2 Bontang. Proses observasi dilakukan secara langsung di lingkungan sekolah dengan memanfaatkan fasilitas pendukung utama, yaitu infrastruktur jaringan internet dan perangkat elektronik (laptop/komputer). Kondisi fasilitas ini menjadi faktor krusial mengingat penerapan aplikasi Quizizz sangat bergantung pada stabilitas koneksi dan ketersediaan perangkat. Peneliti memastikan seluruh observasi berlangsung dalam konteks nyata aktivitas pembelajaran di institusi tersebut untuk menjaga validitas data.

Terdapat tiga guru yang terlibat aktif sebagai responden, yaitu Ibu Jumriati, Ibu Lilis, dan Bapak Edy Efendy. Bapak Edy Efendy menyatakan bahwa antarmuka Quizizz tergolong mudah dipahami dan intuitif bagi pengguna. Namun, ia mengkritisi keterbatasan aplikasi dalam mengevaluasi kompetensi tinggi seperti analisis atau esai. Walaupun Quizizz menyediakan fitur uraian (*essay questions*), implementasinya dinilai kurang efektif karena sistem penilaian otomatis tidak mampu menangkap nuansa jawaban kompleks. Hal ini menunjukkan bahwa Quizizz lebih cocok untuk asesmen formatif berbasis pilihan ganda ketimbang ujian sumatif yang memerlukan kedalaman analisis.

Di sisi lain, Ibu Lilis mengalami kesulitan signifikan dalam adaptasi teknologi. Menurutnya, proses penyiapan soal, pembagian kode akses, dan penjadwalan ujian melalui Quizizz terasa lebih rumit dibanding metode manual konvensional (seperti *paper-based test*). Kendala ini terutama muncul akibat kebiasaan yang telah lama mengandalkan sistem evaluasi luring. Persepsi ini mengindikasikan adanya *technological gap* dan resistensi terhadap

perubahan, di mana efisiensi aplikasi justru terkendala oleh kurangnya literasi digital dan pola kerja yang telah mapan.

Ibu Jumriati memberikan respons positif terhadap aspek *gamifikasi* dalam Quizizz. Ia menekankan bahwa fitur permainan (seperti *leaderboard* dan musik) berhasil meningkatkan motivasi siswa sehingga evaluasi terasa lebih interaktif dan menyenangkan. Namun, ia menyoroti kelemahan kritis dalam hal pengawasan akademik, terutama selama Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) masa pandemi. Tanpa pengawasan fisik, risiko kecurangan seperti pencarian jawaban di luar platform atau kolaborasi tidak sah sulit dikendalikan. Tantangan ini memperlihatkan bahwa kelebihan Quizizz dalam *engagement* perlu diimbangi dengan strategi proktor yang andal.

Penerapan aplikasi Quizizz sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK Negeri 2 Bontang merupakan inovasi yang sangat selaras dengan perkembangan teknologi pendidikan masa kini. Di tengah era digital, kebutuhan akan media pembelajaran yang interaktif dan efisien semakin mendesak, sehingga Quizizz hadir sebagai solusi yang tidak hanya memudahkan guru dalam proses evaluasi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menantang bagi siswa. Fitur-fitur interaktif yang dimiliki Quizizz mampu mengubah suasana evaluasi yang biasanya tegang menjadi lebih santai dan kompetitif, sehingga siswa tidak merasa terbebani saat mengikuti ujian, bahkan cenderung lebih bersemangat untuk terlibat aktif dalam proses evaluasi.

Dalam pelaksanaannya, guru memiliki peran sentral sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya evaluasi menggunakan Quizizz. Guru dituntut untuk memahami cara membuat soal, mengatur waktu pelaksanaan, serta mengelola hasil evaluasi melalui aplikasi ini. Tidak semua guru langsung mahir menggunakan teknologi baru, sehingga pelatihan dan pendampingan dari peneliti sangat diperlukan agar guru dapat mengoptimalkan berbagai fitur Quizizz, seperti pengacakan soal, penggunaan timer, hingga analisis hasil ujian secara otomatis. Proses ini sangat membantu guru dalam menghemat waktu dan tenaga yang biasanya digunakan untuk mengoreksi secara manual, sehingga mereka dapat lebih fokus pada tindak lanjut pembelajaran.

Siswa sebagai subjek utama dalam pembelajaran juga perlu diberikan pengenalan dan pelatihan terkait penggunaan Quizizz. Tidak semua siswa memiliki pengalaman menggunakan aplikasi kuis daring, sehingga sosialisasi dan simulasi sangat penting dilakukan sebelum evaluasi berlangsung. Peneliti bersama guru memberikan simulasi penggunaan Quizizz satu minggu sebelum ujian, mulai dari cara login, menjawab soal, hingga memahami fitur-fitur yang ada. Dengan demikian, siswa dapat lebih percaya diri dan tidak mengalami kendala teknis saat pelaksanaan evaluasi berlangsung, serta mampu memaksimalkan potensi mereka dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan.

Dari segi penguasaan materi, penggunaan Quizizz memungkinkan guru untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Guru dapat menyusun soal-soal yang bervariasi, mulai dari pilihan ganda, isian singkat, hingga soal dengan gambar atau audio, sesuai dengan kebutuhan materi Bahasa Indonesia. Hasil evaluasi yang diperoleh secara real time memungkinkan guru untuk segera mengetahui topik mana yang sudah dikuasai siswa dan mana yang masih perlu ditingkatkan. Dengan demikian, tindak lanjut pembelajaran dapat dilakukan secara lebih terarah dan efektif, serta memudahkan guru dalam melakukan remedii atau pengayaan materi.

Selain itu, Quizizz memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi siswa. Fitur *leaderboard* atau papan peringkat yang ditampilkan secara langsung selama kuis berlangsung

memacu semangat kompetisi sehat di antara siswa. Mereka berlomba-lomba untuk mendapatkan skor tertinggi, yang secara tidak langsung meningkatkan motivasi belajar. Umpaman balik instan yang diberikan setelah siswa menjawab soal juga membantu mereka untuk segera mengetahui kesalahan dan memperbaiki pemahaman mereka terhadap materi yang diujikan. Hal ini membuat proses evaluasi tidak hanya sebagai alat ukur, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang efektif.

Namun, penerapan Quizizz juga tidak lepas dari kendala. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan akses teknologi, terutama jaringan internet yang belum merata di semua area sekolah. Beberapa siswa mengalami kesulitan saat koneksi internet tidak stabil, sehingga proses evaluasi menjadi terhambat. Selain itu, tidak semua siswa memiliki perangkat digital yang memadai, seperti smartphone atau laptop, sehingga perlu adanya dukungan dari sekolah dalam penyediaan fasilitas tersebut agar semua siswa dapat mengikuti evaluasi secara adil dan merata.

Keterbatasan lain yang dihadapi adalah pada jenis soal yang dapat diakomodasi oleh Quizizz. Aplikasi ini lebih optimal digunakan untuk soal pilihan ganda atau isian singkat, sementara untuk soal esai atau uraian masih kurang efektif. Guru yang mencoba membuat soal esai menemukan bahwa hasil jawaban siswa sulit untuk dievaluasi secara sistematis karena format ekspor data yang kurang terstruktur. Oleh karena itu, dalam praktiknya, guru lebih memilih menggunakan format soal pilihan ganda agar hasil evaluasi dapat dianalisis dengan lebih mudah dan akurat.

Potensi kecurangan juga menjadi perhatian dalam pelaksanaan evaluasi berbasis daring. Meskipun ada pengawasan, tetap ada kemungkinan siswa mencari jawaban melalui internet atau berdiskusi dengan teman selama ujian berlangsung. Hal ini menuntut guru untuk membuat soal yang lebih menuntut pemahaman dan analisis, bukan sekadar hafalan. Selain itu, perlu adanya penegasan aturan dan pengawasan yang lebih ketat selama pelaksanaan evaluasi agar hasil yang diperoleh benar-benar mencerminkan kemampuan asli siswa.

Dari sisi guru, penggunaan Quizizz sangat membantu dalam proses administrasi penilaian. Guru dapat mengakses hasil evaluasi siswa secara langsung, melihat statistik jawaban, dan mengidentifikasi siswa yang membutuhkan bimbingan tambahan. Fitur analisis data yang disediakan oleh Quizizz memudahkan guru dalam melakukan refleksi dan perbaikan terhadap proses pembelajaran. Guru juga dapat memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa berdasarkan hasil evaluasi yang diperoleh, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berkelanjutan.

Selain manfaat yang telah disebutkan, penerapan Quizizz juga memberikan dampak positif terhadap suasana kelas. Siswa menjadi lebih antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran, karena mereka merasa proses evaluasi bukan lagi sesuatu yang menakutkan, melainkan tantangan yang harus dihadapi dengan semangat. Guru juga merasa lebih termotivasi untuk terus berinovasi dalam pembelajaran, mencari cara-cara baru yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Namun demikian, untuk memaksimalkan manfaat penggunaan Quizizz, perlu adanya dukungan dari berbagai pihak. Sekolah perlu memastikan ketersediaan infrastruktur teknologi yang memadai, seperti jaringan internet yang stabil dan perangkat digital yang cukup. Selain itu, pelatihan bagi guru dan siswa harus terus dilakukan agar mereka dapat mengikuti perkembangan teknologi pendidikan dengan baik. Kolaborasi antara guru, siswa, peneliti, dan pihak sekolah sangat penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan inovatif.

Secara keseluruhan, penerapan aplikasi Quizizz dalam evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK Negeri 2 Bontang membawa banyak perubahan positif, baik dari segi motivasi, interaktivitas, maupun efektivitas evaluasi. Meski masih terdapat beberapa kendala, upaya perbaikan dan pengembangan terus dilakukan agar penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat memberikan manfaat yang maksimal. Dengan demikian, Quizizz dapat menjadi salah satu solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran di era digital.

Terakhir, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi sekolah-sekolah lain yang ingin menerapkan evaluasi berbasis teknologi. Pengalaman dari SMK Negeri 2 Bontang menunjukkan bahwa dengan persiapan yang matang, pelatihan yang cukup, serta dukungan infrastruktur yang memadai, penggunaan aplikasi seperti Quizizz dapat berjalan dengan baik dan memberikan dampak positif bagi seluruh warga sekolah. Evaluasi berbasis teknologi bukan hanya tren, tetapi kebutuhan yang harus diadaptasi untuk menghadapi tantangan pendidikan di masa depan.

Dengan demikian, penggunaan Quizizz sebagai alat evaluasi tidak hanya membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran, tetapi juga mendorong terciptanya budaya belajar yang lebih adaptif, kreatif, dan inovatif. Ke depan, diharapkan semakin banyak sekolah yang berani berinovasi dalam pembelajaran dan evaluasi, sehingga kualitas pendidikan di Indonesia dapat terus meningkat dan mampu bersaing di tingkat global.

## Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan aplikasi Quizizz untuk evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK Negeri 2 Bontang efektif dalam meningkatkan interaktivitas, memberikan umpan balik cepat, dan menghemat waktu koreksi, sebagaimana dipersepsikan secara positif oleh mayoritas guru. Namun, efektivitas ini dibatasi oleh kendala infrastruktur jaringan internet dan kurangnya kompetensi guru dalam mengoperasikan fitur-fitur aplikasi akibat minimnya pelatihan. Dengan demikian, kelebihan Quizizz sebagai alat evaluasi diakui, namun keberhasilannya sangat bergantung pada dukungan infrastruktur dan kapasitas pengguna.

## Referensi

- Ahmad, Z. A.. (2012). *Perencanaan Pembelajaran*. Pedagogia
- Andra, T. (2018). *Metode Penelitian*. Start Up.
- Arsyad, A. (2013). *Media pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Gaung Persada Press Group
- Dewi, P. K. (2018). *Media Pembelajaran Bahasa: Aplikasi Teori Belajar dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran*. UB Press.
- Kriyantono, R. (2020). *Teknik praktis riset komunikasi kuantitatif dan kualitatif disertai contoh praktis Skripsi, Tesis, dan Disertai Riset Media, Public Relations, Advertising, Komunikasi Organisasi, Komunikasi Pemasaran*. Prenadamedia Group.
- Lukman, A. (2007). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, Apollo.
- Mulatsih, B. (2020). Penerapan Aplikasi Google Classroom, Google Form, dan Quizizz dalam pembelajaran Kimia di masa Pandemi Covid-1. *Ideguru: Jurnal Kary Ilmiah Guru*. 5(1), 16-26.
- Muryadi, A. D. (2017). Model Evaluasi Program dalam Penelitian Evaluasi. *Jurnal Ilmiah PENJAS*, 3(1), 1-16

- Noor, S. (2020). Penggunaan Quizzizz dalam Penelitian Pembelajaran pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1-7.
- Permendikbud. (2013). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 65 Tahun 2013 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., Ili, L., Purba, B., Chamidah, D., Kaunang, F. J., Jamaludin, & Iskandar, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Pandi, R., & Nurdyansyah, N. (2017). An Evaluation of Graduate Competency in Elementary School. *Atlantis Press, Advances in Sosial Science, Education and Humanities Research*, Vol. 125, 93-97.
- Purba, L. S. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *JDP*, 12(1), 29-39.
- Supriadi, N., Tazkiyah, D., & Isro, Z. (2021). Penerapan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Daring di Era Covid-19. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 5(1), 42-51.
- Susanto, H., & Akmal, H. (2019). *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi : Konsep Dasar, Prinsip Aplikatif, Dan Perancangannya*. Media Pembelajaran.
- Ulya, M. (2021). Penggunaan Educandy dalam Evaluasi Pembelajaran bahasa Indonesia. *Lungua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 10(1), 55-63.