

## **PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI ALAT EVALUASI PEMBELAJARAN FISIKA**

**Rudi Haryadi<sup>1</sup> dan Riza Nurmala<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Pendidikan Fisika, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Jl. Ciwaru Raya No. 25 Cipare, Kecamatan Serang, Kota Serang, Banten 42117

<sup>1</sup>Email: [rudiharyadi@untirta.ac.id](mailto:rudiharyadi@untirta.ac.id)

<sup>2</sup>Email: [rizanurmala16@gmail.com](mailto:rizanurmala16@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran fisika terutama pada sub bab materi sumber-sumber radiasi elektromagnetik. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif dengan studi kepustakaan atau metode literature review. Teknik pengumpulan data Studi Kepustakaan berasal dari hasil-hasil penelitian yang sudah dilakukan dalam jurnal online nasional dan internasional yang disusun menggunakan database dengan penelusuran elektronik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran fisika berpengaruh terhadap minat, motivasi dan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci:** quizizz; alat evaluasi pembelajaran; fisika



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) International License.

### **ABSTRACT**

*This study aims to determine the effect of using the Quizizz application as an evaluation tool for physics learning, especially in the sub-chapter of electromagnetic radiation sources. This type of research is descriptive qualitative research with literature study or literature review method. The technique of collecting data for the study of literature comes from the results of research that has been carried out in national and international online journals compiled using a database with electronic searches. The results showed that the use of the Quizizz application as an evaluation tool for physics learning had an effect on students' interest, motivation and learning outcomes.*

**Keyword:** *quizizz; learning evaluation tool; physics*

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas dan potensi yang dimiliki manusia melalui kegiatan belajar mengajar. Di dunia pendidikan, perkembangan teknologi sangat berpengaruh pada proses pembelajaran sehingga guru dituntut untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang menarik dan inovatif dengan memanfaatkan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi.

Dalam memenuhi kebutuhan belajar mengajar yang disesuaikan dengan perkembangan teknologi tersebut maka guru melakukan perubahan penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran berbasis e-learning. E-learning yaitu kegiatan belajar mengajar yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi

(Mulatsih, 2020). Pembelajaran e-learning adalah kegiatan pembelajaran yang bisa dilakukan dengan bantuan perangkat elektronik tanpa harus tatap muka atau kegiatan pembelajaran ini dilakukan jarak jauh (Nurkolis & Muhandi, 2020). E-learning artinya sistem pembelajaran yang menyampaikan materi ajar kepada peserta didik menggunakan media internet yang bisa diakses kapan saja dan dimana saja (Astini, Sari, 2020).

Pemilihan teknologi pembelajaran yang baik dapat menimbulkan minat belajar siswa dan meningkatkan mutu pendidikan. Mutu pendidikan dapat ditingkatkan dengan adanya pembaharuan pada proses pembelajaran dan evaluasi pembelajaran yang berkualitas. Evaluasi pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan secara terus menerus dan terencana dalam tahapan proses pembelajaran yang baik berkaitan dengan faktor penunjang pendidikan sebagai alat untuk mengetahui sejauh mana keefektifan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diharapkan dalam pembelajaran (Erman, 2003). Evaluasi pembelajaran yang digunakan itu berkaitan dengan sistem pembelajaran. Dalam hal ini guru menggunakan media pembelajaran e-learning maka evaluasi yang berbasis teknologi adalah hal yang penting dalam e-learning karena penilaian cepat, berbasis teknologi dan memberikan kemudahan bagi guru.

Dalam menciptakan kegiatan belajar mengajar dan evaluasi pembelajaran yang berkualitas terkadang guru mengalami kesulitan terutama dalam pembelajaran fisika. Fisika adalah materi pelajaran yang bersifat abstrak dalam bentuk konsep, fakta, fenomena dan teori alam dari segi materi dan energinya serta seluruh interaksi yang terjadi di dalamnya. Fisika juga merupakan materi yang menyenangkan untuk dipelajari karena banyak konsep fisika yang berkaitan dengan kehidupan manusia. Namun pada kenyataannya, sebagian besar siswa menganggap bahwa fisika yaitu pelajaran dengan konsep abstrak yang sulit untuk dipahami, terlalu banyak rumus-rumus dan terkesan membosankan. Pembelajaran fisika yang konsepnya abstrak perlu disampaikan dengan menyenangkan, salah satu materi fisika tersebut yaitu materi radiasi elektromagnetik pada sub bab materi sumber-sumber radiasi elektromagnetik. Oleh karena itu, diperlukan suatu alternatif pembelajaran untuk evaluasi kegiatan belajar mengajar yang bisa membuat pembelajaran fisika menjadi materi yang menyenangkan dan interaktif.

Kegiatan evaluasi belajar mengajar yang menarik dan menyenangkan bisa diciptakan dengan memanfaatkan variasi media maupun metode pembelajaran yang interaktif agar siswa merasa bersemangat dan antusias dalam melakukan evaluasi pembelajaran. Salah satu media atau alat evaluasi pembelajaran e-learning adalah menggunakan aplikasi Quizizz yang dapat memberikan data statistik kinerja siswa yang bisa di download dalam

bentuk spreadsheet excel dan membantu guru dan siswa dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran. Quizizz adalah web tool berupa kuis online pembelajaran yang bisa digunakan sebagai penilaian formatif. Quizizz itu salah satu inovasi dari media dalam kegiatan evaluasi pembelajaran yang punya banyak fitur seperti soal pilihan ganda, soal isian maupun soal uraian yang bisa memfasilitasi guru maupun siswa dalam evaluasi pembelajaran.

Menurut Mulyati (2020) Quizizz adalah sebuah web-tool untuk membuat kuis interaktif yang dipakai dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Quizizz merupakan salah satu alat evaluasi berbasis e-learning yang paling cocok untuk mengevaluasi dengan langsung dan cepat memberi hasil kepada guru serta guru dapat melacak respon siswa. Pemanfaatan quizizz membantu guru dalam melakukan penilaian tanpa dibatasi tempat, tampilan yang menarik serta pengaturan waktu yang diatur menuntun konsentrasi siswa (Rofiqoh, 2021).

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh penggunaan aplikasi quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran fisika terutama pada sub bab materi sumber-sumber radiasi elektromagnetik ?. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran fisika terutama pada sub bab materi sumber-sumber radiasi elektromagnetik.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian dengan jenis penelitian deskriptif dan menggunakan metode studi kepustakaan atau literature review. Studi kepustakaan atau literature review adalah perlakuan yang digunakan untuk menghimpun data atau mengumpulkan sumber-sumber yang berhubungan dengan topik/tema dalam suatu penulisan. Studi kepustakaan ini biasa diperoleh dari berbagai macam sumber baik jurnal, internet, buku, dokumentasi dan pustaka. Metode studi kepustakaan adalah suatu kegiatan berkaitan dengan metode pengumpulan data pustaka, mencatat dan membaca, serta mengelola bahan penulisan. Dalam hal ini dipakai untuk menganalisis dan mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi atau web-tool Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran fisika terutama pada sub bab materi sumber-sumber radiasi elektromagnetik.

Teknik analisis data yang dipakai dalam penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif yaitu teknik analisis yang digunakan untuk menganalisis data dengan

menggambarkan atau mendeskripsikan sumber dan data-data yang telah dikumpulkan seadanya atau apa adanya tanpa ada maksud membuat generalisasi dari hasil penelitian.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Alat evaluasi pembelajaran adalah alat bantu yang memudahkan guru sebagai pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang lebih efisien dan praktis dalam menggunakannya (Suharsimi, 2013). Fungsi alat dalam kegiatan evaluasi pembelajaran supaya lebih baik dan sesuai dengan perencanaan pembelajaran. Kegiatan evaluasi belajar mengajar yang menarik dan menyenangkan bisa diciptakan dengan memanfaatkan variasi media maupun metode pembelajaran yang interaktif agar siswa merasa bersemangat dan antusias dalam melakukan evaluasi pembelajaran.

Salah satu media atau alat evaluasi pembelajaran e-learning adalah menggunakan aplikasi Quizizz. Quizizz adalah aplikasi berbasis online yang bisa dibuka melalui browser web di handphone atau laptop. Melalui aplikasi quizizz ini seorang pendidik dapat menggabungkan instruksi, review, dan evaluasi. Quizizz adalah aplikasi yang bisa dipakai untuk membuat kuis interaktif multiplayer menarik yang bisa diakses melalui perangkat laptop, handphone, dan lainnya untuk menyelesaikan sebuah kuis dalam pembelajaran. Salah satunya pembelajaran fisika pada sub bab materi sumber radiasi elektromagnetik.

Sumber radiasi elektromagnetik adalah sub bab materi pada pokok bahasan radiasi elektromagnetik dalam pembelajaran fisika. Sumber radiasi elektromagnetik menjelaskan macam-macam sumber yang dapat menghasilkan radiasi elektromagnetik. Pada materi fisika sumber-sumber radiasi elektromagnetik ini banyak menjelaskan mengenai fenomena atau gejala dengan konsep yang ada hubungannya dalam kehidupan kita sehari-hari.

Penggunaan quizizz sebagai alat evaluasi pada materi sumber-sumber radiasi elektromagnetik ini berdasarkan hasil dari analisis menunjukkan bahwa quizizz cocok digunakan sebagai evaluasi pembelajaran berbasis e-learning karena dapat memudahkan siswa melakukan evaluasi disertai fitur-fitur menarik yang sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga berpengaruh pada motivasi belajar siswa. Menurut Vera, 2021 bahwa aplikasi quizizz menjadi aplikasi pemanfaatan evaluasi pembelajaran pada pembelajaran online berbasis teknologi yang praktis mudah diakses oleh guru ataupun siswa dan menyenangkan terdapat waktu dalam pengerjaannya sehingga siswa merasa termotivasi, tidak merasa jenuh dan bosan dalam mengerjakan soal evaluasi. Sependapat dengan Purba dan Setiawan, dkk. (2019) bahwa quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game online atau game edukasi yang menyenangkan dan interaktif dapat diakses oleh siswa dengan mudah,

guru bisa memantau prosesnya (guru sebagai instruktur) dan bisa mengunduh hasil kuis yang diselesaikan oleh siswa.

Berdasarkan penelitian Nurfadilah, dkk. (2021) menunjukkan hasil bahwa game edukasi quizizz dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah diterapkannya quizizz pada pembelajaran fisika. Dari hal tersebut dapat dianalisis bahwa quizizz adalah salah satu strategi pembelajaran yang efektif dipakai untuk meningkatkan hasil belajar fisika siswa.

Berdasarkan penelitian Triyana, dkk. (2021) menunjukkan hasil bahwa penggunaan media quizizz di SMA Negeri 3 Samarinda mendapat respon siswa dengan kategori baik kemudian hasil belajar siswa pada materi suhu, kalor dan perpindahan diperoleh rata-rata nilai 87,92 dan masuk ke dalam kategori tinggi artinya ada pengaruh respon penggunaan media quizizz terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan penelitian lain yang serupa yaitu penelitian Ahmad Toni Pratama, dkk. (2021) menunjukkan hasil bahwa penggunaan evaluasi kuis menggunakan quizizz untuk materi konsep dan fenomena kuantum rata-rata mendapatkan persentase hasil belajar sebesar 80% dengan kategori baik, selain itu pemahaman siswa pada materi konsep dan fenomena kuantum juga meningkat.

Penelitian lain yang serupa yakni penelitian Vera Dwi Putri (2021) menunjukkan hasil bahwa aplikasi pembelajaran online berupa quizizz adalah aplikasi evaluasi pembelajaran berbasis teknologi yang bisa diakses secara online oleh guru dan siswa, yang juga bisa diterapkan di saat pandemi agar mampu menyeimbangkan pembelajaran di sekolah untuk senantiasa relevan dan menyenangkan khususnya pada pembelajaran fisika; adanya aplikasi quizizz ini memberikan alternatif pembelajaran online yang dilakukan tanpa harus bertatap muka langsung antara siswa dan guru serta bisa diakses di dalam maupun di luar kelas; quizizz memberikan keuntungan pada pembelajaran online atau daring dengan memanfaatkan perubahan pembelajaran yang lebih mengedepankan proses kegiatan belajar mengajar di era revolusi industri 4.0 menggunakan teknologi informasi dalam penyampaiannya, akan lebih memotivasi, menyenangkan dan menarik perhatian siswa; penggunaan quizizz dapat menjadikan pembelajaran online bersifat fleksibel sesuai dengan kemampuan dari diri siswa.

Evaluasi pembelajaran daring menggunakan aplikasi quizizz dapat menumbuhkan pembelajaran menjadi menyenangkan. Djamarah (2010) dikutip dari penelitian Vera (2021) bahwa indikator pembelajaran dapat dikategorikan menyenangkan apabila memenuhi beberapa kriteria yaitu diantaranya: memberikan suasana penuh keceriaan dan

tidak membosankan; keamanan, relevansi bahan, dan jaminan emosional berdampak baik atau hal positif; serta besarnya perhatian siswa atau siswa merasa tertarik terhadap tugas yang diberikan.

Berdasarkan penelitian Ena, dkk. (2021) menunjukkan hasil bahwa penggunaan aplikasi quizizz dapat meningkatkan konsentrasi belajar dalam pembelajaran fisika pada siswa karena siswa merasa antusias mengikuti proses pembelajaran. Media ini sangat menarik perhatian siswa untuk mengikuti proses pembelajaran fisika yang didukung kelebihan-kelebihan dari strategi quizizz yaitu siswa akan terdorong dan termotivasi dalam memahami materi pelajaran, siswa juga terlatih untuk teliti dan berpikir kritis dalam belajar, serta dapat merangsang siswa untuk berpikir efektif (Widodo, 2009).

Penelitian lain yang serupa yakni penelitian M. As Ari Abd Rohman dan Wahyu Maulida (2022) menunjukkan hasil bahwa dengan menggunakan media evaluasi pembelajaran berbasis game maka motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan selama evaluasi pembelajaran. Hal ini karena aplikasi quizizz punya fitur-fitur yang sangat menarik seperti audio, musik, gambar dan berbagai macam games yang seru mampu menarik minat belajar siswa, siswa antusias dalam mengerjakan evaluasi dan membuat evaluasi pembelajaran lebih menyenangkan jadi terdapat pengaruh penggunaan aplikasi quizizz terhadap keefektifan evaluasi pembelajaran IPA.

Berdasarkan penelitian Munjaidah, dkk. (2021) menunjukkan hasil bahwa aplikasi quizizz bisa meningkatkan hasil belajar siswa pada materi hukum newton tentang gerak karena telah berjalan dengan baik dan mendapatkan kategori efektif digunakan dalam pembelajaran pada kondisi pandemi covid-19.

Penelitian selanjutnya yakni penelitian Lusiani (2020) menunjukkan hasil bahwa penggunaan aplikasi quizizz menjadikan hasil belajar tes kognitif siswa mudah diperoleh dalam waktu yang cepat untuk mendapatkan evaluasi hasil belajar. Hasil ini sejalan dengan Aini (2019) bahwa aplikasi quizizz bisa dimanfaatkan dalam evaluasi hasil belajar siswa yang merupakan multimedia interaktif sebagai bahan evaluasi dengan tampilan data statistik kinerja siswa yang mampu membangun inovasi baru dalam diri siswa. Menurut Amornchewin (2018) media evaluasi online quizizz bisa meminimalisir kelemahan yang terjadi sehingga hasil evaluasi yang diperoleh lebih efisien karena mampu mengurangi segala bentuk kecurangan dan hasil evaluasi juga dapat langsung dilihat memudahkan guru untuk melakukan pengoreksian. Hasil temuan tersebut menunjukkan bahwa media evaluasi online quizizz memenuhi kriteria yang merupakan sistem alternatif evaluasi yang mengedepankan kecepatan dan ketepatan evaluasi hasil belajar siswa.

---

Menurut (Wijayanti, dkk., 2021) bahwa penggunaan quizizz sebagai media pembelajaran dikatakan efektif berdasarkan aspek motivasi belajar dan aspek hasil belajar yang diperoleh. Sejalan dengan penelitian Naila Fauza, dkk. (2022) bahwa hasil menunjukkan penggunaan aplikasi quizizz sebagai media evaluasi hasil belajar pada pembelajaran fisika diperoleh respon yang baik dari siswa, dimana persepsi yang mencakup tujuan, minat dan sikap menunjukkan respon yang baik dari siswa sebagai alat evaluasi hasil belajar fisika.

Penelitian lain yang serupa yakni penelitian Kushendratno (2021) menunjukkan hasil bahwa aplikasi quizizz bisa menghasilkan media pembelajaran dan evaluasi pembelajaran yang kreatif, menarik dan inovatif. Selain itu, media ini adalah aplikasi pembelajaran online yang punya banyak sekali kelebihan untuk bisa digunakan dalam mempelajari berbagai materi pelajaran dan jenjang pendidikan. Secara keseluruhan penggunaan aplikasi Quizizz sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran fisika punya pengaruh terhadap minat, motivasi, dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran fisika serta efektif digunakan dalam evaluasi pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini dikarenakan penyajian evaluasi quizizz ini sangat menarik dan interaktif dengan fitur yang dirancang memudahkan pengguna dalam menggunakannya, terdapat elemen visual dan audio juga berkaitan dengan kebutuhan siswa.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil dari penelitian mengenai pengaruh penggunaan aplikasi quizizz sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran fisika dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran berpengaruh terhadap minat, motivasi, dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran fisika, dimana siswa akan terdorong dan termotivasi dalam memahami materi pelajaran, siswa juga terlatih untuk teliti dan berpikir kritis dalam belajar, membuat siswa lebih antusias dan aktif dalam belajar serta dapat merangsang siswa untuk berpikir efektif. Selain itu penggunaan aplikasi quizizz juga efektif dan efisien digunakan sebagai alat evaluasi berbasis teknologi pada pembelajaran fisika seperti evaluasi pada pembelajaran fisika materi suhu, kalor dan perpindahan; materi konsep dan fenomena kuantum; materi hukum newton tentang gerak dan juga materi sumber-sumber radiasi elektromagnetik. Hal ini dikarenakan penyajian evaluasi quizizz ini sangat menarik dan interaktif dengan fitur yang dirancang memudahkan pengguna dalam menggunakannya, terdapat elemen visual dan audio juga berkaitan dengan kebutuhan siswa.

## **SARAN**

Dari hasil studi kepustakaan dalam penelitian ini, saran yang dapat diberikan yaitu: (1) Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi pendidik dalam memilih evaluasi pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai kebutuhan siswa dan aplikasi Quizizz ini dapat digunakan sebagai alternatif alat evaluasi pembelajaran fisika untuk meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar siswa. (2) Untuk penelitian selanjutnya diharapkan agar penelitian dengan judul yang sama dan pada materi yang berbeda dengan lebih disempurnakan baik dalam segi pelaksanaannya atau dalam segi penyusunan instrumennya.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Annisa, R, & Erwin, E (2021). Pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar IPA siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, [jbasic.org, http://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1376](http://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1376)
- Apriliyani, D, & Khotimah, K (2021). Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Quizizz Dalam Melaksanakan Pembelajaran Daring (Online) Pada Materi Konflik Di SMP Laboratorium YDWP UNESA. *Dialektika Pendidikan IPS*, [ejournal.unesa.ac.id, https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/PENIPS/article/view/42156](https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/PENIPS/article/view/42156)
- Azizah, Ziadatul, dkk. 2020. Analisis Pemahaman Konsep Fisika Peserta Didik menggunakan Instrumen Berbantuan Quizizz. *EduSains: Jurnal Pendidikan Sains & Matematika*, Vol. 8 (2), 1-11.
- Bunyamin, AC, Darmawan, D, & ... (2020). PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INGGRIS SISWA PADA POKOK BAHASAN SIMPLE PAST TENSE DI SMA .... *TEKNOLOGI ...*, [journal.institutpendidikan.ac.id, https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/tekp/article/view/1561](https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/tekp/article/view/1561)
- Fauza, Naila, dkk. 2022. Persepsi Peserta Didik Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Evaluasi Hasil belajar Siswa di SMK Taruna Satria Pekanbaru. *Journal of Physics Learning Research*, Vol. 8 (1), 37-45 [Online] di <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jppf/article/download/115685/106173>
- Haryati, I (2021). Pengaruh penggunaan aplikasi quizizz terhadap motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran daring IPA kelas V MIN 1 Kota Surabaya., [digilib.uinsby.ac.id, http://digilib.uinsby.ac.id/48753/](http://digilib.uinsby.ac.id)
- Indrawati, E. S., dkk. 2021. Penggunaan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fisika Di Kelas XI-IPA 1 SMA Negeri 6 Padang. *Jurnal ESTUPRO*, Vol. 6 (3), 64-71 [Online] di <https://jurnal.ugm.ac.id/index.php/ESTUPRO/article/download/835/618>



- Iwan, CD Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *riset-iaid.net*, <https://www.riset-iaid.net/index.php/bestari/article/view/474>
- Kushendratno. 2021. Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz pada Masa Pandemi di SMK N 5 Palembang. *Journal of Innovation in Teaching and Instructional Media*, Vol. 1 (3), 179-185 [Online] di <https://ejournal.karinosseff.org/index.php/jitim/article/view/143/136>
- Lusiani. 2020. Penggunaan Aplikasi Online Quizizz Dalam Menganalisis Hasil tes Kognitif Siswa Pada Materi Energi. *SPEJ (Science and Physics Education Journal)*, Vol. 4 (1), 15-23 [Online] di <https://journal.ipm2kpe.or.id/index.php/SPEJ/article/view/1637/1191>
- Meirlin, Triyana, dkk. 2021. Pengaruh Respon Penggunaan Media Game Edukasi Quizizz dalam Pembelajaran Jarak Jauh terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Samarinda. *Jurnal Literasi Pendidikan Fisika*, Vol. 2 (2), 117-125 [Online] di <https://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/JL/PF/article/view/615/479>
- Monalisa, M, & Imron, I (2021). Technology Acceptance Model (TAM) untuk Menganalisis Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap efektivitas Pengajaran Guru Sekolah Dasar di Kota .... *Jurnal Inovasi Informatika*, *jurnal.pradita.ac.id*, <https://jurnal.pradita.ac.id/index.php/jii/article/view/164>
- Munjaidah, dkk. 2021. Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran
- Nurfadillah, dkk. 2021. Pembelajaran Daring Melalui Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Fisika. *Jurnal Literasi Digital*, Volume 1 (2), 108-115 [Online] di <https://pusdig.my.id/literasi/article/view/14/18>
- Pratama, A. T., Nana, N., & Sulistyaningsih, D. (2021). UTILIZATION OF QUIZZIZ APPLICATION IN PHYSICS LEARNING ON QUANTUM PHENOMENON MATERIALS. *EduFisika: Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(1), 34-40. <https://doi.org/10.22437/edufisika.v6i1.10981>
- Putri, Vera Dwi. 2021. Aplikasi Daring Quizizz Sebagai Solusi Pembelajaran Menyenangkan di Masa Pandemi. *Journal Science Education*, Vol. 2 (1), 8-22 [Online] di <https://jurnal.lp3mkil.or.id/index.php/ljse/article/view/115/53>
- Ratnasarianti, E (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VI SD Negeri .... ... Universitas Muhammadiyah Makassar ..., *digilibadmin.unismuh.ac.id*, [https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/19741-Full\\_Text.pdf](https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/19741-Full_Text.pdf)
- Rohman, M. A. A., dan Wahyu M. L. 2022. Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Evaluasi Pembelajaran Daring Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Materi Macam-macam Gaya Kelas IV MI Al Ihsan Damarsi. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, Vol. 1 (1), 31-39 [Online] di <https://muassis.journal.unusida.ac.id/index.php/jmpd/article/download/10/6>
-