

Penggunaan Quiziz Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Literasi Digital Mahasiswa

Ervianti

Universitas Kristen Indonesia Toraja
ervianti@ukitoraja.ac.id

Abstract

Peranan teknologi pada saat pembelajaran harus dianggap terbiasa, bahkan dimasa yang akan datang komputer dianggap sama keberadaannya dengan media alat tulis ataupun media yang tidak tergolong dalam teknologi di setiap ruangan kelas. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan quiziz dalam meningkatkan literasi digital. Pendekatan penelitian ini adalah kualitatif dengan metode deskriptif analitik. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa penggunaan quizizz dapat meningkatkan literasi digital mahasiswa.. Hal ini dibuktikan dengan pengamatan atau observasi. Tidak hanya itu observasi juga melihat hasil akhir pengisian kuisisioner quizizz dimana mahasiswa sangat bersemangat dalam pembelajaran dengan menggunakan quiziz. Media mampu merangsang proses kecerdasan dan kemampuan berpikir siswa dengan berbagai konten keilmuan didalamnya. Oleh karena itu penggunaan quiziz dalam pembelajaran dapat meningkatkan literasi digital mahasiswa.

Kata Kunci: quiziz, literasi digital, mahasiswa

Abstract

The role of technology during learning must be considered familiar, even in the future computers are considered the same as stationery media or media that are not classified as technology in every classroom. The purpose of this study was to determine the effect of using quiziz in improving digital literacy. This research approach is qualitative with descriptive analytical methods. The results revealed that the use of quizizz can increase students' digital literacy. This is evidenced by observation or observation. Not only that, observations also saw the final results of filling out quizizz questionnaires where students were very enthusiastic about learning using quizizz. Media is able to stimulate the process of intelligence and thinking skills of students with various scientific content in it. Therefore, the use of quiziz in learning can improve students' digital literacy.

Keywords: quiziz, digital literacy, student

Pendahuluan

Pendidikan tinggi menghadapi tantangan baru dalam membangun keterampilan literasi digital siswa. Untuk menghadapi perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era yang semakin digital, siswa harus memiliki keterampilan literasi digital. Literasi digital tidak hanya mencakup pemahaman tentang teknologi, tetapi juga kemampuan untuk mengakses, menilai, menggunakan, dan berpartisipasi secara efektif dalam dunia digital. Salah satu media pembelajaran yang menarik, memiliki sifat interaktif yang mengutamakan kerja sama, komunikasi, dan bisa menimbulkan interaksi antara siswa adalah melalui permainan, yang mempunyai karakteristik untuk menciptakan motivasi dalam belajar, yaitu khayalan (fantasi), tantangan (challenges) dan keingintahuan (curiosity) (H. et al., 2021) .

Perkembangan teknologi begitu berubah dengan cepat seiring datangnya revolusi industri 4.0 atau yang biasa disebut sebagai revolusi industri ke empat adalah sebutan dari trend otomatisasi dan pertukaran data dalam teknologi industri (pabrik), mencakup sistem siber, internet of things, komputasi awan (cloud) dan kecerdasan buatan (artificial intelligence). Revolusi industri "pemaksa kita untuk memikirkan kembali segala sesuatu yang selama ini kita

pahami tentang pembelajaran, pendidikan, bisnis, ekonomi dan pemerintahan". Revolusi industri 4.0 juga melahirkan revolusi belajar, salah satu contohnya adalah dengan google assistance, seorang siswa dapat menemukan jawaban dari apapun yang dicari dengan singkat. (Maya siti sakdah, Andi prastowo, 2022)

Dengan berkembangnya teknologi di Indonesia dapat mempermudah kita dalam melakukan berbagai hal. Adapun dalam bidang pendidikan, teknologi dapat mempermudah pendidik dan peserta didik untuk melaksanakan proses pembelajaran, salah satunya adalah proses pengembangan kurikulum. Pemanfaatan teknologi dan komunikasi adalah penggunaan aplikasi kuis interaktif yaitu Quizizz. Quizizz adalah sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas. Kuis interaktif yang dibuat memiliki empat pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar yang dapat ditambahkan gambar kelatar belakang pertanyaannya (Sari & Nurani, 2021). Jika pembuatan kuis sudah jadi, kita dapat membagikan kode Quizizz ke peserta didik agar dapat login aplikasi Quizizz.

Quizizz juga dapat memberikan data dan statistika tentang kinerja peserta didik sehingga pendidik dapat melacak berapa peserta didik yang telah menjawab pertanyaan yang telah disiapkan, serta dapat melihat pertanyaan yang belum dijawab. Pendidik juga dapat mendownload statistik dalam bentuk ms.excel. Quizizz juga dapat memberikan fitur "tugas", sehingga peserta didik dapat mengerjakan kuis yang telah disiapkan kapan saja dan dimana saja (Kartiwi & Rostikawati, 2022). Peserta didik juga dapat lebih fleksibel dalam mengerjakan tugas dan pendidik dapat membatasi waktu pekerjaan kuis tersebut. Semakin cepatnya arus globalisasi, memunculkan pula arus lain dalam perkembangan teknologi, yang akhirnya lahir aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran, yang menunjang keberlangsungan kegiatan belajar mengajar. Aplikasi Quizizz bersifat online, yang artinya dapat digunakan dengan mudah jika didukung dengan akses internet yang memadai.

Banyaknya media pembelajaran yang telah di suguahkan, yang bisa di gunakan oleh guru, salah satunya yaitu media pembelajaran yang berbasis permainan, tentu juga bisa digunakan sebagai sarana menyampaikan materi dalam proses pembelajaran yaitu untuk mengukur pemahaman siswa selama mendapatkan materi yang telah diajarkan. lahirnya teknologi yang menjadi salah satu bagian dari media pembelajaran, adalah untuk memberikan kemudahan, kemudian menghasilkan media pembelajaran berupa aplikasi permainan Quizizz yang sistematisnya semakin ramai digunakan sebagai media pembelajaran pada saat ini. Salah satu aplikasi kuis otomatis secara online yang dapat digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta didik yaitu aplikasi Quizizz. Quizizz adalah alat penilaian formatif yang menyenangkan, multiplayer, gratis, dan berfungsi di semua perangkat seperti komputer, tablet, laptop, dan smartphone (Abdillah et al., 2022). Yang dapat diakses melalui aplikasi chrome, google, mozilla, yahoo dan lain sebagainya. Setiap siswa atau kelompok membutuhkan satu perangkat, namun tidak perlu membuat akun di Quizizz, dapat langsung bergabung dengan memasukkan game kode. Kuis dapat dibagikan untuk digunakan pihak lain. Quizizz menyenangkan karena menggunakan elemen lucu seperti meme, avator dan gamification yang membuat siswa semangat belajar (Putri & Dwijayanti, 2020).

Menurut Noor Quizizz dapat digunakan sebagai stimulus yang bersifat "fun" tetapi tetap "learning" yang dapat menyegarkan ingatan, menarik, dan memberikan kesan yang baik dalam memori otak siswa (Noor et al., 2019). Menurut Basuki dan Hidayanti Quizizz merupakan salah satu dari bagian macam aplikasi yang menggunakan dalam bentuk kuis berbasis game. Sedangkan menurut Surya dan Pratolo selain meningkatkan minat peserta didik, Quizizz juga

menfasilitasi student engagement. Menurut Razali mengemukakan bahwa quizizz di kemas dalam bentuk gamifikasi (Wahed & Nurhikmah, 2023).

Untuk meningkatkan literasi digital siswa, diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan interaktif karena mereka dihadapkan pada jumlah besar informasi di internet dan tuntutan untuk menggunakan berbagai aplikasi dan platform digital selama proses pembelajaran. Penggunaan platform Quizizz saat belajar adalah salah satu pilihan. Quizizz merupakan platform berbasis daring yang menyediakan berbagai fitur interaktif untuk pembelajaran, termasuk pembuatan kuis, pemantauan kemajuan, dan umpan balik secara instan (Muhammad Fathi Nur Fadly1*, 2022). Melalui pemanfaatan Quizizz, diharapkan mahasiswa dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran, meningkatkan pemahaman mereka tentang literasi digital, dan memperoleh keterampilan praktis yang relevan dengan perkembangan teknologi.

Dengan berbagai fitur interaktifnya, Quizizz diharapkan dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan menantang yang mendorong siswa untuk meningkatkan kemampuan literasi digital mereka secara mandiri dan membantu mereka bekerja sama. Dengan penggunaan Quizizz dalam pembelajaran, diharapkan literasi digital siswa akan meningkat secara signifikan, menyiapkan mereka untuk tuntutan dunia kerja yang semakin digital. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi seberapa baik penggunaan Quizizz dalam meningkatkan literasi digital siswa serta memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan pendidikan tinggi di era teknologi saat ini.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif, penelitian kualitatif merupakan pendekatan yang menekankan pada pemaknaan dan konteks pendeskripsian yang lebih mendalam (Ervianti et al., 2022). Objek dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang menggunakan aplikasi quiziz dalam pembelajaran untuk meningkatkan literasi digital. Adapun responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa UKI Toraja pada Prodi Teknologi Pendidikan di semester tiga. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu obeservasi, wawancara dan penyebaran angket/kuisisioner. Analisis data dilakukan secara interaktif dan berkelanjutan sampai data tersebut tuntas dan mencapai jawaban yang serupa. Hal ini dilakukan melalui proses reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi dilapangan bahwa penggunaan aplikasi quiziz dalam pembelajaran mahasiswa dapat meningkatkan literasi digital hal ini dibuktikan dengan pengamatan serta hasil dari rata-rata isi dari angket. Pada saat mengerjakan soal menggunakan aplikasi quiziz mahasiswa melaksanakan dengan baik, dan mendapatkan nilai yang bagus dan dapat memberikan motivasi dalam pembelajaran. Terdapat beberapa gambar serta icon yang menarik dalam pembelajaran menggunakan aplikasi quiziz.

Pada saat evaluasi menggunakan aplikasi quizizz ada kelebihan yaitu mahasiswa tidak dapat bertanya atau mencontoh kepada temannya, kemudian karena adanya waktu yang telah ditentukan dalam satu soalnya, mahasiswa dalam menjawab quizizz tidak punya kesempatan untuk bertanya dengan orang sekitar atau melihat buku catatan maupun mencari jawaban di platform google. Maka dari itu dengan adanya Saat setelah mengerjakan quizizz, mahasiswa dapat mengetahui peringkat dari keseluruhan siswa yang telah mengerjakan quizizz tersebut. Mahasiswa saat menjawab soal-soal didalam media quizizz dapat mengetahui jawaban yang benar dan salah dari soalnya yang telah dikerjakan.

Perkembangan dari media pembelajaran quizizz, perlu dilakukan secara berkesinambungan agar quizizz bisa menjadi satu aplikasi kompetitif sebagai media pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran sendiri, tidak dapat dilepaskan begitu saja dengan pola-pola pembelajaran. Pola-pola pembelajaran yang di organisasikan, yang kemudian di terapkan berdasarkan batasan teknologi pendidikan. (Manubey et al., 2022) Pada dasarnya, terdapat empat pola pembelajaran yang digunakan di indonesia, yaitu:

1. Pola tradisonal (yakni hubungan guru kepada siswa secara langsung)
2. Pola guru dengan media
3. Pola pemebelajaran bermedia
4. Pola pembelajaran dengan media saja.

Media pembelajaran aplikasi Quizizz sangat mudah pembuatannya, yakni dengan menyiapkan terlebih dahulu materi, dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan dan jawaban alternatif dalam aplikasi Quizizz. Setelah selesai menyusun materi kedalam pertanyaan dengan seluruh konten lainnya yang hendak disiapkan, kemudian membuka dan masuk pada aplikasi Quizizz, melalui webnya, yaitu www.Quizizz.com. Yang telah disiapkan di playstore atau halaman internet lainnya (Maya siti sakdah, Andi prastowo, 2022).

Bagi pendatang baru, atau yang belum memiliki akun agar dapat mengoperasikan aplikasi quizizz, diharuskan untuk mendaftar terlebih dahulu dan akan mendapatkan akun agar dapat mempermudah akses terhadap aplikasi quizizz. Tata caranya yaitu, dengan klik tulisan sing up yang tertera, kemudian melengkapi keperluan bio data secara singkat dalam pendaftaran, agar menandakan bahwa itu akun anda. Jika sudah terdaftar sebagai akun, maka akun tersebut dapat digunakan secara bijak dengan mengakses aplikasi quizizz dengan cara, klik tulisan login didalam aplikasi quizizz, dengan mengisikan ketentuan akun, yaitu email dan passpord yang digunakan ketika melakukan pendaftaran sebelumnya (Megawaty et al., 2021).

Ketika sudah masuk kedalam web dan tentu sudah mendaftar sebagai akun dari aplikasi quizizz, kita akan dihadapkan dengan pemandangan pada library, yang mana terdapat koleksi media kuis, yang telah disuguhkan oleh sang pembuat kuis sebelum-sebelumnya. Selain itu, kita bisa dengan leluasa memilih kuis-kuis yang tersedia di aplikasi quizizz, sesuai dengan kebutuhan pendidik dalam mengoperasikan aplikasi quizizz (Adawiyah et al., 2022). Dari namanya yang diawali dengan kata kuis, tentu terdapat beberapa macam fariasi kuis yang disuguhkan. Akan tetapi, untuk meningkatkan kreativitas dari stiap pemilik akun,quizizz memberikan kemudahan untuk dapat membuat kuis sendri, yang disukai melalui kreasi diri sendiri, dengan klik tulisan create my quiz.

Adapun tata cara untuk mengoperasikan aplikasi quizizz secara ringkas yaitu :

1. Buka web, ketik quizizz
2. Bila belum memiliki akun, klik sing up
3. sis segala ketentuan pendaftaran akun
4. Masuk keaplikasi quizizz, klik login
5. Isi dengan email dan passpord yang digunakan ketika mendaftarkan akun
6. Tentukan model kuis, bisa membuat sendiri dengan mengklik create my quiz

Demikian variasi media pembelajaran melalui aplikasi quizizz bisa dimanfaatkan dan dioperasikan sebagai mana mestinya, dengan memanfaatkan kemudahan teknologi pendidikan di era globalisasi (Pratama & Ruruk, 2022). Adapun pengoperasian dari aplikasi quizizz, yaitu sebagai berikut:

1. Masuk ke www.quizizz.com.
2. Klik tulisan log in
3. Kemudian, klik tulisan teacer, sebagai pengajar

4. Masukkan identitas diri, berupa username, email, dan password
5. Jika sudah dinyatakan masuk, kemudian buat kuis, pada tulisan create a quiz
6. Muncul tampilan lest create a quiz
7. Masukkan nama kuis, contoh: pembelajaran agama Kristen Kemudian klik save
8. Muncul tampilan selanjutnya, pada kolom tersedia, "Write Question Here" , lalu masukkan opsi jawaban (apa bila menggunakan multiple choice/ pilihan ganda) pada kolom "answer option 1, answer option 2, dan seterusnya
9. Beri tanda centang, kolom jawaban yang benar
10. Kemudian atur durasi mengerjakan dalam setiap soal
11. Klik star
12. Apabila telah menyelesaikan pengisian kuis, klik "finish quiz"
13. Kemudian akan muncul tampilan quiz detail (aturlah kelas berapa kuis itu akan ditujukan), lalu klik save details
14. Kemudian, muncul tampilan berikutnya, pilihlah "Homework", apabila hendak digunakan sebagai PR, serta pilih "play live", apabila hendak digunakan sekarang.
15. Masukkan deadline atau batas waktu mengerjakan (atur tanggal serta jam) lalu klik "proceed".
16. Kemudian, muncul tampilan berikutnya, yaitu kode yang digunakan untuk masuk dalam pengerjaan kuis.
17. Kemudian membuka link <http://quizizz.com/admin/>.

Demikian cara dalam menggunakan aplikasi quizizz bagi pengguna/pengajar maupun fasilitator. Selain itu terdapat beberapa kelebihan dari aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Setiap Mahasiswa menjawab pertanyaan dengan benar maka akan muncul beberapa poin yang didapatkan dalam satu soal dan juga mendapat ranking berapa dalam menjawab soal tersebut.
2. Jika mahasiswa menjawab salah pertanyaan tersebut, maka akan muncul jawaban yang benar.
3. Jika selesai mengerjakan kuis, pada akhir kuis akan ada tampilan Review Question untuk melihat kembali jawaban yang kita pilih.
4. Dalam pengerjaan kuis, setiap mahasiswa mendapat daftar pertanyaan yang berbeda dengan mahasiswa lainnya karena kuis tersebut dibuat dalam bentuk Homework/PR sehingga daftar soalnya diacak dan setiap mahasiswa, soal yang muncul berbeda beda.

Dibalik kelebihan, adapun kelemahan dari aplikasi ini yaitu :

1. Mahasiswa dapat membuka tab baru
2. Susah dalam mengontrol mahasiswa ketika membuka tab baru
3. Pelaksanaannya membutuhkan waktu yang lama, sedangkan waktu yang tersedia terbatas sehingga beberapa indikator belum berkembang secara optimal
4. Pelaksanaannya memerlukan akses internet yang stabil selain itu diperlukan spesifikasi gawai yang cukup tinggi untuk mengakses aplikasi Quizizz ini.

Penggunaan aplikasi kuis online dengan Quizizz ini dapat menjadikan pembelajaran perkembangan kurikulum lebih menyenangkan dan membuat peserta didik menjadi lebih semangat dalam belajar. Sehingga tujuan dari pendidikan akan tercapai jika pembelajar dan pengajar memiliki semangat dan saling mendukung antara yang satu dengan yang lainnya. Penggunaan Quizizz pada mata Kuliah perkembangan kurikulum, banyak diminati karena bentuk penilaian yang ditampilkan Quizizz di depan layar setelah pengerjaan tugas kuis selesai (Widayanti et al., 2021). Melalui pembelajaran quizizz proses belajar mengajar akan lebih efektif dan menyenangkan. Dalam hal ini, peserta didik didorong untuk menemukan solusi

dalam pemecahan masalah, adanya tuntutan waktu yang didesain dalam game sehingga peserta didik harus tepat waktu dalam menyelesaikannya. Kemudian dapat meningkatkan keaktifan, kecakapan dan konsentrasi peserta didik. Tidak hanya itu, hasilnya dapat dilihat dan para peserta didik dapat lebih mengetahui dimana letak kesalahan mereka. Selain itu, penggunaan aplikasi quizizz juga dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi peserta didik. Serta aplikasi quizizz dapat menampilkan soal dalam bentuk gambar dan suara. Sehingga kebutuhan pendidik dalam memanfaatkan aplikasi ini dapat ditunjang dengan baik (Ningrum et al., 2023). Oleh karena itu, dalam pembelajaran Perkembangan kurikulum penggunaan aplikasi quizizz dijadikan sebagai solusi yang sangat efektif dan cocok digunakan sebagai pembelajaran yang menyenangkan untuk pendidik dan peserta didik.

Berikut beberapa cara di mana Quizizz dapat digunakan untuk mencapai tujuan tersebut:

a. Pembelajaran Interaktif:

Quizizz menyediakan format kuis yang interaktif, memungkinkan siswa terlibat secara langsung dalam materi literasi digital. Pertanyaan dan jawaban yang interaktif dapat membantu siswa untuk lebih memahami konsep-konsep kunci.

b. Adaptasi Materi:

Guru dapat membuat kuis yang disesuaikan dengan topik literasi digital, termasuk aspek-aspek seperti keamanan online, etika digital, dan pemahaman risiko. Hal ini memungkinkan guru untuk menyesuaikan materi dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman siswa.

c. Umpan Balik Instan: Quizizz memberikan umpan balik instan setelah setiap pertanyaan atau kuis selesai. Hal ini memungkinkan siswa melihat segera di mana mereka melakukan dengan baik dan di mana mereka mungkin perlu memperbaiki pemahaman mereka.

d. Aspek Persaingan:

Fitur-fitur kompetitif pada Quizizz, seperti papan peringkat, dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi dan meningkatkan kinerja mereka. Kesan persaingan yang sehat dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran literasi digital.

e. Fleksibilitas Waktu dan Tempat

Kuis online memungkinkan siswa untuk mengakses materi literasi digital kapan saja dan di mana saja. Ini memberikan fleksibilitas yang diperlukan untuk pembelajaran yang lebih mandiri dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

f. Pemantauan Kemajuan:

Guru dapat memantau kemajuan setiap siswa melalui data dan statistik yang disediakan oleh Quizizz. Ini memungkinkan guru untuk memberikan dukungan tambahan kepada siswa yang mungkin mengalami kesulitan.

g. Kolaborasi:

Penggunaan mode tim di Quizizz dapat mendorong kolaborasi antara siswa. Mereka dapat bekerja sama untuk menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas yang berkaitan dengan literasi digital.

Penting untuk diingat bahwa penggunaan Quizizz atau alat pembelajaran online lainnya sebaiknya diintegrasikan secara bijaksana ke dalam kurikulum. Ini harus menjadi bagian dari pendekatan pembelajaran yang holistik untuk literasi digital, yang juga mencakup diskusi kelas, proyek kolaboratif, dan situasi kehidupan nyata yang relevan dengan dunia digital.

Kesimpulan

Penggunaan aplikasi quiziz dalam pembelajaran untuk meningkatkan literasi digital mahasiswa sangat berpengaruh positif dimana mahasiswa dapat dengan semangat dan termotivasi dalam mengerjakan soal dalam aplikasi quiziz. Penggunaan aplikasi quiziz sangat mudah diterima oleh mahasiswa dengan tampilan yang menarik dan mudah di gunakan sehingga literasi digital yang dimiliki mahasiswa dapat meningkat dan memperkaya keterampilan hardskil yang dimiliki mahasiswa. Tanpa mengurangi esensi dalam memperoleh nilai dalam evaluasi.

References

- Abdillah, R., Kuncoro, A., Erlangga, F., & Ramdhan, V. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! dan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 2(01), 92–102. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v2i01.1363>
- Adawiyah, R., Kurniawan, K., Amirullah, F., & Aroyandini, E. N. (2022). Edukasi Pencegahan Penyebaran Berita Hoaks Melalui Sosial Media Di Smk Negeri 71 Jakarta. *Diseminasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 160–167. <https://doi.org/10.33830/diseminasiabdimas.v4i2.2769>
- Ariandini, N., & Ramly, R. A. (2023). Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Kependidikan Media*, 12(2), 107–116.
- Ervianti, Pratama, M. P., Sofyan, H, N., & Aminuddin, R. (2022). Penggunaan Media Video Tutorial Photoshop Untuk Meningkatkan. *Patria Artha Technological Journal*, 6(2), 174–178.
- H., N., Febriati, F., & Ervianti, E. (2021). The Impact of Computer-based Test and Students' Ability in Computer Self - Efficacy on Mathematics Learning Outcomes. *Journal of Education Technology*, 5(4), 603. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i4.34942>
- Kartiwi, Y. M., & Rostikawati, Y. (2022). Pemanfaatan Media Canva Dan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Teks Fabel Peserta Didik Smp. *Semantik*, 11(1), 61. <https://doi.org/10.22460/semantik.v11i1.p61-70>
- Manubey, J., Koroh, T. D., Dethan, Y. D., & Banamtuan, M. F. (2022). Pengaruh Literasi Digital terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4288–4294. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2590>
- Maya siti sakdah, Andi prastowo, N. anas. (2022). Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Megawaty, D. A., Alita, D., & Dewi, P. S. (2021). PENERAPAN DIGITAL LIBRARY UNTUK OTOMATISASI. 2(2), 121–127.
- Muhammad Fathi Nur Fadly^{1*}, P. M. S. (2022). PERSEPSI SISWA TERHADAP PEMANFAATAN KAHOOTDAN QUIZZDALAM PEMBELAJARAN DI KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Jurnal Cakrawala Pendas*.
- Ningrum, M., Maghfiroh, & Andriani, R. (2023). Kurikulum Merdeka Belajar Berbasis Pembelajaran Berdiferensiasi di Madrasah Ibtidaiyah. *EL Bidayah: Journal of Islamic Elementary Education*, 5(1), 85–100. <https://doi.org/10.33367/jiee.v5i1.3513>
- Noor, A. Y., Fitriani, F., & Kurniasih, D. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Multiple Representasi Pada Materi Hukum Dasar Kimia Kelas X Ipa Sma Negeri

- 1 Sungai Raya. AR-RAZI Jurnal Ilmiah, 7(1), 705–714. <https://doi.org/10.29406/ar-r.v7i1.1380>
- Pratama, M. P., & Ruruk, S. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF SAC PADA MATA KULIAH DASAR-DASAR KOMPUTER.
- Putri, N. W., & Dwijayanti, R. (2020). Pengembangan Alat Evaluasi Bantuan Aplikasi “Quizizz” Pada Mata Pelajaran Marketing Kelas X Jurusan BDP Di SMK Negeri 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga*, 8(3), 985–991.
- Ramly, R. A., & Ilham, I. (2022). Penggunaan Quipper School Terhadap Hasil Belajar Siswa Smp Negeri 2 Campalagian Polewali Mandar. *Jurnal Kependidikan Media*, 11(2), 65-74.
- Ramly, R. A., & Ayu, S. (2022). Pengaruh Media Sosial Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Kependidikan Media*, 11(3), 107-119.
- Sari, R. K., & Nurani, S. (2021). Quizizz atau Kahoot! Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1(3), 78–86.
- Wahed, A., & Nurhikmah, H. (2023). International Journal of Education A TRANSFORMATIONAL LEADERSHIP OF PRIVATE HIGH SCHOOL PRINCIPALS IN MAKASSAR CITY. 16(2), 127–138.
- Widayanti, L., Kala'lembang, A., Adharyanty Rahayu, W., Yulia Riska, S., & Arya Sapoetra, Y. (2021). Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 91–102. <https://doi.org/10.32815/jpm.v2i2.813>