EDUCATION: Scientific Journal of Education
***e*-ISSN: 3026-0779**
Volume 3 Nomor 1 Tahun 2025
https://journal.csspublishing.com/index.php/education

Analisis Efektifitas Pengguaan Quizizz Sebagai Metode Evaluasi Pembelajaran Berbasis Digital

Faqih Nur Muhlis[1], Achmad Zamroni[2], Fadlan Tastaftian Ramadhani[3], Galang Al Farizy[4]
Universitas Muhaammadiyah Surakarta [1,2,3,4]
e-mail: g000220167@student.ums.ac.id

Abstract
The development of information technology has impacted various aspects of life, including the field of education. The selection of appropriate evaluation tools is crucial to enhance the effectiveness of learning, given the need to align the evaluation process with the rapid advancements in technology. Quizizz is a digital platform that can be used to facilitate effective learning assessment. This platform offers a range of interactive features that support a more engaging and easily accessible learning process for students. This study aims to analyze the effectiveness of using Quizizz as a digital learning evaluation tool. Based on existing literature, this research identifies several key aspects related to the use of Quizizz, such as ease of operation, student engagement, and the impact on learning evaluation outcomes. Additionally, the study discusses the benefits of using Quizizz in improving student interaction and motivation, as well as providing quicker and more accurate feedback. Through a qualitative approach and literature analysis, this research is expected to offer a clearer picture of the advantages and challenges faced in implementing Quizizz for learning evaluation.
***Keywords**: Learning Evaluation, Digital, Quizizz.*

Abstrak
Perkembangan teknologi informasi telah memengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Pemilihan alat evaluasi yang tepat sangat penting untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, mengingat adanya kebutuhan untuk menyesuaikan proses evaluasi dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat. Quizizz merupakan salah satu platform berbasis digital yang dapat digunakan untuk memfasilitasi evaluasi pembelajaran secara efektif. Platform ini menawarkan berbagai fitur interaktif yang mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik dan mudah diakses oleh peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan Quizizz sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran berbasis digital. Berdasarkan kajian literatur yang ada, penelitian ini mengidentifikasi beberapa aspek penting terkait penggunaan Quizizz, seperti kemudahan pengoperasian, tingkat keterlibatan peserta didik, dan dampak terhadap hasil evaluasi pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga membahas keuntungan penggunaan Quizizz dalam meningkatkan interaksi dan motivasi siswa, serta memberikan umpan balik yang lebih cepat dan akurat. Melalui pendekatan kualitatif dan analisis literatur, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih jelas tentang keunggulan dan tantangan yang dihadapi dalam implementasi Quizizz dalam evaluasi pembelajaran.
Kata Kunci: Evaluasi Pembelajaran, Digital, Quizizz.

PENDAHULUAN

Di era digital yang semakin berkembang, teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Pembelajaran berbasis digital kini menjadi salah satu pendekatan yang banyak diterapkan di berbagai institusi pendidikan, baik formal maupun non-formal. Salah satu elemen penting dalam proses pembelajaran adalah evaluasi, yang berfungsi untuk mengukur pemahaman dan keterampilan siswa. Evaluasi yang efektif tidak hanya membantu guru dalam menilai pencapaian siswa, tetapi juga memberikan umpan balik yang konstruktif untuk perbaikan proses belajar mengajar.

Seiring dengan perkembangan teknologi, berbagai alat dan aplikasi telah dikembangkan untuk mendukung evaluasi pembelajaran. Salah satu aplikasi yang populer adalah Quizizz, sebuah platform kuis interaktif yang memungkinkan guru untuk membuat dan membagikan kuis kepada siswa dengan cara yang menyenangkan dan menarik. Quizizz tidak hanya menawarkan kemudahan dalam pembuatan kuis, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang interaktif, di mana siswa dapat berkompetisi dan belajar secara bersamaan. Penggunaan Quizizz sebagai metode evaluasi pembelajaran berbasis digital memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Dengan fitur-fitur yang menarik, seperti leaderboard dan umpan balik instan, Quizizz dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis. Namun, meskipun banyak manfaat yang ditawarkan, masih diperlukan analisis mendalam mengenai efektivitas dan dampak penggunaan Quizizz dalam konteks evaluasi pembelajaran.

Dalam rangka untuk meningkatkan efektifitas evaluasi pembelanjaran yang berguna untuk menjaga kualitas dan objektifitas penilaian. Evaluasi yang demikian harus disesuaikan dengan perekembangan dan kebutuhan zaman yang semakin pesat sebagai bentuk pemanfaatan teknologi yang lebih poitif. Menurut pendapat Gronlund proses sistematis dalam menentukan Keputusan terkait sejauh mana program dapat mencapai tujuaannya adalah makna dari evaluasi (Aditiyawarman et al., 2022). Dengan pengguaan quizizz guru dapat mempercepat proses perbaikan dengan mengidentifikasi materi mana yang belum dipahami siswa melalui evaluasi pembelajaran Quizizz. Data perolehan skor berisi catatan setiap pertanyaan yang benar dan salah yang diselesaikan siswa. Selain itu, papan peringkat perolehan skor memberikan indikator langsung tentang kecepatan siswa merespons (Sukartini, 2022).

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan Quizizz sebagai metode evaluasi pembelajaran berbasis digital. Penelitian ini akan mengeksplorasi bagaimana aplikasi ini dapat diintegrasikan dalam proses evaluasi, serta mengidentifikasi persepsi siswa terhadap penggunaan Quizizz dalam pembelajaran. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan

wawasan yang berguna bagi pendidik dan pengembang teknologi pendidikan dalam merancang metode evaluasi yang lebih efektif dan menarik.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang bertujuan mendeskripsikan dan menganalisis fenomena-fenomena yang terjadi dengfan memeberikan penilaian atau masukan yang rasional dan memiliki dasar ilmiah. Objek yang dikaji dalam penelitian ini berupa efektifitas pengguaan quizizz sebagai platfom digital untuk evaluasi pembelajaran, yang dimana hal tersebut merupakan sebuah fenomenan menarik untuk dikaji berdasarkan perkembangan teknologi infomasi yang terjadi pada zaman sekarang.

Penelitian ini menggunakan studi kepustakaan yang dimana data dikumpulkan melalui berbagai sumber kepustaakan seperti jurnal, buku, kajian literatur, penelitian, serta referensi yang relevan dengan pokok permasalahan yang dikaji. Ciri khusus penelitian kepustakaan berupa sebagian besar berurusan dengan sumber-sumber yang sudah ada di perpustakaan atau data yang siap pakai, bukan dengan data lapangan atau deskripsi saksi mata tentang peristiwa; penelitian ini terlibat dengan teks atau data secara langsung (Snyder, 2019). Menurut (Mendes, Wohlin, Felizardo, & Kalinowski., 2020) menyatakan bahwa metode penelitian kepustakaan terdiri dari analisis gabungan dari isu-isu terkait dan tinjauan literatur. Tanpa melakukan penelitian lapangan, pencarian pustaka dapat memanfaatkan sumber-sumber seperti jurnal, buku, kamus, dokumen, majalah, dan bahan lainnya. Menurut (Apriyanti, Syarif, Ramadhan, Zaim,& Agustina, 2019) menegaskan bahwa pengembangan teori baru dengan bantuan metode pengumpulan data yang sesuai merupakan bentuk tinjauan pustaka. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengumpulan data sekunder, yang melibatkan pemeriksaan objek secara tidak langsung. Data yang diperoleh dari penelitian dianalisa dengan menelaah data dan melakukan validasi kebenaran data lalu dikelompokkan sesuai data yang sejenis. Setelah data terkumpul maka akan ditarik kesimpulan yang berkaitan dengan pokok permasalahan.

PEMBAHASAN

Pembelajaran Berbasis Digital

Perolehan pengetahuan berdasarkan prinsip-prinsip filosofi behaviorisme adalah metamorfosis karakter yang dibentuk oleh hubungan individu dengan lingkungan eksternal. Teori konstruktivisme berpendapat bahwa pembelajaran muncul bukan dari otoritas eksternal tetapi dari kesadaran individu, memungkinkan terbentuknya keyakinan berdasarkan fakta yang diperoleh.(Amarulloh et al., 2019) Aktualisasi pembelajaran dihasilkan dari komponen-komponen yang masing-masing memiliki aktivitas khusus yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran.(Howard & dalam Rusman,

2012) Komponen pembelajaran terdiri dari tujuan pembelajaran, sumber belajar, media pembelajaran, kerangka pembelajaran, dan penilaian pembelajaran. Faktor-faktor tersebut saling terkait dan saling mempengaruhi. Pembelajaran yang berpusat pada siswa memposisikan siswa sebagai titik fokus dari proses pendidikan dan kegiatan pembelajaran kontemporer yang memanfaatkan platform digital. Pembelajaran yang berpusat pada siswa memberikan beberapa kemungkinan bagi siswa untuk menunjukkan kreativitas dan kemandirian.

Pembelajaran digital sangat penting untuk diterapkan di dunia pendidikan pada era Industri 4.0 yang mengedepankan digitalisasi. Muhasim dalam Amarullah dkk. (2019, p. 16) Gagasan digital didasarkan pada konsep biner 0 dan 1, yang direpresentasikan sebagai mati dan hidup. Perkembangan masyarakat kontemporer menumbuhkan literasi digital di kalangan siswa melalui pembelajaran digital, membekali mereka dengan kemahiran dalam berbagai kemajuan teknologi dan ranah informasi yang semakin meluas. Integrasi pembelajaran digital di dalam kelas terus berlanjut dengan informasi terkini. Penerapan pembelajaran digital mencakup kompetensi guru, khususnya di bidang perencanaan dan penataan instruksi. Kemampuan komunikasi verbal dan nonverbal yang mahir, kolaborasi di antara para pendidik, keahlian dalam mengkoordinasikan kegiatan pembelajaran, pemahaman tentang konsep pendidikan, keakraban dengan disiplin ilmu pembelajaran digital, pengetahuan tentang perencanaan instruksional, dan penguasaan media pembelajaran yang digunakan.(Amarulloh et al., 2019)

Pembelajaran berbasis digital memiliki tiga, yaitu: kemahiran dalam berkomunikasi, kemampuan untuk memperoleh pengetahuan, dan kecakapan dalam memanfaatkan alat pendidikan. Munir 2017, sebagaimana dikutip dalam Amarullah, 2019 mengemukakan bahwa fungsi pembelajaran meliputi: pertama, fungsi pelengkap pembelajaran, yang mencakup otonomi untuk memilih apakah akan terlibat dengan materi pembelajaran elektronik. Fungsi kedua dari materi pembelajaran elektronik adalah untuk melengkapi konten instruksional yang disampaikan kepada siswa di kelas, sedangkan fungsi ketiga berfungsi sebagai model substitusi untuk kegiatan pembelajaran, memfasilitasi peserta didik dalam mengoordinasikan jadwal dan komitmen lain dengan tugas-tugas pendidikan. Fungsi pembelajaran digital sangat tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa karena kualitas dan keampuhannya dalam proses pendidikan.

Pembelajaran digital telah menjadi hal yang penting dalam pendidikan kontemporer, dengan menggunakan teknologi untuk meningkatkan pengalaman belajar dan hasil akademik. Ini mencakup banyak metodologi, seperti pembelajaran berbasis masalah digital dan pembelajaran berbasis permainan digital, yang digunakan di berbagai bidang dan tingkat pendidikan.

Efektivitas Pembelajaran Berbasis Masalah Digital

Peningkatan Pengetahuan dan kemampuan: Pembelajaran digital telah menunjukkan keampuhan yang sebanding dengan pembelajaran berbasis masalah tradisional dan efektivitas yang lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran konvensional dalam memajukan pengetahuan dan kemampuan profesional kesehatan. Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran digital meningkatkan perolehan pengetahuan dan keterampilan secara lebih efektif dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran konvensional (Situmorang et al., 2024). Hasil penelitian mengenai kepuasan dan sikap peserta didik terhadap pembelajaran digital tidak dapat disimpulkan, yang mengindikasikan adanya kemungkinan untuk peningkatan, namun temuannya bervariasi di antara berbagai penelitian.(Situmorang et al., 2024)

Pembelajaran Berbasis Permainan Digital

Motivasi dan Keterlibatan: Pembelajaran berbasis permainan digital diakui dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, yang merupakan komponen penting dalam pembelajaran yang efektif. Permainan digital dapat meningkatkan keterlibatan dan interaktivitas siswa, sehingga meningkatkan hasil Pendidikan (Hussein et al., 2019)؛ (Sadera et al., 2014). Aplikasi Lintas Disiplin Ilmu: Pembelajaran berbasis permainan digital telah digunakan di berbagai bidang, termasuk matematika, sains, dan biologi. Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan digital dapat meningkatkan pemahaman pengetahuan dan kemampuan berpikir kritis, sementara penyelidikan lebih lanjut diperlukan untuk memastikan keampuhannya. Desain dan Pengembangan: Desain game yang mahir sangat penting dalam pembelajaran berbasis game digital. Aspek desain yang efektif dapat meningkatkan keefektifan game dalam lingkungan pendidikan, dan penelitian terus dilakukan untuk menyempurnakan desain game untuk tujuan pembelajaran.

Tantangan dan Arah Penelitian Masa Depan

Kesenjangan pembelajaran: Meskipun telah banyak penelitian tentang pembelajaran berbasis digital, masih ada kekurangan dalam memahami bagaimana dinamika tertentu, seperti pembelajaran kolaboratif dan kompetitif, mempengaruhi hasil belajar siswa. Investigasi tambahan diperlukan untuk memeriksa aspek-aspek ini. Integrasi Teknologi yang Sedang Berkembang: Perkembangan teknologi menghadirkan peluang untuk memasukkan komponen baru ke dalam pembelajaran digital, seperti realitas virtual dan simulasi, yang secara signifikan dapat meningkatkan pengalaman pendidikan.

Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran adalah proses penilaian kinerja siswa dalam kegiatan penilaian pendidikan melalui evaluasi (Fatiah et al., 2023) Terkait dengan hal tersebut, Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 104 Tahun 2014 Pasal 1

tentang Hasil Belajar menyatakan bahwa penilaian hasil belajar oleh pendidik dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi secara sistematis tentang kompetensi peserta didik selama proses pembelajaran.(Sugiri & Priatmoko, 2020) Pendidik mengevaluasi siswa untuk mengukur pemahaman mereka selama proses pendidikan.

Kata "evaluasi" berasal dari kata Inggris "evaluasi", yang berarti "penilaian atau penaksiaran." Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, "evaluasi" berarti "menentukan nilai suatu objek"(Inayati et al., 2022). Evaluasi sebagai suatu proses untuk memperoleh informasi tentang pembelajaran siswa dan untuk memandu keputusan tentang hasil pembelajaran selama proses pendidikan. Evaluasi berkaitan dengan penerapan media dalam proses penilaian, yang harus mematuhi persyaratan validitas dan reliabilitas untuk menjamin bahwa hasil penilaian secara akurat mencerminkan pemahaman siswa, sehingga dapat menjadi dasar pengambilan keputusan yang lebih baik (Rahmawati & Hijriyyah, 2023).

Hal ini sejalan dengan perspektif yang menyatakan bahwa hasil penilaian yang diperoleh dari media evaluatif secara akurat mencerminkan kemampuan siswa yang sebenarnya.(Narassati et al., 2021) Oleh karena itu, media yang digunakan dalam proses penilaian harus sesuai, valid, dan sesuai dengan kebutuhan. Program Quizizz adalah alat yang umum digunakan untuk menilai kemampuan siswa. Validitas dan reliabilitas Quizizz sebagai instrumen evaluasi bergantung pada berbagai aspek, termasuk kualitas pertanyaan, keselarasan dengan tujuan pembelajaran, dan konsistensi penilaian. Dengan menggunakan metodologi yang tepat untuk merumuskan dan memvalidasi pertanyaan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, pendidik dapat memastikan bahwa Quizizz berfungsi sebagai instrumen penilaian yang efektif, praktis, dan dapat diandalkan untuk mengevaluasi hasil belajar siswa.

Efektifitas Quizizz

Penggunaan Quizizz dalam penilaian pendidikan telah menunjukkan banyak keuntungan besar. Aplikasi ini meningkatkan hasil belajar siswa sekaligus menumbuhkan lingkungan pendidikan yang menarik dan menyenangkan. Keuntungan utama dari Quizizz adalah keampuhannya dalam menilai pemahaman siswa. Dengan memberikan data eksplisit tentang pencapaian siswa, pendidik dapat mengevaluasi pemahaman siswa secara lebih menyeluruh. Quizizz mengakomodasi beberapa format pertanyaan, termasuk pilihan ganda, jawaban singkat, dan pertanyaan esai, yang dapat disesuaikan untuk memenuhi persyaratan pendidikan.

Interaktivitas yang disediakan oleh Quizizz merupakan elemen penting dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Memasukkan komponen gamifikasi, seperti poin dan papan peringkat, meningkatkan motivasi siswa untuk terlibat dalam

evaluasi, sehingga menumbuhkan pengalaman belajar yang mendalam. Keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran secara positif mempengaruhi retensi informasi. Opsi umpan balik seketika yang ditawarkan oleh Quizizz memungkinkan siswa untuk segera mengidentifikasi area yang membutuhkan peningkatan setelah menyelesaikan kuis. Hal ini memfasilitasi proses pembelajaran yang berkelanjutan, memungkinkan siswa untuk meningkatkan kemampuan mereka berdasarkan umpan balik yang mereka peroleh dari evaluasi.

Aksesibilitas dan kemampuan beradaptasi yang disediakan oleh Quizizz adalah sebuah keuntungan. Aplikasi ini dapat diakses dari beberapa perangkat, sehingga sangat menguntungkan untuk pembelajaran jarak jauh, memungkinkan siswa untuk menyelesaikan ujian dari rumah atau lokasi alternatif. Pendidik dapat dengan mudah merancang dan menyebarkan kuis, memberikan siswa akses ke sumber daya yang relevan setiap saat. Penggabungan Quizizz dalam penilaian pendidikan adalah instrumen yang sangat sukses yang meningkatkan proses pembelajaran di berbagai tingkatan pendidikan. Quizizz juga dapat meningkatkan beberapa aspek dalam pembelajaran seperti:

1. Implementasi Quizizz secara nyata meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam belajar dengan meningkatkan kesenangan, keterlibatan, keingintahuan, dan fokus mereka.(Rulismi et al., 2024) Platform ini meningkatkan motivasi dan fokus siswa, menjadikannya alat pembelajaran yang sangat efektif (Suwarni et al., 2023).
2. Peningkatan Kinerja Akademik: Kuis telah menunjukkan keampuhannya dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep dan keberhasilan akademik. Dalam pendidikan matematika, siswa yang menggunakan Quizizz menunjukkan pengetahuan konsep yang lebih baik dibandingkan dengan rekan-rekan mereka yang tidak menggunakan platform ini (Baidowi et al., 2023). Selain itu, Quizizz juga meningkatkan pemahaman dan prestasi akademik siswa dalam bahasa Inggris dan pendidikan sains.
3. Aplikasi di Berbagai Disiplin Ilmu: Quizizz telah digunakan dengan baik di berbagai bidang, seperti bahasa Inggris, matematika, dan sains, yang menunjukkan kemampuan beradaptasi sebagai sumber daya Pendidikan (Lim & Yunus, 2021).
4. Umpan Balik yang Menguntungkan dari Pendidik dan Peserta Didik: Para pendidik dan peserta didik memberikan jawaban yang positif mengenai penggunaan Quizizz, menganggapnya sebagai alat yang mudah diakses dan menginspirasi. Siswa menunjukkan peningkatan motivasi dan kepercayaan diri ketika dihadapkan dengan penilaian berbasis Kuis yang berbeda dengan teknik konvensional (Itsnaini, 2023).

KESIMPULAN

Penggunaan Quizizz sebagai metode evaluasi pembelajaran berbasis digital telah menunjukkan efektivitas yang signifikan dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Quizizz adalah platform yang memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif yang dapat diakses oleh siswa melalui perangkat mereka, baik itu komputer, tablet, maupun smartphone. Salah satu keunggulan utama dari Quizizz adalah kemampuannya untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif. Fitur-fitur seperti leaderboard, di mana siswa dapat melihat peringkat mereka dibandingkan dengan teman-teman sekelas, serta umpan balik langsung setelah menjawab setiap pertanyaan, membuat siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Penggunaan Quizizz juga berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian menunjukkan bahwa siswa cenderung lebih memahami materi ketika dievaluasi melalui metode yang interaktif dan tidak monoton. Dengan format kuis yang menarik, siswa dapat lebih mudah mengingat informasi dan konsep yang telah diajarkan. Hal ini sangat penting, terutama dalam mata pelajaran yang memerlukan pemahaman yang mendalam, seperti matematika dan sains. Dengan Quizizz, siswa tidak hanya diuji pada pengetahuan mereka, tetapi juga didorong untuk berpikir kritis dan menganalisis informasi. Fleksibilitas dan aksesibilitas yang ditawarkan oleh Quizizz juga menjadi faktor penting dalam efektivitasnya. Siswa dapat mengakses kuis kapan saja dan di mana saja, yang memungkinkan mereka untuk belajar secara mandiri dan menyesuaikan waktu belajar dengan kebutuhan mereka. Guru pun dapat dengan mudah membuat kuis sesuai dengan materi yang diajarkan, sehingga lebih fleksibel dalam penilaian. Selain itu, Quizizz memungkinkan guru untuk mengumpulkan data tentang kinerja siswa secara real-time, sehingga mereka dapat segera mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki dan memberikan dukungan tambahan kepada siswa yang membutuhkannya.

Umpan balik yang segera diberikan setelah siswa menyelesaikan kuis juga merupakan salah satu aspek yang sangat berharga. Dengan mendapatkan umpan balik langsung, siswa dapat segera mengetahui kesalahan mereka dan memahami konsep yang belum mereka kuasai. Hal ini tidak hanya membantu mereka dalam memperbaiki pemahaman, tetapi juga meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam belajar. Guru, di sisi lain, dapat menggunakan data yang diperoleh dari kuis untuk mengevaluasi pemahaman siswa secara keseluruhan dan merencanakan strategi pengajaran yang lebih efektif. Integrasi Quizizz dalam kurikulum pembelajaran tidak hanya meningkatkan pengalaman belajar siswa, tetapi juga memberikan cara yang inovatif dan efektif untuk melakukan evaluasi pembelajaran. Dengan semua keunggulan yang ditawarkan, Quizizz menjadi alat yang sangat berharga dalam dunia

pendidikan modern, membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan responsif terhadap kebutuhan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Aditiyawarman, M. A., Sondang, M., Hanifah, L., & Kusumayati, L. D. (2022). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran. Jurnal Penelitian, 7(1), 24–36. https://doi.org/10.46491/jp.v7i1.840

Amarullah dkk. (2019). Refleksi Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Berbasis Digital.Volume 1, No 1. Jurnal Metaedukasi:Jurnal Ilmiah Pendidikan Universitas Siliwangi. e- ISSN:2714-7851.

B., Kamilia, D., & Sukmaningsih, I. (2023). The effectiveness of online learning using Quizizz toward students' mathematics concept mastery. Computational Intelligence And Network Security. https://doi.org/10.1063/5.0122828.

Hussein, M., Ow, S., Cheong, L., Thong, M., & Ebrahim, N. (2019). Effects of Digital Game-Based Learning on Elementary Science Learning: A Systematic Review. IEEE Access, 7, 62465-62478. https://doi.org/10.1109/ACCESS.2019.2916324.

Itsnaini, N., Asmara, C., & Pongpan, K. (2023). Students' Perspectives On Using "Quizizz" Apps To Assess Learning. Journal Universitas Muhammadiyah Gresik Engineering, Social Science, and Health International Conference (UMGESHIC). https://doi.org/10.30587/umgeshic.v2i1.5216.

Lim, T., & Yunus, M. (2021). Teachers' Perception towards the Use of Quizizz in the Teaching and Learning of English: A Systematic Review. Sustainability. https://doi.org/10.3390/SU13116436.

M., Rulismi, D., Sahil, A., & Dali, Z. (2024). Effectiveness of the Use of Quizizz Media on Students' Learning Interest. Futurity Education. https://doi.org/10.57125/fed.2024.06.25.13.

Narassati, N. A., Saleh, R., & Arthur, R. (2021). Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Hots Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Dalam Pembelajaran Jarak Jauh. Jurnal Pendidikan Teknik Sipil, 3(2), 169– 180. https://doi.org/10.21831/jpts.v3i2.43919

Nyoman Sukartini, N. (2022). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Evaluasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. Indonesian Journal of Educational Development, 3(1).

Putri Nur Fatiah, Elly Sukmanasa, & Wawan Syahiril Anwar. (2023). Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Quizizz Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 3. Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 9(04), 2161–2175. https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1768

Rahmawati, A. E., Zulhannan, Hijriyyah, U., Erlina, & Koderi. (2023). Development of the Quizizz Application-Based Evaluation Tool for Learning Arabic for MTs | Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Aplikasi Quizizz pada Pembelajaran Bahasa Arab untuk MTs. Mantiqu Tayr: Journal of Arabic Language, 3(2), 135–150. https://doi.org/10.25217/mantiqutayr.v3i2.3484

Rusman et.al. (2012). Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Mengembangkan Profesionalitas Guru. Bandung: Raja Grafindo persada

Sadera, W., Li, Q., Song, L., & Liu, L. (2014). Digital Game-Based Learning. Computers in the Schools, 31, 1 - 1. https://doi.org/10.1080/07380569.2014.879801.

Situmorang, R., Suwono, H., Munzil, M., Susanto, H., Chang, C., & Liu, S. (2024). Learn biology using digital game-based learning: A systematic literature review. Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education. https://doi.org/10.29333/ejmste/14658

Snyder, H. (2019). Literature review as a research methodology: An overview and guidelines. Journal of Business Research, 104, 333–339.

Sugiri, W. A., & Priatmoko, S. (2020). Persprektif Asesmen Autentik Sebagai Alat Evaluasi Dalam Merdeka Belajar. At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 4(1), 53. https://doi.org/10.30736/atl.v4i1.119

Suwarni, S., Lubna, L., Aimang, H., Cakranegara, P., & Pratama, D. (2023). Quizizz Gamification of Student Learning Attention and Motivation. AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan. https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i2.3215.