

## Implementasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Secara Daring Di SDN 181/II Cilodang

Cici Adila Fiaski<sup>1</sup>, Syarifah Rizkia<sup>2</sup>, Pebri Azmi Pandya<sup>3</sup>, Silvina Noviyanti<sup>4</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas  
Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi

Email : [ciciadilafiaski@gmail.com](mailto:ciciadilafiaski@gmail.com)<sup>1</sup>, [syarifahrizkia2@gmail.com](mailto:syarifahrizkia2@gmail.com)<sup>2</sup>, [pebri.azmi2002@gmail.com](mailto:pebri.azmi2002@gmail.com)<sup>3</sup>, [silvinanoviyanti@unja.ac.id](mailto:silvinanoviyanti@unja.ac.id)<sup>4</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi Quizizz sebagai media pembelajaran secara daring di SDN 181/II Cilodang. Penelitian ini ditujukan untuk mengetahui implementasi Quizizz sebagai media pembelajaran secara daring diantaranya: persiapan, pelaksanaan/penyajian dan tindak lanjut dalam implementasi Quizizz secara daring. Pada penelitian, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Subjek pada penelitian ini yaitu guru dan peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi, wawancara, serta dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian yaitu: (1) tahap persiapan yang dilakukan oleh guru dan peserta didik dalam memahami penggunaan Quizizz, guru membuat rencana pelaksanaan pembelajaran dengan media Quizizz, serta pemahaman dalam pembuatan soal kuis; (2) tahap pelaksanaan kuis menggunakan Quizizz secara daring. Pada tahapan ini, guru melakukan pembukaan kegiatan kuis, memberikan arahan kepada peserta didik, setelah itu mengirimkan link kuis melalui grup kelas. Peserta didik diminta untuk mengikuti arahan yang telah dibuat untuk masuk ke laman agar dapat mengerjakan kuis menggunakan Quizizz. Guru dapat memantau peserta didik yang sudah memasuki link kuis tersebut dengan fitur Quizizz yang telah disediakan, setelah itu pada tahapan ini dapat mengetahui kendala yang dialami guru serta peserta didik dalam menggunakan Quizizz; (3) tahapan tindak lanjut, pada tahapan ini, guru membuat kuis ulang untuk soal yang belum tuntas dengan materi yang sama, setelah itu membuat rencana untuk kedepannya agar kegiatan kuis menggunakan Quizizz menjadi lebih baik lagi dengan memperbaiki segala kekurangan yang ada.

**Kata Kunci:** *Implementasi Quizizz, Media Pembelajaran, Daring.*

### Abstract

This study aims to describe the implementation of Quizizz as an online learning medium at SDN 181/II Cilodang. This study aims to determine the implementation of Quizizz as an online learning media including: preparation, implementation/presentation and follow-up in the implementation of online Quizizz. In this study, the researcher used a qualitative approach with a qualitative descriptive type of research. The subjects in this study were teachers and students. Data collection techniques used are observation, interviews, and documentation. Data analysis techniques used are data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of the research are: (1) the preparation stage carried out by teachers and students in understanding the use of Quizizz, the teacher makes a learning implementation plan using Quizizz media, and understanding in making quiz questions; (2) the stage of conducting the quiz using Quizizz online. At this stage, the teacher opens the quiz activity, gives directions to the students, after that sends the quiz link through the class group. Students are asked to follow the directions that have been made to enter the page so that they can take quizzes using Quizizz. Teachers can monitor students who have entered the quiz link with the Quizizz feature that has been provided, after that at this stage they can find out the obstacles experienced by teachers and students in using Quizizz; (3) the follow-up stage, at this stage, the teacher makes a quiz for questions that have not been completed with the same material, after that makes plans for the future so that quiz activities using Quizizz become even better by correcting all existing deficiencies.

**Keywords:** *Implementation of quizizz, Learning Media.*

### PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional: "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan,

pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara". Di Indonesia terdapat ada berbagai macam lembaga pendidikan yang menjadi tempat pusat pembelajaran berlangsung baik pendidikan formal atau pendidikan non formal. Untuk pendidikan Formal mencakup Jenjang Dasar, Jenjang Menengah, dan Jenjang Perguruan Tinggi.

Seiring perkembangan zaman, kemajuan teknologi yang sangat signifikan pada Era Revolusi Industri 4.0 terutama di dunia pendidikan. Teknologi merupakan komponen dari kemajuan zaman. Pemanfaatan IPTEK itu sendiri juga dibutuhkan pada keterampilan abad 21. Saat ini kita hidup di era informasi, zaman digital dan zaman media baru, untuk itu semua aspek kehidupan dituntut agar mampu beradaptasi dengan perkembangan IPTEK termasuk di dunia pendidikan.

Di Indonesia, segala bidang memanfaatkan IPTEK untuk diaplikasikan dalam berbagai aspek kehidupan, guna memudahkan pekerjaan, termasuk di bidang pendidikan. Di dunia pendidikan, pemanfaatan dan penggunaan teknologi mengakibatkan transformasi mendasar yang di alami guru, peserta didik serta pembelajaran yang dialami oleh manajemen sekolah dari yang ada sebelumnya.

Pada saat ini, masih banyak di temukan guru yang kurang memahami *IT* serta menguasai atau menggunakan media pembelajaran modern. Terdapat beberapa faktor yang mengkondisikan mayoritas guru yang belum bisa menguasai ataupun menggunakan media pembelajaran. Pertama karena guru yang menilai usia sudah masuk masa pensiun, keduanya terlalu mendadak dan terkesan pemerintah memaksakan untuk melaksanakan K13.

Teknologi sangat berperan penting di dunia pendidikan, untuk mempermudah proses belajar mengajar. Dengan demikian, guru dituntut agar mampu menguasai serta memanfaatkan teknologi ke dalam mempelajari guna mencapai tujuan pendidikan. Guru yang baik harus mampu menerapkan dirinya sebagai komando di dalam pembelajaran. Disebut komando artinya guru mampu mengkondisikan belajar mengajar atau peserta didik mulai bosan dalam pembelajaran. Pengondisian ini dapat dilakukan dengan cara guru dapat menggunakan dan memanfaatkan aplikasi dan konten yang dapat menunjang pembelajaran.

Terkait dengan pentingnya teknologi di dalam proses belajar mengajar, tetapi teknologi tidak dapat mengambil alih peran guru serta hubungan belajar antara guru dengan peserta didik, karena edukasi tidak hanya sekedar mendapatkan sebuah pengetahuan saja, tetapi juga mengenai nilai, partisipasi serta kompetensi.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pembelajaran Jarak Jauh adalah pembelajaran terpisah jarak antara guru dan peserta didik dengan memanfaatkan teknologi yang ada."Proses belajar mengajar tidak harus dilakukan secara tatap muka (*luring*) tetapi juga dapat dilakukan dengan modus belajar jarak jauh (*daring*)". Keadaan yang terjadi selama masa pandemic COVID-19, sekolah-sekolah yang mengalami masa *pandemic* melakukan pembelajaran secara *daring* atau pembelajaran jarak jauh (PJJ). Tetapi juga masih banyak sekolah-sekolah yang melakukan pembelajaran secara tatap muka (*luring*) dengan tetap menerapkan *protocol* kesehatan yakni memakai masker, mencuci tangan pakai sabun dan air mengalir serta menjaga jarak.

Internet sebagai jembatan agar proses belajar mengajar tetap berjalan. Sekolah dapat memanfaatkan berbagai media komunikasi, yakni berbasis suara maupun video. Guru diwajibkan memiliki daya cipta dan pembaruan dengan memanfaatkan teknologi melalui media pembelajaran, pada penelitian Basri, Waspodo, dan Sumarni (2013: 35-44).

Media Pembelajaran yaitu semua hal yang dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat mengundang perhatian, minat, pikiran dan perasaan (H. Malik dalam Samiharsono (2017:10)). Rayanda Asyar (2012:8) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala hal yang dimanfaatkan sebagai penyalur atau penyampaian pesan dari sumber yang terencana, agar terjadinya situasi belajar yang kondusif yaitu peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif serta efisien.

Salah satu teknologi digital yang berbasis media pembelajaran adalah *Quizizz*. Menurut (Harlina, dkk., 2017:627), *Quizizz* merupakan sebuah alat *gamification* guna mengetahui kemampuan peserta didik melalui soal-soal, berupa *platform online* dalam melakukan tes pilihan ganda. *Quizizz* dapat ditemukan dan diakses melalui alamat *website* <https://Quizizz.com/> maupun di aplikasi seluler pada *android* atau *iPhone*.

Keutamaan aplikasi *Quizizz* diantaranya yaitu: (1) Menyiapkan pilihan jawaban dengan warna warni yang langsung terhubung pada *smartphone* setiap peserta didik guna memilih jawaban mengenai soal-soal yang dibagikan. Pilihan jawaban pada *Quizizz* yaitu dalam bentuk gambar dan warna. (2) Fitur kuis di *Quizizz* menyediakan banyak pilihan yang tersedia dalam empat pilihan. Kuis tidak hanya dalam bentuk tulisan

pertanyaan tetapi dapat dimasukkan gambar, video, dan lagu untuk mendukung daya berpikir peserta didik memecahkan kuis.

Penelitian yang dilakukan oleh (Hartanti, 2019:80-82) aplikasi *Quizizz*, dalam pembelajaran dapat menjaga motivasi berkelanjutan belajar, agar tercipta kondisi belajar yang lebih menarik, menyenangkan dan aktif. Pembelajaran visual lebih suka informasi yang dihadirkan secara visual, yakni dalam bentuk gambar, diagram, bagan, garis waktu, film dan berbagai demonstrasi lainnya. Dibandingkan dalam kata-kata tertulis atau yang dibicarakan. Dengan memanfaatkan teknologi untuk peserta didik diharapkan dunia pendidikan mampu bersaing dengan bangsa lain dan pendidikan di Indonesia diharapkan mampu menciptakan *output* yang cerdas teknologi.

Dimasa pandemi saat ini, pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan menggunakan aplikasi *Whatsapp*. Berdasarkan pengamatan, guru hanya memberikan tugas melalui grup *Whatsapp* berdasarkan buku tema yang telah diberikan. Kemudian, tugas akan dikirimkan ke wa pribadi guru. Hal ini mengakibatkan peserta didik dapat mengalami kejenuhan belajar, karena mereka merasa tidak mendapat pengalaman belajar yang mengesankan. Tidak dapat dibayangkan mengenai kondisi generasi pada masa pandemi ini, akan terjadi penurunan prestasi belajar pada peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas IV C SDN 181/II Cilodang, dari hasil pengamatan peneliti terhadap peserta didik, kelas tersebut telah mengimplementasikan aplikasi *Quizizz* dimasa

*pandemic* COVID-19. Sebelum di implementasikannya aplikasi *Quizizz*, para guru serta wali murid melakukan sosialisasi terlebih dahulu mengenai aplikasi tersebut. Aplikasi ini dipilih karena pengoperasiannya yang mudah baik untuk guru maupun peserta didik serta terdapat keunggulan, seperti yang sudah dipaparkan diatas.

Hampir seluruh peserta didik mengerjakan dan menguasai kompetensi daya berpikir dalam memecahkan soal serta terdapat suasana belajar yang menarik untuk diikuti. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu orangtua peserta didik saat menggunakan media pembelajaran dengan *Quizizz*, peserta didik merasa bersemangat untuk mengikuti kuis bahkan meminta untuk mengulanginya kembali dengan soal yang berbeda. Dengan melalui pendekatan bermain, kegiatan belajar peserta didik di rumah selama *pandemic* akan terasa lebih menyenangkan. Orangtua pun merasa senang karena dengan adanya *Quizizz*, anak dapat fokus dan tidak merasa bosan.

Alasan peneliti melakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui lebih mendalam mengenai pembelajaran dengan menggunakan *Quizizz* sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar secara daring.

Berdasarkan latar belakang pembelajaran di atas, peneliti berupaya melakukan penelitian yang berjudul "Implementasi *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran Secara Daring di SDN 181/II Cilodang".

## **METODE**

Kualitatif dengan metode deskriptif. Creswell (dalam Semiawan, 2010:7) menjelaskan sebagai suatu pendekatan untuk mempelajari serta mengetahui suatu gejala pokok. Tujuan penelitian kualitatif yakni untuk memahami pandangan seseorang, mencari tau serta menjelaskan proses, dan mencari informasi lengkap mengenai subjek atau latar penelitian yang terbatas (Putra, 2013:44). Hasil dari penelitian kualitatif di dunia pendidikan bersifat deskriptif. Tujuan penelitian deskriptif yaitu untuk mendeskripsikan secara terstruktur, faktual dan tepat perihal fakta-fakta dan hubungan antar fenomena yang diteliti. Jenis penelitian yang digunakan adalah Fenomenologi. Penelitian Fenomenologi bertujuan untuk memberikan penafsiran mengenai suatu kejadian yang berhubungan langsung dengan kita. Penelitian fenomenologi ini digunakan karena jenis penelitian ini sesuai dengan masalah dan tujuan penelitian yaitu mendeskripsikan peristiwa atau fenomena yang dialami oleh subjek dari penelitian terkait dengan implementasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran secara.

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 181/II Cilodang, Jambi. . Penelitian fenomenologi ini digunakan karena jenis penelitian ini sesuai dengan masalah dan tujuan penelitian yaitu mendeskripsikan peristiwa atau fenomena yang dialami oleh subjek dari penelitian terkait dengan implementasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran secara daring di SDN 181/II Cilodang.

Data dalam penelitian ini adalah data kualitatif. Data kualitatif menjelaskan secara deskriptif tentang hasil wawancara dan observasi. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berkaitan dengan deskripsi yaitu mengenai langkah-langkah persiapan, proses, kendala, dan hasil pembelajaran dalam menggunakan *Quizizz* sebagai media pembelajaran secara daring di SDN 181/II Cilodang. Sumber data dalam penelitian ini adalah guru

kelas dan peserta didik kelas V C SDN 181/II Cilodang. Data primer dihasilkan melalui wawancara dengan informan serta pada data sekunder berasal dari dokumentasi di SDN 181/II Cilodang dan hal yang berkaitan dengan rumusan masalah serta tujuan penelitian. Sumber dan data yang diperoleh dapat dijadikan sebagai bahan pendukung dalam penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Melalui observasi pada hari Kamis 25 November 2021, peneliti diajak untuk melihat dan mendampingi guru pada kegiatan kuis menggunakan *Quizizz*. Pada saat pengamatan, kuis yang dikerjakan oleh peserta didik kelas V A dilakukan secara daring dengan bergantian berdasarkan sesi. Guru mengirimkan link kuis *Quizizz* pada grup *Whatsapp* kelas V A yang akan dikerjakan oleh peserta didik sesi daring. Guru EH memberikan durasi waktu mengerjakannya selama 24 jam agar semua siswa dapat mengerjakannya. Sebelum mengirimkan link *Quizizz*, seperti pembelajaran biasanya, guru mengucapkan salam dan memberikan arahan kepada peserta didik melalui grup *Whatsapp* kelas yang berpedoman dengan RPP daring. Pada sesi wawancara guru EH mengatakan bahwa:

“pertama yang dilakukan dalam pembukaan kegiatan kuis sama saja seperti pembelajaran biasanya yang berpedoman pada RPP daring, mengucapkan salam, menanyakan kabar, dan mengabsen melalui grup kelas dan setelah itu menyampaikan tujuan pembelajaran pada hari ini. Setelah di berikan penjelasan materi kepada peserta didik barulah saya mengirimkan link kuis *Quizizz* tersebut dan mengarahkan peserta didik untuk mengerjakannya melalui grup *Whatsapp* kelas” (EH, 30 November 2021)

Hal tersebut diperkuat oleh peserta didik kelas V A SDN 181/II Cilodang yang berinisial SM :

“pertama yang dilakukan bapak yaitu bapak menjelaskan materi pelajaran hari ini di buku tema 3, lalu setelah bapak menjelaskan materinya bapak mengirimkan link ke grup *Whatsapp* kelas, lalu bapak menyuruh semuanya untuk mengerjakan soal di *Quizizz*” (SM, 01 Desember 2021)

Hal tersebut juga sesuai dengan peserta didik berinisial RO yaitu:

“iya, bapak memberikan salam seperti *Assalamuallaikum* dan selamat pagi, menanyakan kabar, mengabsen juga di grup. Lalu bapak menyuruh untuk membuka buku tema untuk membaca materi yang akan di pelajari hari ini. Setelah itu barulah bapak menyuruh peserta didik mengerjakan kuis *Quizizz* melalui link yang dikirimkan” (RO, 01 Desember 2021)

Hal tersebut diperkuat lagi oleh peserta didik yang berinisial RF:

“Bapak menyuruh untuk membaca buku tema 3, diberitahu halaman berapa setelah dibaca bapak menyuruh untuk mengerjakan kuis dengan *Quizizz* dengan meng-klik link yang bapak kirim di grup *Whatsapp* kelas” (RF, 02 Desember 2021)

Dari hasil observasi, wawancara serta dokumentasi diatas mengenai pembukaan kegiatan kuis *Quizizz* secara daring. Dapat peneliti ketahui bahwa hal pertama yang dilakukan oleh guru kelas V A yang berinisial EH yaitu melakukan kegiatan pembuka yang berpedoman dengan Rencana Persiapan Pembelajaran (RPP) daring melalui grup *Whatsapp* kelas. Kegiatan pembukanya seperti mengucapkan salam kepada peserta didik, menanyakan kabar peserta didik, mengabsen kelas melalui grup *Whatsapp*, menyampaikan tujuan pembelajaran, dan memberitahu materi yang akan diajarkan serta mengirimkan link kuis menggunakan *Quizizz*.

### A. Proses Pelaksanaan Kuis Melalui Quizizz

Setelah dilakukannya kegiatan pembuka, berdasarkan observasi pada hari kami, 25 November 2021, guru EH memantau atau melihat peserta didik yang sudah mengerjakan kuis menggunakan *Quizizz* pada tampilan “*Leaderboard*” guru selalu mengingatkan peserta didik untuk mengerjakan kuis menggunakan *Quizizz*. Guru EH juga memerintahkan peserta didik untuk mengirimkan dokumentasi ketika sedang mengerjakan kuis menggunakan *Quizizz* sebagai penguat bahwa peserta didik itu sendiri yang mengerjakannya. Berdasarkan wawancara dengan guru EH mengenai proses pelaksanaan kuis melalui *Quizizz* yaitu:

“Ya, saya selalu memantau siapa saja peserta didik yang sudah mengerjakan kuis *Quizizz* tersebut, dan juga mengingatkan peserta didik tersebut agar tidak lupa mengerjakannya. Karena tidak semuanya mempunyai *handphone* pribadi, terdapat beberapa peserta didik yang masih menggunakan *handphone* orang tuanya. Maka dari itu, alasan saya membuat durasi pengerjaannya selama 24 jam atau 1 hari agar dapat dikerjakan oleh semua peserta didik kelas V A. Saya juga menyuruh setiap kegiatan belajar secara daring diwajibkan untuk melakukan dokumentasi baik itu ketika peserta didik sedang menulis, membaca termasuk juga ketika mengerjakan kuis menggunakan *Quizizz*” (EH, 30 November 2021)

Hal tersebut diperkuat oleh peserta didik berinisial SM:

“Saya terkadang mengisi kuis *Quizizz* itu ketika Ibu saya sudah pulang kerja, karena saya belum mempunyai *handphone*. Jika kakak saya sedang ada dirumah, barulah saya terkadang cepat dalam mengerjakan kuis menggunakan *Quizizz*. Bapak juga menyuruh kami untuk tidak lupa foto ketika sedang mengerjakan kuis menggunakan *Quizizz* agar bapak percaya, lalu foto tersebut dikirimkan melalui grup *whatsapp*”(SM, 01 Desember 2021)

Hal tersebut juga disampaikan oleh peserta didik RO yaitu:

“saya mengerjakan *Quizizz* menggunakan *handphone* mama saya. Ketika saya mengerjakan kuis menggunakan *Quizizz*, mama saya memfoto saya yang nantinya akan dikirimkan kepada bapak melalui grup *whatsapp*”(RO, 01 Desember 2021)

Sama halnya dengan peserta didik berinisial RF yaitu:

“bapak menyuruh kami untuk tidak lupa foto ketika sedang mengerjakan kuis menggunakan *Quizizz*, supaya bapak percaya. Saya menggunakan *handphone* sendiri ketika mengerjakan kuisnya dibantu dengan ibu dan kakak saya untuk menjalankan *Quizizz*”(RF, 02 Desember 2021)

Berdasarkan wawancara oleh guru EH juga menjelaskan bagaimana cara peserta didik dalam mengisi kuis dengan menggunakan *Quizizz*:

“Ya, sebelumnya juga saya sudah menjelaskan tata cara menggunakan *Quizizz* kepada peserta didik dan juga wali murid. Tidak susah untuk melakukannya, hal pertama yang dilakukan yaitu peserta didik tinggal meng-klik atau masuk ke link yang sudah saya kirimkan ke grup *Whatsapp*, lalu ketika sudah memasuki link tersebut, disana terdapat tampilan agar peserta didik memasukkan nama lengkapnya. Barulah peserta didik dapat mengerjakan soal kuis tersebut”(EH, 30 November 2021)

Wawancara oleh peserta didik yang berinisial SM menjelaskan langkah-langkah dalam mengisi kuis dengan menggunakan *Quizizz*:

“Caranya mudah, kita tinggal meng-klik link yang sudah bapak kirimkan di grup, lalu ketika kita sudah masuk ke link tersebut, masukkan nama kita, dan kelas. Selanjutnya kita baca perintah, memahami soal nanti terdapat pilihan soal bisa soal pilihan ganda bisa soal benar salah. Nanti kita tinggal pilih mana jawaban yang benar. Disitu juga kita bisa melihat apakah jawaban kita benar atau salah. Jika benar akan berwarna hijau dan salah berwarna merah. Setelah menyelesaikan kuis kita dapat mengetahui berapa nilai kita dan peringkatnya yang nantinya akan di *screenshot* juga dan dikirimkan ke bapak”(SM, 01 Desember 2021)

Hal tersebut juga sesuai dengan peserta didik berinisial RO:

“Pertama link dikirimkan oleh bapak, lalu kita klik link tersebut agar masuk ke dalam *Quizizz*. Setelah itu masukkan nama dan klik mulai. Setelah itu baca soalnya dan pilih jawaban yang benar, lalu di *screenshot* peringkat berapa yang kita dapatkan lalu di kirim ke bapak”(RO, 01 Desember 2021)

Sama halnya yang dikemukakan peserta didik berinisial RF:

“Yang pertama masuk ke link yang sudah bapak kirim ke grup, lalu masukkan nama dan klik mulai. Setelah itu barulah baca soalnya, pilih jawaban yang benar. Disitu kita tau apakah jawaban kita benar atau salah. Setelah selesai mengerjakan semua soal kuis, kita juga bisa tau nilai kita dan juga peringkat kita”(RF, 02 Desember 2021)



**Gambar 1. Tampilan peserta didik mengerjakan kuis menggunakan Quizizz secara daring**

Berdasarkan observasi, wawancara, dan dokumentasi mengenai proses pelaksanaan kuis Quizizz secara daring yaitu siswa di kelas V A SDN 181/II Cilodang sudah mengetahui langkah-langkah dalam mengisi kuis menggunakan Quizizz yang telah di jelaskan terlebih dahulu oleh guru berinisial EH yaitu meng-klik link yang telah di kirimkan oleh guru, setelah masuk ke dalam link tersebut, terdapat tampilan untuk siswa memasukkan nama lengkapnya dan selanjutnya terdapat tampilan mulai untuk memulai mengerjakan soal kuis menggunakan Quizizz. Guru EH juga memantau siswa yang sudah mengerjakan kuis menggunakan Quizizz tersebut pada tampilan "leaderboard".

#### **B. Kendala Kuis Menggunakan Quizizz**

Dalam pelaksanaan kuis menggunakan Quizizz, kendala yang dihadapi guru serta peserta didik yang peneliti amati yaitu pada guru kendalanya yaitu ketika membuat soal saat awal menggunakan Quizizz guru tidak mengacu pada buku tema melainkan inisiatif sendiri.

Berdasarkan wawancara oleh guru EH menyatakan:

"sebenarnya kendala yang dialami untuk sekarang ini tidak ada, tetapi waktu pertama kali diterapkannya kuis menggunakan Quizizz ini, kendala yang saya alami yaitu ketika pembuatan soal kuis. Karena pada saat itu saya membuat soal dengan inisiatif sendiri, tidak berpedoman dengan buku tema. Kendala saat saya menggunakan Quizizz saya rasa tidak ada, karena saya sudah cukup paham dalam menggunakannya karena saya mengikuti kegiatan webinar nasional aplikasi Quizizz. Jika kendala untuk peserta didik saya rasa juga sama halnya, ketika pertama kali menggunakan Quizizz masih terdapat peserta didik yang belum lancar, tetapi lama kelamaan mereka sudah paham dan mengerti cara menggunakannya mulai dari tahap awal sampai akhir. Dan juga beberapa peserta didik mungkin karena ini pembelajaran dalam jaringan, mungkin sinyal menjadi salah satu kendala yang dialami oleh peserta didik"(EH, 30 November 2021)

Hal tersebut diperkuat oleh peserta didik berinisial SM:

"Tidak ada, karena menurut saya Quizizz ini tidak susah digunakan dan tidak ribet. Kalau untuk sinyalnya, saya dirumah memakai Wi-Fi. Jika listrik mati, saya menggunakan kuota yang sinyalnya agak lelet tidak seperti ketika menggunakan Wi-Fi sehingga terkadang saya agak sulit menggunakan Quizizz. Tetapi untuk menggunakan Quizizz saya tidak ada kesulitan"(SM, 01 Desember 2021).

Hal tersebut juga dikatakan oleh peserta didik berinisial RO:

"Kesulitan yang saya alami tidak ada, karena ketika saya mengerjakan kuis tersebut saya di arahkan oleh mama saya, tetapi tetap saya sendiri yang menjawab soal kuis itu. Untuk sinyal, sinyal dirumah saya cukup kuat. Tetapi saya hanya agak terlambat dalam melakukan kuis tersebut karena saya harus menunggu mama saya pulang dari kerjanya"(RO, 01 Desember 2021)

Hal tersebut juga disampaikan oleh peserta didik RF mengenai kendala tersebut yaitu:

"Kesulitan ketika mengerjakan kuis menggunakan Quizizz tidak ada, karena pertama kali waktu bapak mengenalkan Quizizz, bapak sudah mengajarkan bagaimana cara menggunakannya. Saat itu saya juga dibantu oleh orang tua saya. Kalau sinyal, dirumah saya sinyalnya bagus, terkadang saya memakai Wi-Fi terkadang juga ketika mati lampu saya menggunakan kuota telkomsel, jadi saya tidak terganggu ketika mau mengerjakan kuis itu"(RF, 02 Desember 2021).

Berdasarkan observasi, wawancara, dokumentasi mengenai kendala kuis menggunakan Quizizz secara daring guru serta peserta didik kelas V A di SDN 181/II Cilodang yaitu tidak terdapat kendala yang sulit. Kendala yang dialami oleh guru untuk sekarang tidak ada, kendala yang dialami ketika waktu pertama kali guru EH

menggunakan *Quizizz* yaitu saat pembuatan soal kuis, guru tersebut membuat soal sendiri atau inisiatif sendiri sesuai dengan materi yang dipelajari. Untuk sekarang guru tersebut membuat soal berdasarkan buku tema dan juga kisi-kisi yang ada. Kendala yang dialami peserta didik yaitu kendala masalah jaringan ketika listrik padam, dan juga kendala yang tidak memiliki *handphone* pribadi karena mereka agak terlambat dalam mengerjakan kuis. Untuk kendala dalam menggunakan aplikasi *Quizizz* sendiri tidak ditemukan karena sebelumnya guru juga sudah mempelajari lebih dalam melalui webinar nasional dan peserta didik telah diajarkan oleh guru tata cara penggunaannya yang didampingi oleh wali murid.

### C. Hasil Kuis Menggunakan *Quizizz*

Berdasarkan observasi, hasil dari kuis menggunakan *Quizizz*, dapat peneliti lihat bersama guru dari tampilan *Quizizz* "*leaderboard*".

Berikut ini wawancara bersama guru EH mengenai hasil kuis dari menggunakan *Quizizz*:

"Hasil kuis ini, saya mengambil dari nilai yang dikerjakan oleh peserta didik yang ada di *Quizizz*, tetapi tidak 100 persen yang saya ambil, karena *Quizizz* memiliki batas maksimal soal tidak bisa lebih dari 20 soal dan juga tetap saya damping dengan evaluasi yang lain terkadang melakukan tatap muka dari dunia maya atau *zoom meeting*, intinya saya tidak berpatokan dengan *Quizizz*, hanya saja *Quizizz* digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar anak. Ada juga terdapat peserta didik yang awalnya nilai kuisnya jika saya melakukan kuis tertulis dia tidak mengumpulkan, tidak berpartisipasi nah berbeda dengan kuis menggunakan *Quizizz* ini, hamper semua peserta didik mengikuti kuis tersebut"(EH, 30 November 2021).

Berdasarkan wawancara bersama guru EH, terdapat beberapa manfaat yang diperoleh guru dan peserta didik saat pelaksanaan kuis menggunakan *Quizizz* yaitu sebagai berikut:

"ya, manfaatnya tentu ada yaitu peserta didik lebih bersemangat dalam melakukan kuis, yang saya lihat selama ini ketika saya melakukan kuis tertulis yang ada di buku tema, banyak peserta didik yang tidak mengumpulkan. Kalau *Quizizz* ini kan tidak perlu lagi peserta didik disuruh menulis, peserta didik tinggal memilih jawaban yang benar yang terdapat pada tampilan *Quizizz*. Dan juga *Quizizz* mudah untuk digunakan baik guru dan peserta didik. Terdapat musik, gambar, video, warna agar dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik yang baik. *Quizizz* memang sangat membantu dalam situasi saat ini yaitu pembelajaran secara daring"(EH, 30 November 2021)

Hal tersebut diperkuat oleh peserta didik berinisial SM:

"iya saya lebih suka jika kuisnya menggunakan *Quizizz*, karena tidak perlu lagi menulis dibuku tulis, tidak ribet, menyenangkan, lebih mudah digunakan dan juga seru karena ada musiknya, ada warnanya, dan juga bergambar"(SM, 01 Desember 2021)

Hal tersebut juga dikatakan oleh peserta didik berinisial RO:

"saya lebih suka menggunakan *Quizizz*, karena mudah digunakan, seru dengan adanya musik dan warna warni di tampilannya. Dan juga *Quizizz* dapat menampilkan secara langsung peringkat kita sendiri, jadi saya lebih bersemangat untuk bersaing dengan teman-teman agar mendapatkan peringkat tertinggi"(RO, 01 Desember 2021)

Hal tersebut juga dikatakan oleh peserta didik berinisial RF:

"saya lebih suka jika kuis menggunakan *Quizizz* dari pada kuis tulis tangan yang ada di buku tema. Karena kalau menggunakan *Quizizz*, kita tidak perlu lagi menulis dibuku tulis, langsung saya menjawab soalnya disana, dan juga kita bisa tau apakah jawaban kita benar atau salah. *Quizizz* juga seru karena tampilannya warna warni, ada musiknya, ada gambarnya. Soal yang diberikan juga tidak panjang-panjang, seringnya pakai soal pilihan ganda dan juga benar salah"(RF, 02 Desember 2021)

Berdasarkan observasi, wawancara dan dokumentasi mengenai hasil kuis menggunakan *Quizizz* serta manfaat dari implementasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran secara daring bagi guru dan peserta didik kelas V A di SDN 181/II Cilodang yaitu pada hasilnya guru EH mengambil dari nilai yang diperoleh peserta didik yang terdapat pada tampilan *Quizizz*, tetapi tidak 100% nilai kuis menggunakan *Quizizz* yang diambil, karena *Quizizz* memiliki batas maksimal soal yaitu tidak bisa lebih dari 20 soal dan juga guru tetap mendampingi dengan kegiatan evaluasi yang lain terkadang melakukan tatap muka dari dunia maya menggunakan aplikasi *zoom meeting*, intinya guru tersebut tidak hanya berpatokan dengan *Quizizz*, hanya saja *Quizizz* digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Adapun manfaat yang diperoleh guru dan peserta didik dalam menggunakan *Quizizz* ini yaitu dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik, menumbuhkan motivasi belajar peserta didik selama dilakukannya pembelajaran secara daring.

#### **D. Tindak Lanjut Implementasi *Quizizz* sebagai Media Pembelajaran secara Daring**

Setelah dilakukannya implementasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran secara daring, guru EH melakukan tindak lanjut yang berkaitan dengan implementasi *Quizizz*. Berkaitan dengan implementasi *Quizizz* guru EH mengatakan:

“tindak lanjut setelah melakukan kuis menggunakan *Quizizz* ini yaitu menjelaskan kembali materi dan melakukan kuis lagi yang berkaitan dengan materi pada hari itu, bisa juga dengan mengirimkan link yang sama atau juga membuat soal yang baru tetapi harus dengan materi yang sama. Tentunya pasti ada tindak lanjut dengan tujuan untuk memperbaiki kekurangan yang ada pada saat dilakukannya implementasi *Quizizz* ini agar guru dapat menciptakan kegiatan pembelajaran secara daring lebih baik lagi” (EH, 30 November 2021)

Berdasarkan observasi, wawancara dan dokumentasi mengenai tindak lanjut serta manfaat dari implementasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran secara daring bagi guru dan peserta didik kelas V A di SDN 181/II Cilodang yaitu pada tindak lanjutnya guru melakukan kuis ulang dengan materi yang sama, dan melakukan perbaikan dari kesalahan yang ada agar kedepannya lebih baik lagi.

#### **Pembahasan**

Pembelajaran secara daring di SDN 181/II Cilodang memiliki manfaat bagi peserta didik dalam melakukan kuis secara daring. Sesuai dengan pendapat Kurnia Dewi (2018:44), menjelaskan bahwa “pada platform *Quizizz*, dapat mendukung kegiatan evaluasi pembelajaran peserta didik menjadi menyenangkan, menarik, efektif serta mudah ketika mengontrol hasil belajar peserta didik. Implementasi tersebut menjadi beberapa tahapan yakni persiapan, pelaksanaan dan tindak lanjut.

Pada tahap persiapan, guru dan peserta didik memahami penggunaan dari *Quizizz*, guru membuat rencana pelaksanaan pembelajaran dengan media *Quizizz*, serta pemahaman dalam pembuatan soal kuis. Tahapan ini, bertujuan untuk mengetahui bagaimana cara guru mengunduh aplikasi *Quizizz* dan memperkenalkan *Quizizz* kepada peserta didik. Sejalan dengan pendapat Menurut Rofiyarti dan Sari, (2017:166), “Pada laman <https://Quizizz.com/>, aktivitas yang dapat dilakukan oleh guru yaitu: pendaftaran (*sign-up*), masuk ke laman pribadi (*log-in*), memilih fitur yang ada berupa kuis, diskusi serta survei”. Setelah itu, yang dilakukan guru yakni membuat soal kuis yang akan diberikan kepada peserta didik. Guru terlebih dahulu membuat kisi-kisi soal, selanjutnya di tuangkan kedalam bentuk soal untuk dimasukkan ke aplikasi *Quizizz*. Guru membedakan durasi pengerjaan dimasing-masing soal sesuai dengan tingkat kesulitannya.

Tahapan selanjutnya yaitu tahap pelaksanaan kuis menggunakan *Quizizz* secara daring. Pada tahapan ini, guru melakukan pembukaan kegiatan kuis, dimana kegiatan pembuka tersebut dilakukan guru dengan mengucapkan salam, dilanjutkan memberi arahan kepada peserta didik melalui grup kelas. Setelah itu, guru mengirimkan link *Quizizz* kepada peserta didik. Setelah guru mengirimkan link kuis, peserta didik diminta untuk masuk ke link tersebut yang diakses pada laman <https://Quizizz.it/>. Peserta didik diminta untuk memasukkan game pin serta nama lengkap pada tampilan awal, sesuai dengan pendapat dari Menurut Rofiyarti dan Sari, (2017:166) yaitu “Laman bagi peserta didik dapat di akses di <https://Quizizz.it/> baik melalui *handphone/android* atau komputer yang nantinya akan menampilkan laman yang berbeda dengan guru. Pada tampilan layar peserta didik yaitu diminta untuk memasukkan “game pin”, serta “*nick name*”. *Game PIN* merupakan kode soal berupa 6 digit angka yang dapat diperoleh dari guru sedangkan *nick name* adalah nama masing-masing peserta yang akan mengikuti asesmen melalui media *Quizizz*”. Selanjutnya, secara otomatis peserta didik dapat mengisi soal kuis yang telah disediakan guru.



Pada proses pelaksanaan kuis menggunakan *Quizizz* secara daring, guru dapat memantau peserta didik yang sudah masuk kedalam link yang telah dikirimkan yang disebut dengan "*leaderboard*". Selanjutnya, pada tahapan ini guru dapat mengetahui kendala yang dialami guru dan peserta didik selama proses kuis menggunakan *Quizizz* secara daring dilakukan. Pada umumnya, sinyal serta penyediaan *handphone/gadget* yang menjadi kendala bagi peserta didik. Karena menurut Putri & Muzakki (2019:219) "Beberapa perlengkapan harus disiapkan sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan menggunakan *Quizizz* guna mendapatkan hubungan evaluasi optimal yaitu : a. Peralatan yang harus dipersiapkan oleh guru adalah *Overhead Projector* dan Layar b. Peserta didik menyiapkan dan membawa *Smartphone, tablet* atau *Laptop* c. Sekolah menyiapkan koneksi jaringan yang kuat serta teruji". Selain itu, menurut (Noza, dkk, 2020:12) "*Quizizz* juga memiliki kekurangan yaitu evaluasi tidak bisa berjalan atau dijalankan apabila koneksi internet terganggu".

Hasil kuis menggunakan *Quizizz* menurut guru kelas V A dapat membuat peserta didik yang sebelumnya malas mengerjakan tugas menjadi bersemangat dikarenakan *Quizizz* yang memiliki fitur-fitur menarik yaitu berwarna, terdapat musik, dapat menggunakan gambar, serta video. Sejalan dengan pendapat Tsihouridis (2018:604), "*Quizizz* memiliki manfaat untuk meningkatkan partisipasi peserta didik serta menilai tingkat pengetahuan peserta didik dalam bentuk permainan".

Tindak lanjut merupakan tahapan terakhir dalam implementasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran secara daring. Pada tahapan ini, guru membuat kuis ulang untuk soal yang belum tuntas dengan materi yang sama. Selanjutnya terdapat rencana untuk kedepannya agar kegiatan kuis menggunakan *Quizizz* menjadi lebih baik lagi yaitu dengan memperbaiki segala kekurangan yang ditemukan.

Guru memanfaatkan aplikasi *Quizizz* tersebut dengan sangat baik. Tahapan yang dilakukan guru dalam menggunakan *Quizizz* dilakukan secara sistematis mulai dari persiapan, pelaksanaan sampai tindak lanjut, sejalan dengan pendapat menurut Sungkono (2008:78) "dalam memilih media pembelajaran yang digunakan secara efektif dan tepat, diperlukannya langkah-langkah secara sistematis. Terdapat tiga langkah pokok yang dilakukan, yaitu persiapan, pelaksanaan/penyajian dan tindak lanjut".

## SIMPULAN

Pembelajaran secara daring merupakan suatu kegiatan pembelajaran secara tidak langsung yang memanfaatkan jaringan internet melalui *computer* tanpa harus bertemu secara langsung atau bertatap muka guna membantu proses belajar mengajar agar tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pemanfaatan media yang benar dapat meningkatkan minat peserta didik pada materi yang akan dipelajari. *Quizizz* merupakan media yang dapat digunakan untuk melakukan kuis secara daring di kelas V A SDN 181/II Cilodang. Implementasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran secara daring dapat mendukung tercapainya kemampuan belajar peserta didik seperti yang telah dilakukan oleh guru kelas V A SDN 181/II Cilodang. *Quizizz* memiliki fitur- fitur yang menarik, mulai dari musik, gambar, warna serta video. Hanya terdapat sedikit hambatan atau kendala yang dialami oleh guru serta peserta didik dalam menggunakan *Quizizz* sebagai media pembelajaran secara daring, yaitu hambatan sinyal, ketersediaan *handphone/gadget* peserta didik. Guru dapat memaksimalkan tahapan sistematis yang dilakukan saat menggunakan *Quizizz*, mulai dari tahap persiapan, pelaksanaan serta tindak lanjut. Tidak hanya *Quizizz* yang digunakan guru kelas V A, tetapi guru tersebut juga memanfaatkan grup *Whatsapp* sebagai perantara untuk mengirimkan link *Quizizz* kepada peserta didik. Walaupun sinyal serta ketersediaan *handphone/gadget* menjadi salah satu hambatan yang dialami, guru dapat memanfaatkan teknologi untuk memudahkan pembelajaran secara daring. Banyak kelebihan yang terdapat pada *Quizizz* yaitu mudah digunakan untuk guru maupun peserta didik, tidak memerlukan kapasitas yang besar, dapat dilakukan ketika pembelajaran jarak jauh sudah tidak diberlakukan lagi. Aplikasi *Quizizz* merupakan aplikasi yang cocok untuk digunakan dalam melakukan kuis secara daring di dunia pendidikan, terutama bagi SDN 181/II Cilodang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agostiono, Implementasi Kebijakan Publik Model Van Meter dan Van Horn, <http://kertyawitaradya.wordpress.com>, diakses 5 September 2021, hlm 139.
- Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi *Quizizz*! Pada Pembelajaran Fisika. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135. <https://doi.org/10.31764/orbita.v6i1.2069>

- Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Basri,H, Waspo & Sumarni.S. (2013). Pengembangan media pembelajaran berbasis komputer pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekola dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*. 3(1). Hal 35-44
- Bunyamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Gunahumas Penggunaan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan. *Gunahumas Jurnal KehumasanP-ISSN*;,3(1),43–50.
- Prafitasari, Ardina. 2016. "Organisasi Kepemudaan yang Efektif dan Efisien dalam Meningkatkan Partisipasi Masyarakat Desa Darungan Kecamatan Wlingi". *Jurnal Translitera*, EDISI 4/2016.
- Daryanto. 2016. "*Media Pembelajaran*". Yogyakarta: Gava Media.
- Dewi, Kurnia, C. (2018). *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Quizizz pada Pembelajaran Matematika Kelas X*. Raden Intan. Retrieved E. Mulyasa. 2013. *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Emda, A. (2011). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran Biologi di Sekolah. *Jurnal ilmiah DIDAKTIKA*, 12(1), 149-162. ERA Revolusi 4.0. Kampus UMK Gondangmanis. ISBN:978-602-1180-99-0 from [http://repository.radenintan.ac.id/4286/1/SKRIPSI\\_CAHYA\\_KURNIA.pdf](http://repository.radenintan.ac.id/4286/1/SKRIPSI_CAHYA_KURNIA.pdf)
- Guntur Setiawan. 2004. *Impelemntasi dalam Birokrasi Pembangunan*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Handarini, O, I. & Wulandari, S, S. (2020). Pembelajaran Daring sebagai Upaya Study from Home (SFH) Selama Pandemi Covid19. *Jurnal Administrasi Perkantoran (JPAP)*. Vol. 8, No. 3.
- Harlina, Nor. Z. M., & Ahmad, A. (2017). *Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Quizizz dalam Pengajaran Abad ke-21*. Seminar Serantau, 627–635.
- Hartanti, D. (2019, September). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Quizizz Berbasis Hypermedia. *In Prosiding Seminar Nasional PEP* (Vol. 1, No. 1).
- Haryono. 2013. *Pembelajaran IPA Yang Menarik dan Mengasyikkan*. Yogyakarta: Kepet Press.
- Hasibuan, MS & Simarmata, Janner & Sudirman, Acai. (2019). *E-Learning: Implementasi, Strategi dan Inovasinya*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Isman, Mhd. (2016). *Pembelajaran media dalam jaringan (Moda jaringan)*. The Progressive and Fun Education Seminar, 586.
- Jalinus, Nizwardi., & Ambiyar. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: KENCANA.
- Khazanah. 2015. "[Langkah-Langkah Penggunaan Media Pembelajaran](http://pendidikangurumadrasahibtidaiyyahiaain.blogspot.com/2015/06/langkah-langkah-penggunaan-media.html)", <http://pendidikangurumadrasahibtidaiyyahiaain.blogspot.com/2015/06/langkah-langkah-penggunaan-media.html>. Diakses pada tanggal 24 September 2021.
- Mahnun, N. (2012). *Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*. ANIDA', 37(1), 27-34.
- Meidawati, D. 2019. Persepsi Siswa Dalam Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Minat Belajar IPA. SCAFFOLDING : *Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, hlm. 2.
- Mudasir. 2015. "*Pembelajaran Berbasis Multimedia*". Jakarta: Kreasi Education.
- Muhson, A. 2010. Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2).
- Nana Sudjana. 2015. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Sinar Baru Algensindo. Pendidikan, Volume 9, No 1, ISSN 2086-4450. <https://jurnal.stkipsintang.ac.id/indek.php/voxedukasi>
- Permendikbud 103 tahun 2014, tentang standar proses.
- Primayana Kadek H. 2021. "Implementasi Manajemen Pembelajaran Daring Berbantuan Platform Quizizz Terhadap Kepuasan Mahasiswa". *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 2, No. 1, pp. 51-62.
- Putra, N. (2013). "*Metode Penelitian Kualitatif Pendidikan*". Rajawali Pers.
- Putri, A, R, Muzakki, A ,M. 2019. *Implementasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning dalam Menghadapi ERA Revolusi 4.0*. Kampus UMK Gondangmanis. ISBN:978-602-1180-99-0
- Rayandra Asyar. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Riana, Cepi. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: CV Wacana Prima.
- Rofiyarti Fitri dan Anisa Yunita Sari, TIK untuk AUD : Penggunaan Platform "QUIZIZZ" dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan Kolaboratif Anak, PEDAGOGI : *Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 3 No. 3b, 2017, Hal 165
- Rohani. (2019). *Media Pembelajaran*. Medan: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Sadiman, Arief dkk. 2012. "*Media Pendidikan*". Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Sagala Syaiful. 2010. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Samiharsono, Rudy. 2017. *Media Pembelajaran*. Jember: Pustaka Abadi.
- Sanaky, Hujair A.H. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba.
- Sartika, Yopi. 2013. *Ragam Media Pembelajaran Adaptif Untuk Anak Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta: Familia, 2013.
- Semiawan, C. R. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif Jenis , Karakteristik dan Keunggulannya*. Jakarta: PT Grasindo

Sri Anita. 2010, *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.

Sudjana, Nana. 2013. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kombinasi : Mixed Methods*. Bandung : Alfabeta.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : ALFABETA.

Sungkono. 2008. "Pemilihan dan Penggunaan Media dalam Proses Pembelajaran". *Majalah Ilmiah*, 1, vol 4.

Syaful Bhari Dzamarah dan Arswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta Edisi Revisi.

Trianto. 2009. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: PT. Prestasi Pustaka.

Tsihouridis, C., Dennis, V., & George, S.I. 2018. *Assessing the Learning Process "Playing with Quizizz – A Study with Upper Secondary School Pupils Learning Electrical Circuits"* . Teaching and Learning in a Digital World

Undang-undang, SISDIKNAS ( UU RI No. 20 Tahun 2003 ), Jakarta : Sinar Grafika, 2014, Hal 3

Wedyawati, N. 2018. Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Quizizz! Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Ilmu*

Ya'omi. 2012. "Penggunaan Metode Sas untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran Membaca Permulaan pada Siswakesel I Madrasah Ibtidaiyah 01 Belonsat". Artikel Penelitian. Pontianak: PGSD,FKIP Universitas Tanjungpura, Pontianak.