



Implementasi Aplikasi Quizizz pada Evaluasi Pembelajaran IPS di Kelas VIII C SMP Negeri 2 Pangenan Kabupaten Cirebon

Eriko Jamaro¹, Nuryana², Yeti Nurizzati^{3*}

^{1,2,3} Prodi Tadris IPS, Fakultas ITK, IAIN Syekh Nurjati Cirebon, Cirebon 45132, Indonesia

Email: yeti678@syekhnurjati.ac.id

(Diterima : 08-Februari -2024; Disetujui: 20-Maret-2024; Online: 30-Maret-2024)



©2024 The Authors. Ini adalah artikel dengan akses terbuka dibawah license CC BY-NC-4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

ABSTRACT

This The purpose of this research is to find out how to plan learning evaluations, to know how to carry out learning evaluation, and to know what are the driving factors and obstacles to learning evaluation using the Quizizz application in social studies subjects in class VIII C at SMP Negeri 2 Pangenan. The type of research used in this research is descriptive quantitative method. The sample in this study was 38 students in class VIII C of SMP Negeri 2 Pangenan. Data collection instruments in this research used questionnaires, documentation and observation. data analysis technique uses data percentage analysis. Based on the results of learning evaluation planning research using the Quizizz application by making a Learning Implementation Plan (RPP) in social studies learning at SMP Negeri 2 Pangenan obtaining a result of 91.25%, meaning that it is included in the 'Very Good' category. the research results from the implementation of learning evaluation using the Quizizz application in social studies learning at SMP Negeri 2 Pangenan obtained a result of 77.4%, meaning it was declared to be in the "Good" category. the driving factor for evaluating learning using the Quizizz application in social studies learning at SMP Negeri 2 Pangenan was to obtain a result of 66.8%, meaning it was declared to be in the "Good" category. And for the inhibiting factor of learning evaluation using the Quizizz application in social studies learning at SMP Negeri 2 Pangenan, the result is 51.4%, meaning that it is included in the "Less" category.

Keywords: learning evaluation; quizizz app; social sciences

1. PENDAHULUAN

Perkembangan dunia yang semakin pesat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Pendidikan telah dengan cepat merespon perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tersebut. Penerapan aplikasi teknologi informasi dan komunikasi yang tepat dalam dunia pendidikan merupakan salah satu faktor kunci penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan bermutu merupakan sumber kemajuan bangsa yang sangat menentukan daya saing bangsa. Penerapan dan pengembangan teknologi informasi bukan sekedar mengikuti trend global melainkan merupakan suatu langkah strategis di dalam upaya meningkatkan akses dan mutu pendidikan (Winarno, 2016).

Penerapan dan pengembangan teknologi informasi dan komunikasi akan menjadi landasan sistem pendidikan masa yang akan datang yang mampu mengangkat harkat dan nilai-nilai kemanusiaan dengan terciptanya pendidikan yang lebih bermutu dan efisien, sehingga dapat memenuhi kebutuhan manusia. Pesatnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, media, dan informatika, serta meluasnya perkembangan infrastruktur informasi global telah mengubah pola dan cara kegiatan pendidikan.

Perkembangan pendidikan berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi, serta masyarakat informasi telah menjadi paradigma global yang dominan. Dunia pendidikan di era globalisasi ini membutuhkan kapasitas dan modernisasi sistem dan jaringan informasi dan komunikasi dengan mengembangkan dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (Tim Dosen, 2019).

Salah satu contoh penerapan dari kemajuan teknologi pada sistem pendidikan adalah pada bidang evaluasi pembelajaran. Dalam sistem pembelajaran (maksudnya pembelajaran sebagai suatu sistem), evaluasi merupakan salah satu komponen penting dan tahap yang di tempuh oleh guru untuk mengetahui keefektifan pembelajaran. Hasil yang diperoleh dapat dijadikan balikan (*feed-back*) bagi guru dalam memperbaiki dan menyempurnakan program dan kegiatan pembelajaran. Di sekolah, kita sering mendengar bahwa guru sering memberikan ulangan harian, ujian akhir semester, ujian blok, tagihan, tes tertulis, tes lisan, tes tindakan, dan sebagainya. Istilah-istilah ini pada dasarnya merupakan bagian dari sistem evaluasi itu sendiri. Evaluasi pembelajaran sendiri sangatlah penting dalam proses pembelajaran karena memiliki beberapa tujuan yaitu untuk mengetahui keefektifan dan efisiensi sistem pembelajaran, baik lingkungan maupun sistem penilaian itu sendiri. Tujuan khusus evaluasi pembelajaran disesuaikan dengan jenis evaluasi pembelajaran itu sendiri, seperti evaluasi perencanaan dan pengembangan, evaluasi monitoring, evaluasi dampak, evaluasi efisiensi-ekonomis, dan evaluasi program komprehensif. Adapun tujuan penilaian hasil belajar menurut (Arifin, 2009) adalah : 1. Mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang telah diberikan, 2. Mengetahui kecakapan, motivasi bakat, minat, dan sikap peserta didik terhadap program pembelajaran, 3. Mengetahui tingkat kemajuan dan kesesuaian hasil belajar peserta didik dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan, 4. Mendiagnosis keunggulan dan kelemahan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Keunggulan peserta didik dapat dijadikan dasar bagi guru untuk memberikan pembinaan dan pengembangan lebih lanjut, sedangkan kelemahannya dapat dijadikan acuan untuk memberikan bantuan atau bimbingan, 5. Seleksi, yaitu memilih dan menentukan peserta didik yang sesuai dengan jenis pendidikan tertentu, 6. Menentukan kenaikan kelas, 7. Mendapatkan peserta didik sesuai dengan potensi yang dimilikinya.

Salah satu tantangan mendasar mengajar IPS dewasa ini adalah cepat berubahnya lingkungan sosial budaya sebagai kajian materi IPS itu sendiri. Perubahan-perubahan yang terjadi dalam lingkungan sosial budaya bersifat multidimensional dan berskala internasional, baik yang berhubungan masuknya arus globalisasi maupun masuknya era abad ke-21 (Sofan, 2011). Masalah ini semakin serius manakala dihadapkan kenyataan bahwa selama ini mata pelajaran IPS kurang mendapat perhatian semestinya. Padahal, dengan memahami IPS akan membimbing siswa menghadapi kenyataan dalam lingkungan sosialnya dan dapat menghadapi masalah-masalah sosial yang terjadi dengan lebih arif dan bijaksana. Selain itu ada 4 kategori tujuan pembelajaran IPS bagi siswa, yaitu pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai. Pengetahuan diartikan sebagai kemahiran dan pemahaman terhadap sejumlah informasi dan ide-ide. Tujuan pengetahuan ini adalah untuk membantu siswa untuk belajar lebih banyak tentang dirinya, fisiknya, dan dunia sosial. Keterampilan diartikan sebagai pengembangan berbagai macam kemampuan tertentu untuk mempergunakan pengetahuan yang diperolehnya. Ada beberapa keterampilan dalam IPS yaitu, keterampilan berpikir, keterampilan akademik, keterampilan penelitian, dan keterampilan sosial. Sementara sikap diartikan sebagai pandangan, dan kecenderungan tertentu. Nilai diartikan sebagai kemahiran memegang sejumlah komitmen yang mendalam, mendukung ketika sesuatu dianggap penting dengan tindakan yang tepat (Rahmaniah, 2012).

Sejalan dengan perkembangan digital yang semakin pesat maka dalam pendidikan Pembelajaran IPS pun dituntut dan dirancang untuk mengikuti arus tantangan yang terjadi. Dengan demikian diharapkan dengan pembelajaran IPS akan lahir generasi muda yang melek teknologi digital dan faham akan keberagaman budaya serta ikut bertanggung jawab terhadap masalah dan isu global sesuai dengan tingkat pendidikan dan kematangan jiwa. Dengan generasi muda yang melek digital terutama dalam proses pembelajaran IPS maka perlu dihadirkan berbagai macam alat dan media teknologi yang menunjang seperti dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran yang terhubung dengan hasil belajar (Sulianta, 2020). Maka pendidik mencoba membawa teknologi dalam prosesnya seperti menggunakan aplikasi berbasis online *Quizizz*.

Sehubungan hal tersebut salah satu contoh dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan adalah pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis digital dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*. *Quizizz* adalah sebuah aplikasi daring yang memfasilitasi kuis, ujian maupun pengerjaan soal. Dalam *Quizizz* sendiri terdapat 2 prinsip penting, yaitu *self-paced* dan *gamification*. *Self-paced*, yaitu pengerjaan soal di *Quizizz* akan menyesuaikan dengan kecepatan siswa masing-masing. Sedangkan *gamification*, artinya *Quizizz* berusaha sebisa mungkin supaya siswa tidak bosan dalam mengerjakan soal (NaikPangkat.com, 2022). Sejalan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan adalah pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis digital dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*, pengajar juga dituntut untuk bisa membuat Rencana pelaksanaan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi pada masa sekarang, karena dengan adanya perangkat pembelajaran yang sesuai seorang guru akan mudah dalam menyampaikan tujuan dari pembelajaran. RPP sendiri adalah sebuah rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu pertemuan dan lebih. Setiap pendidik pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun RPP secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, dan menyenangkan. Platform *Quizizz* ini merupakan alat gratis untuk mengajar dan mempelajari apapun, di perangkat apapun, secara langsung atau jarak jauh, meskipun kedepannya akan ada premium plan atau berbayar. *Quizizz* ini sudah ada sejak tahun 2015, hingga saat ini penggunaanya mencapai 40 juta di dunia dan 5 juta di Indonesia. Pada proses pembuatan akun *Quizizz* sangat mudah pembuatannya, yakni dengan menyiapkan terlebih dahulu materi dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan dan jawaban alternatif dalam aplikasi *Quizizz* (Salsabila, Habiba, Amanah, Istiqomah, & Difany, 2020).

Quizizz sebagai salah satu media pembelajaran berbasis game yang digunakan saat Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) memberikan dampak yang baik bagi para siswa penggunaanya. Pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan karena siswa merasa seperti sedang bermain game, mengasah jiwa kompetisi siswa karena *quizizz* menunjukkan secara langsung skor yang diperoleh siswa tiap kali menjawab pertanyaan, meningkatkan fokus dalam belajar, lebih antusias, dan menstimulus siswa memahami soal lebih baik dari pada soal berbasis buku teks (Sitorus & Santoso, 2022). Alat pengajaran memakai *Quizizz* merupakan suatu alternative solusi untuk menumbuhkan suasana yang menyenangkan dan menumbuhkan antusias belajar murid sehingga diharapkan dapat meminimalisir pemakain android yang tidak tepat oleh murid (Ernawati, Nurwahidin, & Yuliyanti, 2023). Penerapan aplikasi *Quizizz* mudah dalam menggunakannya dan membuat siswa senang dalam menggunakannya sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar (Al-Jannah, Kahar, Hambali, & Hasan, 2023).

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilaksanakan ketika sedang melaksanakan PLP yang telah dilakukan di SMP Negeri 2 Pangenan, diketahui bahwa sudah

diterapkannya aplikasi *Quizizz* pada evaluasi pembelajaran khususnya pada pelajaran IPS di kelas VIII C SMP Negeri 2 Pangenan akan tetapi peneliti menemukan beberapa permasalahan yang berkaitan dengan evaluasi yaitu sebagai berikut : 1. Kurangnya ketertarikan siswa terhadap tes objektif pilihan ganda, 2. Kurangnya minat baca siswa terhadap tes objektif pilihan ganda, 3. Kurangnya ketepatan waktu siswa dalam mengumpulkan tes objektif pilihan ganda, 4. Masih tingginya siswa yang mengerjakan tes objektif pilihan ganda dengan cara menyontek.

Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian yang bertujuan untuk 1. Mengetahui bagaimana perencanaan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran IPS terpadu kelas VIII C di SMP Negeri 2 Pangenan. 2. Mengetahui bagaimana pelaksanaan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 2 Pangenan. 3. Mengetahui apa saja faktor pendorong dan penghambat dari evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz* pada mata pelajaran IPS kelas VIII C SMP Negeri 2 Pangenan.

Penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran sudah diteliti oleh beberapa peneliti pada berbagai mata pelajaran dan berbagai tingkatan sekolah. Diantaranya oleh Endang Ngatiningsih menerapkan aplikasi *quizizz* pada pembelajaran Akidah Akhlak di MAN Kota Magelang (Ngatiningsih, 2020), Alusius Suryo Nugroho pada mata pelajaran Pengantar Akuntansi di kelas X SMK Negeri 1 Yogyakarta (Nugroho, 2020), Leony Sanga Lamsari Purba pada mata kuliah Kimia Fisika I Program Studi Pendidikan Kimia FKIP UKI (Purba, 2019) , Khorri Putri Ramadhani pada materi bahasa Inggris (Ramadhani & Ardi, 2022), Nunung dkk pada pelajaran Bahasa Mandarin secara daring (Tazkiyah & Isro, 2021), Ika dkk pada materi Sejarah kelas X SMKN 17 Samarinda (Tusyani, Azmi, & Jamil, 2022). Humairoh meneliti pemanfaatan aplikasi *quizizz* dalam meningkatkan minat belajar siswa (Humairoh, 2023), Dina Nabilah meneliti pengaruh implementasi aplikasi gamifikasi *quizizz* terhadap hasil belajar siswa (NABILAH, 2022), Arrahim dkk meneliti penggunaan media pembelajaran *quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Dasar (Arrahim, Yulianti, & Sugiharti, 2022). Semuanya menghasilkan kesimpulan bahwa penggunaan aplikasi *quizizz* pada pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa, konsentrasi belajar maupun hasil belajar siswa.

2. METODE

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dekriptif yaitu suatu pendekatan yang bertujuan untuk membuat gambar atau deskriptif tentang suatu keadaan secara objektif yang menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut serta penampilan dan hasilnya (Arikunto, 1998). Penelitian ini mendeskripsikan bagaimana implementasi dari aplikasi *Quizizz* sebagai alat evaluasi pembelajaran di kelas VIII C SMP Negeri 2 Pangenan.

Populasi adalah keseluruhan, totalitas atau generalisasi dari satuan, individu, objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang akan diteliti (Handayani, 2020). Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Pangenan sebanyak 150 siswa. Kelas VIII pada SMP Negeri 2 Pangenan memiliki 4 kelas yaitu kelas VIII A dengan jumlah siswa sebanyak 38, kelas VIII B dengan jumlah siswa sebanyak 37, kelas VIII C dengan jumlah siswa sebanyak 38, dan kelas VIII D dengan jumlah siswa sebanyak 36. Dalam menentukan sampel pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel penelitian berupa teknik *Purposive Sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2013). Pada penelitian ini menggunakan sampel pada kelas VIII C.

Berdasarkan pendapat ahli di atas maka ditetapkan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah siswa dan siswi SMP Negeri 2 Pangenan kelas VIII C.

Langkah-langkah dalam penelitian deskriptif biasanya mengikuti langkah-langkah penelitian pada umumnya, adapun langkah-langkah pada penelitian ini adalah sebagai berikut : a). Merumuskan masalah, yang dapat artikan bahwa peneliti sebelum melakukan penelitian diharuskan merumuskan masalah apa yang ada pada tempat penelitian. Pada skripsi ini rumusan masalah berasal dari masalah-masalah terkait evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz di SMP Negeri 2 Pangenan pada kelas VIII C. b). Merumuskan tujuan penelitian, yang dapat diartikan bahwa tujuan dari dilaksanakannya penelitian ini dimaksudkan agar menjawab dari rumusan masalah yang telah dirumuskan sebelumnya. c). Mengkaji pustaka, yang dapat diartikan kerangka teori atau landasan teori yang digunakan sebagai panduan dan informasi dalam melakukan penelitian ini. Pada penelitian ini menggunakan banyak kajian pustaka yang bersumber dari buku, e-book, jurnal, dan web site. d). Menetapkan populasi dan sampel, yang berarti peneliti menetapkan populasi dan sampel dari keseluruhan subjek yang akan diteliti. e). Menyusun instrumen penelitian, yang berarti peneliti menyusun instrumen penelitian melalui beberapa tahapan agar instrumen yang telah dibuat bisa menghasilkan data yang diperlukan oleh peneliti. Adapun instrumen pada penelitian ini menggunakan Angket, Observasi dan Dokumentasi. f). Mengumpulkan data, yang berarti peneliti mengumpulkan hasil data dari penelitian yang telah dilakukan menggunakan instrumen yang telah dibuat, selanjutnya data yang telah dikumpulkan akan diolah peneliti. g). Mengelola dan menganalisis data, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data yang lain terkumpul. Uji yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Analisis deskriptif persentase. h). Menarik kesimpulan, berarti peneliti menyusun bukti-bukti atau hasil penelitian kedalam suatu pernyataan sehingga membentuk satu kalimat singkat, padat, dan jelas.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

3.1.1 Perencanaan (RPP) Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz

Guna mengetahui bagaimana perencanaan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz di kelas VIII C SMP Negeri 2 Pangenan peneliti membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) terkait dengan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz. Setelah itu untuk melihat bagaimana perencanaan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz sudah tepat, peneliti membuat angket validasi kepada para validator. Kemudian peneliti membagikan angket yang telah dibuat dan hasil dari angket yang disebarakan kepada ahli seperti guru mata pelajaran IPS, dan guru mata pelajaran B.Indonesia. Angket tersebut berjumlah 8 item pernyataan dengan menggunakan skala likert. Dalam hal ini penulis menggunakan 4 alternatif pilihan yaitu : Kurang (1), Sedang (2), Baik (3), dan Sangat Baik (4). (Kriyantono, 2014) menjelaskan bahwa disediakannya 4 item agar bisa menghindari responden yang ragu dalam menjawab angket yang dibagikan. Hal tersebut juga dapat menimbulkan kesalahpahaman persepsi sehingga item pilihan jawaban survei disederhanakan menjadi 4 item jawaban. Data analisis menggunakan frekuensi dan presentase. Adapun hasil analisisnya adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Rekapitulasi Skor Angket Perencanaan (RPP) Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz

No. Item	Jawaban				Total
	1	2	3	4	

	F	Skor	F	Skor	F	Skor	F	Skor	F	Skor
1	0	0	0	0	2	6	3	12	5	18
2	0	0	0	0	1	3	4	16	5	19
3	0	0	0	0	2	6	3	12	5	18
4	0	0	0	0	2	6	3	12	5	18
5	0	0	0	0	1	3	4	16	5	19
6	0	0	0	0	2	6	3	12	5	18
7	0	0	0	0	2	6	3	12	5	18
8	0	0	0	0	2	6	3	12	5	18
Jumlah	0	0	0	0	14	42	26	104	5	146

Sumber: Pengolahan data primer angket

Berdasarkan rekapitulasi persentase jawaban angket pada tabel di atas, dapat dijelaskan bahwa hasil penyebaran angket Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz* pada kelas VIII C SMP Negeri 2 Pangenan dengan jumlah 5 ahli/ekspert dan pada angket ini memiliki 8 item pernyataan. Skor angket maksimum dari 8 pernyataan x 5 ahli x 4 alternatif jawaban sebesar = 160 dari jumlah skor total pada penyebaran angket sebesar 146.

Adapun rumus presentase sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{146}{160} \times 100\%$$

$$= 91.25\%$$

Berdasarkan hasil dari perhitungan di atas perencanaan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz* dengan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 2 Pangenan memperoleh hasil sebesar 91.25% dengan skala prosentase 80%-100% artinya menunjukkan bahwa perencanaan pelaksanaan pembelajaran (RPP) terkait evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz* artinya dinyatakan termasuk dalam kategori "Sangat Baik" menurut pengukuran skala indikator penilaian dari (Arikunto, 2021)

3.1.2 Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Quizizz*

Guna mengetahui bagaimana pelaksanaan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz* pada kelas VIII C SMP Negeri 2 Pangenan dapat dilihat dari data angket yang disebarkan kepada kelas VIII C SMP Negeri 2 Pangenan sebanyak 38 siswa. Angket tersebut berjumlah 30 item pertanyaan dengan menggunakan skala likert. Dalam hal ini penulis menggunakan 4 alternatif pilihan yaitu : Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Data analisis menggunakan frekuensi dan prosentase. Adapun hasil analisisnya disajikan pada tabel 2.

Berdasarkan rekapitulasi persentase jawaban angket pada tabel di atas, dapat dijelaskan bahwa hasil penyebaran angket penerapan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz* kelas VIII C SMP Negeri 2 Pangenan dengan jumlah siswa sebanyak 38 siswa dan pada angket ini memiliki 30 item pertanyaan. Skor angket maksimum dari 30 pertanyaan x 38 siswa x 4 alternatif jawaban sebesar = 4560 dari jumlah skor total pada penyebaran angket tersebut. Adapun rumus prosentase sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{3533}{4560} \times 100\%$$

$$= 77.4\%$$

Berdasarkan hasil dari perhitungan di atas, penerapan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 2 Pangenan memperoleh hasil sebesar 77.4% dengan skala presentase 70%-79% artinya menunjukkan bahwa penerapan terkait evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz* artinya dinyatakan termasuk dalam kategori "Baik".

Tabel 2. Rekapitulasi Skor Angket Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Quizizz*

No. Item	Jawaban								Total	
	1		2		3		4		F	Skor
	F	Skor	F	Skor	F	Skor	F	Skor		
1	0	0	6	12	22	66	10	40	38	118
2	6	6	1	2	21	63	10	40	38	111
3	3	3	4	8	15	45	16	64	38	120
4	4	4	2	4	15	45	17	68	38	121
5	0	0	7	14	21	63	10	40	38	117
6	0	0	8	16	20	60	10	40	38	116
7	3	3	9	18	12	36	14	56	38	113
8	0	0	6	12	27	81	5	20	38	113
9	3	3	6	12	20	60	9	39	38	116
10	2	2	3	6	16	48	17	68	38	124
11	4	4	3	6	21	63	10	40	38	131
12	3	3	4	8	24	72	7	28	38	111
13	1	1	4	8	15	45	18	72	38	126
14	4	4	2	4	17	51	15	60	38	119
15	4	4	9	18	15	45	10	40	38	107
16	7	7	0	0	24	72	7	28	38	107
17	0	0	2	4	18	54	18	72	38	130
18	0	0	6	12	18	54	14	56	38	120
19	3	3	7	14	15	45	13	52	38	114
20	3	3	13	26	13	39	9	39	38	107
21	0	0	6	12	22	66	10	40	38	118
22	3	3	1	2	18	54	16	64	38	123
23	1	1	4	8	16	48	17	68	38	125
24	4	4	9	18	15	45	10	40	38	107
25	0	0	3	6	25	75	10	40	38	121
26	2	2	4	8	21	63	11	44	38	117
27	0	0	3	6	20	60	15	60	38	126
28	0	0	3	6	16	48	19	76	38	130
29	3	3	1	2	18	54	16	64	38	123
30	9	9	6	12	14	42	9	39	38	102
Jumlah	72	72	142	284	554	1662	372	1497	1140	3533

Sumber: Pengolahan data primer angket

3.1.3 Faktor Pendorong dan Penghambat Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz

Guna mengetahui bagaimana faktor pendorong dan penghambat evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz di kelas VIII C SMP Negeri 2 Pangenan dapat dilihat dari data angket yang disebarikan kepada 38 siswa kelas VIII C SMP Negeri 2 Pangenan. Angket tersebut berjumlah 10 item pertanyaan dengan menggunakan skala likert. Dalam hal ini penulis menggunakan 4 alternatif pilihan yaitu : Sangat Mendukung (SM), Mendukung (M), Kurang Mendukung (KM), dan Tidak Mendukung (TM). Data analisis menggunakan frekuensi dan prosentase. Adapun hasil analisisnya adalah sebagai berikut :

Tabel 3. Rekapitulasi Skor Angket Faktor Pendorong

No. Item	Jawaban								Total	
	1		2		3		4		F	Skor
	F	Skor	F	Skor	F	Skor	F	Skor	F	Skor
1	6	6	13	26	11	33	8	32	38	97
2	10	10	13	26	7	21	8	32	38	89
3	6	6	14	28	13	39	5	20	38	93
4	1	1	6	12	10	30	21	84	38	127
5	5	5	10	20	15	45	8	32	38	102
Jumlah	28	28	56	112	56	168	50	200	190	508

Sumber: Pengolahan data primer angket

Berdasarkan rekapitulasi persentase jawaban angket pada tabel di atas, dapat dijelaskan bahwa hasil penyebaran angket faktor pendorong evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz pelajaran IPS yang telah dibagikan kepada 38 siswa kelas VIII C SMP Negeri 2 Pangenan dan pada angket ini memiliki 5 item pernyataan. Total pernyataan yang berjumlah 5 x 38 siswa x 4 alternatif jawaban sebesar 760 dari jumlah skor total pada penyebaran angket. Adapun rumus prosentase sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{508}{760} \times 100\%$$

$$= 66.8\%$$

Berdasarkan hasil dari perhitungan angket di atas faktor pendorong dari evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 2 Pangenan memperoleh hasil sebesar 66.8% dengan skala presentase 60%-69% artinya menunjukkan bahwa hasil dari angket faktor pendorong terkait evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz artinya dinyatakan termasuk dalam kategori "Baik".

Tabel 4. Rekapitulasi Skor Angket Faktor Penghambat

No. Item	Jawaban								Total	
	1		2		3		4		F	Skor
	F	Skor	F	Skor	F	Skor	F	Skor	F	Skor
6	6	6	20	40	7	21	5	20	38	87
7	13	13	14	28	5	15	5	20	38	76
8	8	8	14	28	12	36	4	16	38	88
9	10	10	14	28	6	18	7	28	38	84
10	29	29	3	6	3	9	3	12	38	56
Jumlah	66	66	65	130	33	99	24	96	190	391

Sumber: Pengolahan data primer angket

Berdasarkan rekapitulasi persentase jawaban angket pada tabel di atas, dapat dijelaskan bahwa hasil penyebaran angket faktor penghambat evaluasi pembelajaran IPS menggunakan aplikasi *Quizizz* yang telah dibagikan kepada 38 siswa kelas VIII C SMP Negeri 2 Pangenan dan pada angket ini memiliki 5 item pernyataan. Total pernyataan yang berjumlah 5×38 siswa \times 4 alternatif jawaban sebesar 760 dari jumlah skor total pada penyebaran angket. Adapun rumus presentase sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{391}{760} \times 100\%$$

$$= 51.4\%$$

Berdasarkan hasil dari perhitungan angket di atas faktor penghambat dari evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 2 Pangenan memperoleh hasil sebesar 51.4% dengan skala presentase 50%-59% artinya menunjukkan bahwa hasil dari angket faktor penghambat terkait evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz* artinya dinyatakan termasuk dalam kategori "Kurang".

3.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam kurun waktu 3 bulan, tampak bahwa implementasi evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz* ini sudah berjalan dengan baik, sesuai dengan rencana yang direncanakan. Hasil dari penelitian ini akan dijabarkan sebagai berikut ini :

3.2.1 Perencanaan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Quizizz* Pada Pembelajaran IPS Kelas VIII C Di SMP Negeri 2 Pangenan

Perencanaan dalam pembelajaran sangatlah dibutuhkan karena dengan perencanaan seorang guru bisa mengetahui tahapan secara sistematis dari proses pembelajaran dan juga dengan perencanaan juga seorang guru bisa membuat perencanaan yang sesuai dengan kondisi kelas. Dalam evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz*, perencanaan sangatlah butuh guna mengetahui tahapan-tahapan secara sistematis dari evaluasi pembelajaran yang akan dilaksanakan. Untuk mengetahui bentuk dari perencanaan evaluasi pembelajaran IPS menggunakan aplikasi *Quizizz*, peneliti membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) terkait dengan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz*. Pertama peneliti membuat Rancangan Rencana Pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz* ini. Pada rancangan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) ini penelititelah menyesuaikan RPP yang telah disesuaikan dengan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz*. Kemudian peneliti membuat angket untuk divalidasi ahli terkait penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tentang evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz* yang telah peneliti buat sebelumnya. (RPP) yang telah peneliti buat ini akan divalidasi/ dinilai oleh validator atau ahli menggunakan skala Likert dengan menggunakan 4 alternatif jawaban yaitu : 1. Kurang, 2. Sedang, 3. Baik, dan, 4. Sangat Baik. Terdapat 8 pernyataan yang bisa dipilih validator pada angket penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) evaluasi menggunakan aplikasi *Quizizz* ini.

Hasil dari penyebaran angket terkait Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz* rata-rata setiap item ahli ekspert

menyatakan baik (3) dan sangat baik (4) yang berarti bahwa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) tentang evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz sudah disusun dengan sangat baik. Dari hasil hasil angket yang telah disebar memperoleh persentase sebesar 91.25% dengan skala presentase 80%-100% artinya menunjukkan bahwa perencanaan pelaksanaan pembelajaran (RPP) terkait evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz artinya dinyatakan termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Syafitri bahwa sebuah evaluasi merupakan acuan dalam kegiatan evaluasi yang dikembangkan oleh guru sebelum pelaksanaan, yang sangat penting dalam sebuah proses pembelajaran (Syafitri, 2011). Oleh karena itu, rancangan evaluasi harus dilaksanakan sehingga kompetensi dasar tercapai.

Dapat disimpulkan bahwa perencanaan evaluasi pembelajaran (RPP) menggunakan aplikasi Quizizz yang telah dibuat dapat dinyatakan "Sangat Baik" sesuai dengan hasil dari persentase yang sebesar 91.25%. hal ini bisa dilihat dari hasil angket pada ketepatan dalam pemilihan materi evaluasi yang mendapatkan 80.0% sangat baik, artinya ahli/ekspert berpendapat bahwa pemilihan materi evaluasi sudah dinyatakan sangat baik atau layak pada RPP tersebut. Selain itu dalam hal kejelasan skenario evaluasi pembelajaran meraih total 80.0% dari ahli/ekspert, artinya dalam hal kejelasan skenario evaluasi pembelajaran sudah dinyatakan sangat baik atau layak pada RPP tersebut.

3.2.2 Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz pada Pembelajaran IPS Kelas VIII C di SMP Negeri 2 Pangenan

Peneliti membuat angket terkait dengan pelaksanaan evaluasi menggunakan aplikasi Quizizz Untuk mengetahui bentuk dari pelaksanaan dari evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz di kelas VIII C SMP Negeri 2 Pangenan. Pada angket yang telah peneliti buat terdapat 30 pertanyaan terkait dengan bagaimana pelaksanaan dari evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz di kelas VIII C SMP Negeri 2 Pangenan. Pada angket peneliti juga menggunakan skala Likert sebagai pedoman, yang menggunakan 4 alternatif jawaban yaitu : 1. Sangat Tidak Setuju, 2. Tidak Setuju, 3. Setuju, dan 4. Sangat Setuju. Evaluasi pembelajaran bertujuan untuk mengetahui atau mengukur keefektifan dan kepraktisan dari hasil dari proses pembelajaran yang sudah dilakukan selama masa proses pembelajaran terjadi di kelas oleh guru. Berdasarkan deskriptif dan analisis persentasi angket yang telah peneliti bagikan kepada 38 responden pada kelas VIII C di SMP Negeri 2 Pangenan dengan cara pembagian angket terkait pelaksanaan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz. Dengan tujuan untuk mengukur bagaimana respon siswa terkait dengan pelaksanaan evaluasi pembelajaran.

Hasil dari penyebaran angket pada 38 responden terkait dengan pelaksanaan evaluasi pembelajaran IPS menggunakan aplikasi Quizizz kemudian dilakukan pengujian secara statistik menggunakan SPSS versi 25 dan pengujian statistik secara manual dapat dijelaskan dari hasil penyebaran angket adalah sebagai berikut ini :

Berdasarkan data yang diperoleh dari 38 responden dengan jumlah item angket sebanyak 30 maka skor ideal untuk angket adalah $30 \text{ item} \times 38 \text{ responden} \times 4$ (Skor tertinggi setiap item) = 4560. Hasil dari penyebaran angket terkait rencana penerapan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 2 Pangenan memperoleh hasil sebesar 77.4% dengan skala presentase 70%-79% artinya menunjukkan bahwa penerapan terkait evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz artinya dinyatakan termasuk dalam kategori "Baik". Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Fitriyeni yang menyatakan bahwa aplikasi Quizizz ini sangat efektif untuk digunakan dalam penilaian pembelajaran atau evaluasi pembelajaran

(Yeni & Kurniawati, 2022).

Dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz yang telah dilakukan pada SMP Negeri 2 Pangenan kelas VIII C dapat dinyatakan "Baik" sesuai dengan hasil dari persentase yang sebesar 77.4% pada hasil persentase yang telah dilakukakan. Hal ini bisa dilihat dari hasil angket pada aspek siswa membaca setiap soal evaluasi pembelajaran dengan fokus memperoleh skor 94.8%, siswa menjadi aktif karena adanya fitur live ranking pada aplikasi Quizizz mendapatkan skor sebesar 86.8%, siswa menjawab soal evaluasi pembelajaran dengan tepat waktu mendapatkan skor sebesar 86.9%, siswa berperan aktif dalam suasana kelas yang kondusif dengan tidak membuat kegaduhan pada saat pelaksanaan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz memperoleh skor sebesar 89.5%, siswa memiliki sikap taat peraturan terkait dengan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz memperoleh skor sebesar 92.1%, siswa menggunakan bahasa yang baik ketika berkomunikasi dengan teman dan guru memperoleh skor sebesar 92.1%, siswa jujur dalam mengerjakan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz memperoleh skor sebesar 92.1% dan siswa menerapkan nilai-nilai dari materi "penguatan ekonomi kemaritiman dan agrikultur di indonesia" dalam kehidupan sehari-hari memperoleh skor sebesar 89.5%. dari berbagai aspek ini menunjukkan bahwa pelaksanaan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz di kelas VIII C SMP Negeri 2 Pangenan sudah dikatakan sangat baik.

3.2.3 Faktor Pendukung Dan Penghambat Dari Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII C SMP Negeri 2 Pangenan

Tentu dalam sebuah proses evaluasi pembelajaran terdapat faktor pendukung dan faktor penghambat didalamnya. Dalam evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz juga terdapat faktor pendukung dan penghambat dalam proses pelaksanaannya. Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan di kelas VIII C SMP Negeri 2 Pangenan peneliti menemukan faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz.

Dalam hal ini faktor pendorong dari implementasi evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz adalah sebagai berikut : 1. Memudahkan guru dalam membuat soal evaluasi pembelajaran, dengan menggunakan aplikasi Quizizz. 2. Fitur ranking pada aplikasi Quizizz membuat siswa menjadi lebih aktif dalam mengerjakan. 3. Fitur koreksi membantu siswa dalam mengetahui jawaban yang telah di pilih. Apakah benar atau salah dari jawaban yang telah dipilihnya 4. Fitur review pertanyaan pada aplikasi Quizizz memudahkan siswa dalam melihat kembali pertanyaan. 5. Nomor soal pada aplikasi Quizizz di acak sehingga bisa menghindari siswa dalam mencontek jawaban pada temannya. Selaian faktor pendorong aplikasi Quizizz memiliki faktor penghambat dalam pelaksanaannya, berikut adalah faktor penghambat dari aplikasi Quizizz : 1. Siswa bisa membuka tab baru pada saat mengerjakan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz jika guru tidak mengaktifkan fitur 1 x log in dan memberikan waktu pengerjaan yang lama pada setiap soalnya. 2. Ketika siswa telat bergabung dalam aplikasi Quizizz dapat mempengaruhi nilai 3. Jaringan yang kurang stabil dapat mempengaruhi dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz. 4. Siswa menggunakan smarthponenya untuk hal lain pada saat evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz berlangsung. 5. Siswa bisa mengulang jawaban yang telah salah di pilih melalui fitur pada aplikasi Quizizz.

Hasil dari penyebaran angket terkait faktor pendorong dari evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 2 Pangenan memperoleh hasil sebesar 66.8% dengan skala presentase 60%-69% artinya menunjukkan bahwa hasil dari angket faktor pendorong terkait evaluasi pembelajaran menggunakan

aplikasi Quizizz artinya dinyatakan termasuk dalam kategori "Baik". Hal ini dilihat dari hasil angket terkait fitur review pertanyaan pada aplikasi Quizizz memudahkan siswa dalam melihat kembali jawaban yang telah dipilih memperoleh skor sebesar 81.6%, siswa menyatakan bahwa fitur nomer diacak pada evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz dinilai bisa untuk mencegah siswa mencontek memperoleh skor sebesar 60.6%, dan siswa berpendapat bahwa aplikasi Quizizz memudahkan guru dalam membuat soal memperoleh skor sebesar 50%. Sedangkan pada faktor penghambat dari evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 2 Pangenan memperoleh hasil sebesar 51.4% dengan skala prosentase 50%-59% artinya menunjukkan bahwa hasil dari angket faktor penghambat terkait evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz artinya dinyatakan termasuk dalam kategori "Kurang". hal ini dilihat dari hasil jawaban angket yang telah dibagikan dan memperoleh skor sebesar 84.2% siswa tidak membenarkan jawaban yang sudah mereka pilih pada aplikasi Quizizz, 73.7% siswa berpendapat bahwa mereka tidak kehilangan waktu dalam mengerjakan soal evaluasi ketika siswa telat dalam bergabung pada saat pelaksanaan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz sedang berlangsung, dan 68.4% siswa tidak membuka tab baru ketika sedang mengerjakan soal evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz untuk mencari jawaban dari internet.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan terkait "Implementasi Aplikasi Quizizz Pada Evaluasi Pembelajaran IPS Di Kelas VIII C SMP Negeri 2 Pangenan Kabupaten Cirebon" dapat dirumuskan beberapa kesimpulan, yaitu sebagai berikut : 1. Perencanaan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz dengan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 2 Pangenan memperoleh hasil sebesar 91.25% dengan skala presentase 80%-100% artinya menunjukkan bahwa RPP terkait evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz dinyatakan termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Dari hasil ini menunjukkan bahwa perencanaan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz pada kelas VIII C di SMP Negeri 2 Pangenan sudah dinyatakan sangat baik atau sudah layak digunakan dalam proses evaluasi pembelajaran IPS. 2. Penerapan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 2 Pangenan dari hasil rekapitulasi penyebaran angket memperoleh hasil sebesar 77.4% dengan skala presentase 70%-79% artinya menunjukkan bahwa penerapan terkait evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz dinyatakan termasuk dalam kategori "Baik". Yang berarti bahwa penerapan dari evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz di SMP Negeri 2 Pangenan pada kelas VIII C sudah berjalan dengan baik dan dapat dijadikan untuk mengukur hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS. Dan yang ke 3. Faktor pendorong dari evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 2 Pangenan memperoleh hasil sebesar 66.8% dengan skala presentase 60%-69% artinya menunjukkan bahwa hasil dari angket faktor pendorong terkait evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz artinya dinyatakan termasuk dalam kategori "Baik". Dan pada faktor penghambat dari evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 2 Pangenan memperoleh hasil sebesar 51.4% dengan skala presentase 50%-59% artinya menunjukkan bahwa hasil dari angket faktor pendorong terkait evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz artinya dinyatakan termasuk dalam kategori "Kurang". Dengan kata lain siswa sudah dapat memanfaatkan faktor pendorong dan meminimalisir faktor penghambat dari evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi

Quizizz.

DAFTAR RUJUKAN

- Al-Jannah, M., Kahar, M. M., Hambali, H., & Hasan, H. (2023). PERSEPSI SISWA TERHADAP PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS. *Jurnal Guru Pencerah Semesta*, 1(2), 193–202.
- Arifin, Z. (2009). *Evaluasi pembelajaran* (Vol. 2). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (1998). *Pendekatan Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2021). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan edisi 3*. Bumi aksara.
- Arrahim, A., Yulianti, H., & Sugiharti, R. E. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(2), 208–218.
- Ernawati, E., Nurwahidin, M., & Yuliyanti, D. (2023). Pemanfaatan Quizizz sebagai Media Penilaian Peserta Didik. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(2), 339–346.
- Handayani. (2020). *Metodologi Pendidikan Sosial*. Yogyakarta: Trussmedia Grafika.
- Humairoh, H. (2023). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran dan Pendidikan Islam [JIPPI]*, 1(1).
- Kriyantono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Cipta Abadi.
- NABILAH, D. (2022). IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI GAMIFIKASI QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU.
- NaikPangkat.com. (2022). NaikPangkat.com. Retrieved from <https://naikpangkat.com/cara-membuat-akun-pengoprasian-aplikasi-quizizz-dan-fitur-lengkap-di-dalamnya/>
- Ngatiningsih, E. (2020). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Online Menggunakan Quizizz dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran Akidah Akhlak di Man Kota Magelang. *Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia*.
- Nugroho, A. S. (2020). Implementasi Penggunaan Media Quizizz Pada Kegiatan Penutup Pelajaran Pengantar Akuntansi Materi Jurnal Penyesuaian Di Kelas X AKKL 2 SMK Negeri 1 Yogyakarta Tahun Pelajaran 2019/2020. *Universitas Sanata Darma: Yogyakarta*.
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran quizizz pada mata kuliah kimia fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29–39. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas kristen Indonesia.
- Rahmaniah, A. (2012). Pengembangan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial pada pendidikan dasar. *Madrasah*, 5(1), 103–122. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Ramadhani, K. P., & Ardi, H. (2022). Penggunaan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran dan asesmen pada materi bahasa Inggris. *ABDI HUMANIORA: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Humaniora*, 3(1), 1–14.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163–173.
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz sebagai media

- pembelajaran berbasis game pada masa pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), 81–88.
- Sofan, A. (2011). *Mengembangkan Pembelajaran IPS Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulianta, F. (2020). *Literasi Digital, Riset dan Perkembangannya dalam Perspektif Social Studies*. Feri Sulianta.
- Syafitri. (2011). *Kesesuaian Rancangan Evaluasi Pembelajaran pada RPP dengan Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Jawa Aspek Menulis Dialog Kelas VII SMP Negeri se-Kecamatan Semarang Barat*. Universitas Negeri Semarang.
- Tazkiyah, D., & Isro, Z. (2021). Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 5(1), 42–51.
- Tim Dosen. (2019). Teknologi Informatika dan Komunikasi Sebagai Sarana Pembangunan Bangsa. Retrieved January 19, 2019, from <https://www.google.co.id/url?q=https://kampusmelayu.ac.id/2019/arti-dosen/teknologi-informatika-dan-komunikasi-sebagai-sarana-pembangunan-bangsa/&sa=U&ved=2ahUKEwilwbiqhqKBaxVdbWwGHaymDjMQFnoECAYQA&usg=AOvVaw3iSN9y2QSuqhl7hWF3OQc>
- Tusyani, I., Azmi, M., & Jamil, J. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMK Negeri 17 Samarinda. *Yupa: Historical Studies Journal*, 6(2), 101–110.
- Winarno, W. (2016). POLA RESPON MAHASISWA IAIN SALATIGA TERHADAP INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGIES (ICT). *ATTARBIYAH: Journal of Islamic Culture and Education*, 1(1), 29–58.
- Yeni, F., & Kurniawati, W. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Untuk Penilaian Pembelajaran. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11 (3), 915.