

## **Pembelajaran IPS dengan aplikasi Quizizz untuk menciptakan pembelajaran menyenangkan di SMP**

**Trubus Kurniawan<sup>1,2</sup>**

<sup>1</sup>SMP N 1 Kalikajar Wonosobo

<sup>2</sup>Pascasarjana Pendidikan IPS Universitas Muhammadiyah Purwokerto

e-mail: [trubuskur@gmail.com](mailto:trubuskur@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini difokuskan kepada bagaimana menjadikan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang menyenangkan. Pendekatan penelitian yang digunakan yaitu pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian yaitu penelitian deskriptif. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan peneliti yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Quizizz dengan konten dapat berasal dari kreatifitas pendidik dalam upaya mereview pelajaran dalam upaya evaluasi pemahaman dan ketrampilan peserta didik dalam menyerap pelajaran disajikan dalam bentuk latihan atau evaluasi yang menyenangkan dan dapat dilakukan diluar dan di dalam kelas selama sarana dan prasarana pendukung pembelajaran dapat mengakomodirnya. Penelitian ini menunjukkan bahwa Quizizz dapat menghasilkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan sehingga perlu dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

**Kata kunci:** *Quizizz, Pembelajaran Menyenangkan, Deskriptif*

### **PENDAHULUAN**

Pembelajaran merupakan proses yang kompleks dan melibatkan berbagai aspek yang saling berkaitan satu sama lain. Berbagai aspek yang saling berkaitan tersebut diantaranya adalah komponen guru. Menjadi guru profesional, yang memiliki kreatifitas dengan metode menyenangkan dituntut untuk mempunyai kemampuan dalam mengembangkan pendekatan dan memilih metode dan model pembelajaran yang sesuai. Mengingat pentingnya peran pendidik dalam hal ini, untuk itu sangat diperlukan kemampuan dalam mengelola kegiatan pembelajaran. Upaya untuk dapat meningkatkan keberhasilan belajar siswa dapat dilakukan diantaranya melalui memperbaiki proses pembelajaran. Dalam memperbaiki proses pembelajaran ini peranan pendidik sangat penting, yaitu menetapkan model pembelajaran yang tepat sesuai dengan konsep ilmu yang akan disampaikan.

Peran pendidik dalam proses pembelajaran yang mampu membangkitkan aktivitas belajar siswa yakni dengan menjalankan salah satu tugas utama yakni dalam pengelolaan pembelajaran. Aktivitas pengelolaan pembelajaran diantaranya; melakukan perencanaan yang merupakan bentuk antisipasi dan memperkirakan apa yang akan dilakukan dalam proses pembelajaran. Setelah itu pendidik bertanggung jawab secara langsung untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang telah direncanakan. Atas dasar pembelajaran berorientasi pada tujuan, maka pelaksanaan evaluasi dipandang penting untuk mengukur ketercapaian siswa dalam belajar. Pemilihan model pembelajaran yang tepat, perlu dilakukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai yang akan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

Pengertian atau definisi pembelajaran sangat banyak versinya, salah satunya menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menyatakan pembelajaran adalah “proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar” (Sisdiknas, 2003). Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksikan pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran. Selain menurut UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003, pembelajaran didefinisikan seperangkat peristiwa-peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung beberapa proses belajar yang bersifat internal (Gagne Robert, 1977). Lain lagi menurut Sugandi, A. (Sugandi, 2004) yang menyatakan bahwa pembelajaran terjemahan dari kata “instruction” yang berarti self instruction (dari internal) dan external instructions (dari eksternal). Pembelajaran yang bersifat eksternal antara lain datang dari guru yang disebut teaching atau pengajaran. Pengertian pembelajaran lainnya disampaikan oleh Sagala, Syaiful (Sagala, 2009) adalah “Membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan”. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah. Mengajar dilakukan pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar oleh peserta didik. Hal ini berlaku juga pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah ilmu yang mempelajari, menelaah, menganalisis tentang berbagai fakta, konsep, dan generalisasi sosial yang ada di masyarakat. Pembelajaran IPS diselenggarakan secara terpadu, pendidikan IPS di sekolah adalah suatu penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, psikologi, filsafat, ideologi negara dan agama yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologi untuk tujuan pendidikan. Mata pelajaran IPS merupakan pelajaran dasar yang memberikan pengetahuan sosial kepada siswa untuk memahami arti pentingnya sosial bagi kehidupan bangsa. Dengan demikian, pengertian prestasi belajar IPS adalah bukti keberhasilan siswa dalam penguasaan terhadap mata pelajaran IPS melalui tahap-tahap evaluasi belajar yang dinyatakan dengan nilai akademik.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang wajib diberikan untuk semua peserta didik atau siswa mulai dari sekolah dasar sampai ke jenjang pendidikan berikutnya. Hal ini agar siswa dapat berpikir secara logis, analitis, sistematis, dan kritis. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial secara umum dipandang oleh siswa sebagai mata pelajaran yang membosankan. Sampai saat ini masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dan merasa bosan untuk belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. Hal ini dikarenakan pembelajaran yang monoton ataupun karena tidak begitu menyenangkannya belajar IPS. Oleh karena itu, dibutuhkan alternatif pembelajaran yang mampu menjadikan begitu menyenangkannya belajar matematika, salah satunya adalah dengan menggunakan aplikasi yang sudah ada dan sudah disediakan oleh pihak ketiga. Dalam penelitian ini akan dibahas mengenai aplikasi pembelajaran Quizizz yang dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif pembelajaran matematika yang menyenangkan. Karena penggunaan model pembelajaran, metode, dan strategi pembelajaran yang tepat dan secara optimal didukung oleh media interaktif telah dikembangkan untuk membangkitkan minat, aktivitas pembelajaran, motivasi, dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Tujuan pembelajaran pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (Pendidikan IPS) para ahli sering mengartikan dengan berbagai sudut kepentingan dan penekanan dari program pendidikan tersebut. Gross dalam Solihatin (Solihatin, 2008) tujuan pendidikan IPS adalah untuk menyiapkan mahasiswa atau pelajar menjadi warga negara yang baik

dalam kehidupannya di masyarakat dan mengembangkan kemampuan siswa menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan setiap persoalan yang dihadapinya. Secara tegas ia mengatakan *“to preapare students to be well functioning citizens ini a democratic sosiety”* .

Quizizz merupakan aplikasi permainan pendidikan yang mempunyai sifat naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana penyampaian materi, Quizizz juga dimanfaatkan untuk media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Dengan adanya kemudahan akses media pembelajaran sekarang ini, pendidik dapat menggunakan serta mengembangkan media evaluasi melalui aplikasi Quizizz, sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan. Lahirnya teknologi yang menjadi salah satu bagian dari media pembelajaran bertujuan untuk memberikan kemudahan, kemudian menghasilkan media pembelajaran berupa aplikasi permainan Quizizz yang keberadaannya semakin ramai dan gadang-gadangkan sebagai media pembelajaran tepat saat ini, terutama siswa SMP. Aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik, jelas bisa ditumbuhkan melalui suatu permainan dalam lingkup pembelajaran. Berbagai macam kajian terkait dengan pemanfaatan aplikasi Quizizz, menunjukkan kemanfaatan yang didapat, menggambarkan bahwa Quizizz bisa meningkatkan kompetensi setiap siswa dan keahlian siswa. Pemanfaatan media pembelajaran Quizizz, adalah salah satu upaya mengakomodir permasalahan media pembelajaran di Indonesia yang tidak bisa diterapkan secara konvensional dengan pembelajaran lain yang berbasis Teknologi Informatika dan Komputer, hal ini sejalan dengan penelitian dari Tazkiah dkk dalam (Tazkiyah & Isro, 2021). Padahal, model pembelajaran pendidikan berbasis teknologi bisa di strategikan secara naratif yang bersifat prespektif. Sehingga, menghasilkan rumusan upaya pemecahan masalah melalui pemanfaatan aplikasi Quizizz, terutama pada siswa SMP. Siswa SMP yang sedang tumbuh-tumbuhnya olah emosi, terkadang bisa memperlambat proses kinerja otak, ketika sedang kegiatan proses belajar mengajar berlangsung. Untuk menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih hidup, pemanfaatan aplikasi Quizizz bisa menjadi upaya tersebut, tanpa menghilangkan esensi dari materi yang telah disampaikan oleh guru. Permainan Quizizz dapat membantu mendorong motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar. Hal tersebut sejalan

dengan pendapat Dewi, C. K. (Dewi, 2018), yang menyatakan, bahwa pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal.

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah penelitian difokuskan kepada bagaimana menjadikan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang menyenangkan. Sehingga peserta didik atau siswa di kelas dapat belajar dimanapun, kapanpun, dan dengan cara apapun tanpa terhalang tembok atau dinding-dinding kelas.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah kualitatif. Adapun Metode penelitian yang digunakan yakni deskriptif. Hasil penelitian ini adalah hasil dari pengumpulan data yang dilakukan peneliti melalui kegiatan wawancara maupun dokumentasi sesuai dengan keadaan yang ada. Pemaparan penelitian ini berdasarkan fokus pada penggunaan media pembelajaran Quizizz dalam pembelajaran. Penelitian ini dilakukan di kelas VII SMP N 1 Kalikajar Kabupaten Wonosobo, pada periode bulan April sampai dengan Mei 2022.

Penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan teknik pengumpulan data purposive sampling yang menjadikan 1 Kelas menjadi sampel penelitian. Pengambilan sampel ini dilakukan melalui pertimbangan tertentu dan hanya mengambil Kelas yang bersangkutan langsung dan ikut serta terlibat dalam kegiatan pembelajaran daring menggunakan media pembelajaran Quizizz,. Satu Kelas akan menjadi narasumber yang akan dimintai keterangan peneliti dalam kegiatan wawancara. Hasil wawancara ini akan direduksi data dimana peneliti akan memilah data yang sudah terkumpul kemudian dipilih pada hal-hal pokok, selanjutnya dipaparkan dalam bentuk teks naratif dan disimpulkan. Teknik keabsahan data dilakukan dengan triangulasi sumber yaitu dilihat dari hasil wawancara guru, siswa dan orang tua/wali murid.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian ini akan menginterpretasikan hasil temuan peneliti di lapangan yang telah diperoleh. Pembahasan dari hasil penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan penjelasan terhadap hasil penelitian yang selaras dengan kajian teori yang

digunakan. Pembahasan tersebut dikemukakan sebagai berikut: Hasil penelitian ini akan menginterpretasikan hasil temuan peneliti di lapangan yang telah diperoleh. Pembahasan dari hasil penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan penjelasan terhadap hasil penelitian yang selaras dengan kajian teori yang digunakan. Pembahasan tersebut dikemukakan sebagai berikut:

Pengelolaan pembelajaran itu sendiri bermakna sebagai proses dari penyelenggaraan interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar dalam lingkungan belajar. Kegiatan pengelolaan pembelajaran meliputi; menyusun perencanaan, pelaksanaan pembelajaran, pengorganisasian serta evaluasi pembelajaran (Eliyanti, 2016). Perangkat perencanaan proses pembelajaran terdiri dari silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang didalamnya terdapat identitas mata pelajaran, standar kompetensi (SK), kompetensi dasar (KD), indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, model dan metode pembelajaran, penilaian hasil belajar, serta sumber belajar. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran merupakan penjabaran dari silabus yang terdiri dari identitas mata pelajaran, tema, SK, KD, materi, kegiatan, indikator pencapaian kompetensi, penilaian, penggunaan waktu, dan sumber belajar.

Dalam menyusun perencanaan pembelajaran guru melakukan review terhadap buku panduan pendidikan nasional, dan menyimpulkannya. Kemudian dibuat spiderweb, semester plan, weekly plan dan daily plan. Perencanaan dibuat juga dengan menyesuaikan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan SMP N 1 Kalikajar dan visi misi sekolah yang telah ditentukan.

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat berimbas pada pola pikir dan tingkah laku serta karakter manusia yang terkena dampak perkembangannya. Dampak perkembangan teknologi berimbas pula pada bidang pendidikan. Pada bidang pendidikan terpaan perkembangan teknologi informasi berdampak pada dinamisasi proses belajar mengajar. Perkembangan teknologi menuntut pendidik berinovasi dan beradaptasi dalam memanfaatkan teknologi sebagai media dalam proses pembelajaran dan beralih dari gaya mengajar konvensional dengan mengajar berbasis IT. Media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan

pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya (Hartanto, 2016). Dengan demikian hasil perkembangan teknologi informasi komunikasi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Salah satu bentuk hasil perkembangan teknologi informasi dan komunikasi adalah kehadiran internet. Internet hadir sebagai media komunikasi baru (*new media*) untuk mempermudah komunikasi antara individu dengan individu lain atau satu kelompok dengan bagian dari kelompoknya maupun kelompok lain, hal ini sejalan dengan penelitian (Sasmita, 2020) tentang pemanfaatan internet sebagai sumber belajar. Selain dimanfaatkan sebagai media komunikasi internet juga dimanfaatkan pula sebagai sarana informasi publik bahkan dapat dikatakan sebagai perpustakaan tanpa kertas.

Dalam perkembangannya internet kemudian dimanfaatkan pula sebagai sarana belajar atau yang kita kenal dengan *E-learning* dengan memanfaatkan fasilitas internet berupa blog dan web hosting (Elyas, 2018). Dalam dunia pendidikan internet saat ini dimanfaatkan sebagai salah satu sumber belajar baik bagi guru sebagai pendidik maupun siswa sebagai peserta didik. Pendidik dapat memanfaatkan internet sebagai media informasi dan menambah pembendaharaan pengetahuan. Begitu pula dengan peserta didik namun kecenderungan yang ada saat ini internet hanya hanya dimanfaatkan sebagai hiburan dan perluasan pertemanan (*jejaring sosial*) semata. Padahal jika dipergunakan dengan baik ada teknologi di internet yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan minat belajar peserta didik.

Berkembangnya teknologi mempermudah kita dalam melakukan berbagai hal. Demikian halnya dalam bidang pendidikan, teknologi dapat mempermudah guru dalam melaksanakan proses pembelajaran, salah satunya adalah proses evaluasi (Sasmita, 2020). Salah satu pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi adalah penggunaan aplikasi kuis interaktif, Quizizz. Quizizz merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas. Kuis interaktif yang dibuat memiliki hingga 4 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar dan dapat ditambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan (P. M. Sari & Yarza, 2021). apabila pembuatan kuis sudah selesai, langkah berikutnya adalah kita dapat membagikan kode

ke siswa agar siswa dapat login ke kuis tersebut. Quizizz juga memberikan data dan statistik tentang hasil dari kinerja siswa. Guru dapat melacak berapa siswa yang menjawab pertanyaan yang telah dibuat, pertanyaan yang harus dijawab dan banyak lagi. Bahkan guru dapat mendownload statistik dalam bentuk Ms. Excel. Quizizz setelah Quizizz selesai dikerjakan, Quizizz juga memberikan fitur “pekerjaan rumah”, sehingga pekerjaan rumah siswa dapat dikerjakan kapan saja dan dari mana saja. Sehingga siswa dapat lebih fleksibel dalam mengerjakan pekerjaan rumah dan guru dapat membatasi waktu pekerjaan rumah tersebut.

Menggunakan aplikasi Quizizz mampu memberikan pengalaman belajar kepada siswa walaupun proses pembelajaran dilakukan secara daring. Salah satu pengalaman belajar adalah dapat memotivasi belajar siswa. Hal ini dikarenakan guru memberikan soal melalui aplikasi Quizizz yang mempunyai banyak fitur menarik. Fitur-fitur yang menarik pada aplikasi Quizizz mampu memotivasi siswa dalam proses pembelajaran daring. Menurut hasil wawancara dengan orang tua peserta didik, selama penggunaan aplikasi Quizizz dalam proses pembelajaran daring anak termotivasi lebih giat belajar. Hal ini dapat diperkuat sebagaimana data dokumen yang ditemukan yaitu hasil belajar yang dapat dilihat pada portal guru di aplikasi Quizizz, antusias siswa menjawab semua pertanyaan yang diberikan guru sangat tinggi. Hal ini juga sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Nurseto (Nurseto, 2011) bahwa menggunakan media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat memotivasi siswa. Hal ini juga didukung oleh teori Gagne (Dimiyati & Aminah, 2017) motivasi adalah usaha yang menggerakkan dan mengarahkan siswa dalam proses belajar.

Penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran daring juga dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Guru memberikan soal di aplikasi Quizizz dengan durasi waktu yang berbeda berdasarkan tingkat kesulitan soal, sehingga siswa merasa tertantang dan berkeinginan menjawab semua pertanyaan hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Aini dkk (Aini, 2019) dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk jenjang pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu. Menurut wawancara dengan orang tua/wali murid selama menggunakan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran, anak menjawab semua pertanyaan yang diberikan guru. Hal ini dapat



diperkuat dari hasil telaah dokumen yang ditemukan yaitu hasil belajar siswa setelah menjawab pertanyaan diaplikasi Quizizz. Dokumen rekapan nilai guru yang mana siswa menjawab semua pertanyaan yang diberikan guru melalui aplikasi Quizizz,. Hal ini juga sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Arsyad (Arsyad, 2011) bahwa dengan menggunakan media pembelajaran mampu menumbuhkan minat belajar siswa. Hal ini juga didukung oleh teori Kurt Lewin (Dimiyati & Aminah, 2017) bahwa dalam kegiatan belajar siswa akan dihadapkan pada satu masalah yang harus diselesaikan seperti halnya mempelajari bahan belajar, maka akan timbul minat belajar untuk mempelajari bahan belajar tersebut.

Penggunaan aplikasi Quizizz juga dapat menjadikan proses belajar dan pembelajaran daring menjadi menyenangkan. Guru yang memberikan soal dan memanfaatkan fitur- fitur yang ada dalam aplikasi Quizizz mampu menarik perhatian siswa sehingga siswa senang dalam mengikuti proses pembelajaran daring. Siswa tertarik dan senang karena diaplikasi Quizizz terdapat tampilan fitur yang menarik karena menggunakan aplikasi Quizizz hasil belajar dapat dilihat secara langsung oleh siswa berupa skor dan peringkatnya, sedangkan untuk guru ada rekap nilainya. Menurut orang tua/wali murid SMP N 1 Kalikajar selama penggunaan aplikasi Quizizz siswa sangat senang mengikuti proses pembelajaran daring dikarenakan tampilan fitur- fitur aplikasi yang menarik. Hal ini juga diperkuat dari telaah dokumen yakni tampilan fitur aplikasi Quizizz yang menarik yang hanya dapat dilihat pada portal siswa. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan Arsyad (Arsyad, 2011) bahwa menggunakan media pembelajaran dapat membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan. Sebagaimana dalam teori (P. M. Sari & Yarza, 2021) penggunaan aplikasi Quizizz dapat membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan karena terdapat berbagai fitur aplikasi yang membuat siswa senang.

Berdasarkan permasalahan yang diangkat yakni mengenai bagaimana menjadikan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang menyenangkan. Sehingga peserta didik atau siswa di kelas dapat belajar dimanapun, kapanpun, dan dengan cara apapun tanpa terhalang tembok atau dinding-dinding kelas, diperoleh data selama wawancara dan pengamatan lapangan mengenai perencanaan,

pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran dengan aplikasi Quizizz. Aplikasi Quizizz merupakan model pembelajaran yang mengaktifkan siswa untuk memperoleh informasi atau ilmu pengetahuan melalui sebuah pengalaman. Perencanaan pembelajaran yang tersusun secara teratur, telah menjabarkan secara jelas dan rinci kegiatan pembelajaran. Berdasarkan teori pengelolaan pembelajaran yang berupa perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran serta teori tentang model pembelajaran yang menyenangkan, dan pengamatan selama dilapangan kegiatan pembelajaran di SMP N 1 Kalikajar, hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Rusmana (Rusmana, 2020), tentang Pembelajaran Menyenangkan dengan aplikasi kuis online Quizizz.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan pembahasan dapat disimpulkan bahwa menggunakan aplikasi Quizizz mempunyai banyak fitur menarik dapat menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa. Menggunakan aplikasi Quizizz juga menjadikan proses pembelajaran daring menjadi menyenangkan. Kongkritnya ketika guru dapat mengatur kapan batas waktu mengerjakan tugas sehingga siswa selalu tepat waktu mengerjakan tugas. Penggunaan aplikasi Quizizz dapat digunakan sebagai alat evaluasi untuk siswa secara mandiri karena aplikasi ini memiliki fitur yang lengkap sehingga guru dapat berkreasi dan siswa dapat memperoleh konfirmasi dengan cepat hasil pekerjaanya.

## **SARAN**

Pada penelitian kali ini ada beberapa kekurangan yang harus di sempurnakan oleh penelitian selanjutnya diantaranya, pada penelitian kali ini belum mengungkap kendala pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz dan kelemahan serta kelebihan yang harus di optimalkan dalam aplikasi ini. Diharapkan pada penelitian berikutnya ada yang mengangkat masalah ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran quizizz untuk pembelajaran jenjang pendidikan dasar dan menengah di Bengkulu. *Kependidikan*, 2(25).
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo persada.
- Dewi, C. K. (2018). *Pengembangan alat evaluasi menggunakan Aplikasi Kahoot pada pembelajaran Matematika Kelas X*. UIN Raden Intan Lampung.
- Dimiyati, A., & Aminah, A. S. (2017). Pengaruh fun outbound untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran penjas pada siswa kelas XI di SMK Yisca Cilamaya Karawang. *Seminar Nasional Riset Inovatif*, 5, 153–158.
- Eliyanti, M. (2016). Pengelolaan Pembelajaran Dan Pengembangan Bahan Ajar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 3(2).
- Elyas, A. H. (2018). Penggunaan model pembelajaran e-learning dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *Warta Dharmawangsa*, 56.
- Gagne Robert, M. (1977). *The conditions of learning*. New York: Hort Rin-Rinehart and Winston Inc.
- Hartanto, W. (2016). Penggunaan e-learning sebagai media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 10(1).
- Hasanah, H. (2017). Teknik-teknik observasi (sebuah alternatif metode pengumpulan data kualitatif ilmu-ilmu sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21–46.
- Moleong, L. (n.d.). J. 2016. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nurseto, T. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1).
- Rijali, A. (2019). Analisis data kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81–95.
- Rusmana, I. M. (2020). Pembelajaran matematika menyenangkan dengan aplikasi kuis online quizizz. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1a).
- Sagala, S. (2009). *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Bandung: CV. Alfabeta.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz dan Wordwall pada pembelajaran IPA bagi guru-guru SDIT Al-Kahfi. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195–199.
- Sari, W. M., & Susiloningsih, E. (2015). Penerapan model assure dengan metode problem solving untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 9(1).
- Sasmita, R. S. (2020). Pemanfaatan internet sebagai sumber belajar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 2(1), 99–103.
- Sisdiknas, U. (2003). UU No. 20 tahun 2003. *Departemen Agama RI, Jakarta*.
- Solihatin, E. (2008). Raharjo. 2007. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran Ips*.
- Sugandi, A. (2004). *Teori pembelajaran*. Semarang: UPT MKK UNNES.
- Sugiyono, M. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi*. Bandung: Alfabeta.

- Tazkiyah, D., & Isro, Z. (2021). Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring di Era Covid-19. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 5(1), 42–51.
- Wijaya, H. (2018). *Analisis data kualitatif model Spradley (etnografi)*.
- Yusuf, M. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan Gabungan*. Jakarta: Prenada Media Group.