



Analisis Dampak Penggunaan Aplikasi *Quizizz* pada Hasil Belajar Materi Kebutuhan dan Keinginan Kelas 4 SDN 7 Kampungdalem

Della Hana Tista^{1*}, Ria Fajrin Rizqy Ana²

adellahana2001@gmail.com^{1*}, riafajrin88@yahoo.co.id²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

^{1,2}Universitas Bhinneka PGRI

Abstract : This research aims to examine the impact of using the Quizizz application on learning outcomes to make the learning process more interactive and innovative. The research uses a qualitative approach with a descriptive type of approach. The subjects of this research are 1 teacher and 18 fourth-grade students at SDN 7 Kampungdalem. Research instruments use observation guidelines, test questions, and documentation. The data analysis used includes data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results of this study indicate that the Quizizz application as a learning media for IPAS lessons on needs and wants for 4th grade at SDN 7 Kampungdalem falls into the very good category. This is evidenced by the implementation of the Quizizz application, which ran according to the instrument validation with a score of 90% on the Likert scale, while the students' learning outcomes received a score of 96%. This application provides satisfaction to its users, including teachers and students.

Keywords : Quizizz Application, Learning Media, Learning Outcomes.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk melihat dampak penggunaan aplikasi *quizizz* pada hasil belajar agar lebih interaktif dan inovatif dalam proses pembelajarannya. Penelitian menggunakan metode pendekatan kualitatif dengan jenis pendekatan deskriptif. Subjek penelitian ini yaitu 1 orang guru dan 18 peserta didik kelas IV di SDN 7 Kampungdalem. Instrumen penelitian menggunakan pedoman observasi, soal tes dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan berupa reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran IPAS materi kebutuhan dan keinginan kelas IV SDN 7 Kampungdalem termasuk pada kategori sangat bagus hal ini terbukti pada implementasi penggunaan aplikasi *quizizz* berjalan sesuai dengan validasi instrumen dengan mendapat skor 90% pada skala linkert sedangkan hasil belajar peserta didik mendapat skor 96%. Aplikasi ini memberikan kepuasan kepada penggunanya, termasuk guru dan peserta didik.

Kata Kunci : Aplikasi *Quizizz*, Media Pembelajaran, Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan bertujuan untuk membantu peserta didik mencapai potensi dan menjadi anggota masyarakat yang bermanfaat yang diharapkan dapat membantu peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai, moral, kepercayaan, dan kebiasaan (D. P. Putri, 2018). Memiliki lingkungan belajar yang ideal penuh dengan berbagai sumber belajar,

dan fasilitas yang memadai, dapat membuat peserta didik merasa nyaman dan fokus saat belajar lingkungan belajar ini juga dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik (Marsela Yulianti et al., 2022). Penggunaan metode dan media pembelajaran yang menarik sangat mempengaruhi semangat belajar peserta didik. Penggunaan teknologi dalam pendidikan membantu peserta didik untuk menggunakan sumber belajar yang lebih variatif (Sari et al., 2020).

Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk memotivasi peserta didik dan membantu mereka memahami dan menyampaikan informasi dengan efektif. Jenis media yang dipilih harus sesuai dengan kebutuhan, tujuan pembelajaran, dan kebutuhan pelajaran (Susanto et al., 2023). Penggunaan media interaktif peserta didik memiliki pengalaman belajar yang lebih baik dalam memahami dan mengingat materi (Faqih, et al, 2021). Penggunaan teknologi dalam pembelajaran sangat penting untuk mencapai kualitas pendidikan terbaik karena pendidikan adalah pilar utama pembangunan suatu negara sebagai contoh penggunaan aplikasi *Quizizz* memiliki kemampuan untuk memengaruhi partisipasi siswa dalam kelas dan meningkatkan aksesibilitas materi (Kurniawan & Huda, 2020).

Menerapkan kurikulum merdeka akan lebih relevan dan interaktif dimana pembelajaran berbasis proyek akan memberikan kesempatan luas kepada peserta didik untuk belajar lebih aktif. Memanfaatkan teknologi sebagai sumber belajar dan memanfaatkan IT mempersiapkan pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menantang setiap harinya (Rahayu, et al, 2022). Aplikasi *Quizizz* adalah contoh pemanfaatan IT pada Kurikulum Merdeka, platform pembelajaran online yang mampu memperkaya pengalaman belajar peserta didik membuat belajar menjadi menyenangkan dan interaktif (Wahyuni et al., 2021). Aplikasi *Quizizz* sangat membantu dalam proses pembelajaran meningkatkan semangat belajar peserta didik. Sistem ranking dalam *quizizz* memotivasi siswa untuk menjawab dengan benar dan teliti (Suhartatik, 2020).

Aplikasi *Quizizz* membantu guru untuk melihat hasil belajar selain itu aplikasi ini memiliki fitur pemantauan kemajuan peserta didik yang membantu guru untuk melihat perkembangan peserta didik dalam mempelajari materi. Aplikasi *Quizizz* memiliki tampilan yang menyenangkan, inovatif, dan kreatif (Handoko et al, 2021). Hasil belajar adalah terjadinya sebuah interaksi antar guru dengan peserta didik untuk mencapai perubahan hasil belajar yang telah dipelajari (Nursoviani et al., 2020). Kemajuan akademik dan pencapaian peserta didik selama proses pembelajaran sangat berpusat pada hasil belajar (Hayati, 2023).

Hasil belajar sangat penting bagi peserta didik karena menjadi tolak ukur untuk menentukan seberapa baik peserta didik dapat menghadapi tantangan akademik dan dapat mendorong diri peserta didik untuk terus belajar dan mengembangkan prestasi akademik mereka (Wiriani, 2021).

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan (Nurliana & Nugroho, 2021) dengan judul Analisis Hasil Belajar Dalam Penggunaan *Quizizz* Pada Pembelajaran IPA mengatakan bahwa fokus penelitian dan tujuan penelitian ini untuk mengetahui analisis hasil belajar dalam penggunaan *Quizizz* pada pembelajaran IPA kelas V SD Negeri Candu I. Hasil dan pembahasan mengenai analisis hasil belajar dalam penggunaan *Quizizz* dapat menumbuhkan motivasi dan minat siswa yang memiliki hubungan pada hasil belajar siswa. Penggunaan *Quizizz* memberikan siswa pengalaman belajar yang memberikan dampak terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini disebabkan karena dalam pemberian soal dalam menggunakan *Quizizz* memiliki banyak fitur yang menarik sehingga membuat peserta didik tertarik dalam proses belajar. Kendala yang dialami yaitu kuota internet yang mempengaruhi jaringan sering berubah-ubah dan berdasarkan data nilai yang dipaparkan maka terdapat peningkatan hasil belajar dalam penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran IPA.

Berdasarkan permasalahan diatas dan hasil pra observasi peneliti mencoba menggunakan media pembelajaran yang menggunakan metode aplikasi berbasis *Quizizz*. Pra observasi aplikasi *Quizizz* telah dikenalkan kepada peserta didik. Aplikasi *quizizz* memudahkan para guru dalam proses evaluasi, salah satu dari tujuan dalam proses pembelajaran tersebut ialah mempengaruhi hasil belajar peserta didik (S. Putri et al., 2023). Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut berkaitan dengan 7 penggunaan media Aplikasi *Quizizz* sebagai alat evaluasi pembelajaran Kurikulum Merdeka di SD Negeri 7 Kampungdalem. Maka penulis berinisiatif mengambil judul Analisis Dampak Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Pada Hasil Belajar Materi Kebutuhan dan Keinginan Kelas 4 SDN 7 Kampungdalem.

METODE PENELITIAN

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Penelitian kualitatif biasanya menonjolkan perspektif subjek, proses, dan makna penelitian dengan menggunakan teori sebagai pendukung bahwa itu sesuai dengan data lapangan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa data yang diuji valid dan memenuhi kriteria kredibel menurut (Arikunto, 2009) di dalam (Moleong, 2018). Penelitian ini peneliti

menggunakan metode pendekatan kualitatif dengan jenis pendekatan deskriptif. Dengan pendekatan deskriptif kualitatif, analisis data yang diperoleh (berupa kata-kata, gambar atau perilaku), dan tidak dituangkan dalam bentuk bilangan atau angka statistik, melainkan dengan memberikan paparan atau penggambaran mengenai situasi atau kondisi yang diteliti dalam bentuk uraian naratif oleh Sugiyono mengatakan dalam (Zamidar, 2022).

Data dalam penelitian ini membutuhkan subjek penelitian adalah 1 orang guru dan 18 peserta didik kelas IV di SDN 7 Kampungdalem Tulungagung. Untuk menyajikan data agar mudah dipahami, maka peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa soal tes, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian didapatkan dari pengumpulan data yang sesuai dengan keadaan sebenarnya. Pengumpulan data yang dilakukan peneliti melalui tes dan observasi. Penelitian ini berdasarkan fokus pada implementasi penggunaan aplikasi *quizizz* pada hasil belajar peserta didik IPAS materi kebutuhan dan keinginan. Hasil dari tes soal melalui aplikasi *quizizz* mendapatkan data dimana peneliti akan mengolah data yang sudah terkumpul untuk melihat hasil belajar peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi, tes dan dokumentasi. Observasi dan dokumentasi dilakukan oleh peneliti sendiri, sedangkan pelaksanaan tes dilakukan dengan guru kelas yaitu Ibu Maghda Rohimawaty, S.Pd. Setiap data yang diperoleh dalam penelitian ini saling mendukung satu sama lain, dari beberapa metode pengumpulan data yang dilakukan data observasi dan tes merupakan data pokok karena menjadi bagian utama dari analisis data untuk mengetahui implementasi penggunaan aplikasi *quizizz* terhadap hasil belajar.

Hasil penelitian didapatkan bahwa analisis dampak penggunaan aplikasi pada materi kebutuhan dan keinginan sudah memenuhi syarat persyaratan indikator implementasi aplikasi *Quizizz* yaitu kemudahan, penguasaan materi, kepuasan, motivasi, dan keaktifan. Dalam menganalisis indikator implementasi penggunaan aplikasi *quizizz* oleh guru dan peserta didik digunakan skala Likert. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala Likert mempunyai gradasi sangat setuju diberi skor 4, setuju diberi skor 3, tidak setuju diberi skor 2, dan sangat tidak setuju diberi skor 1 untuk keperluan analisis kualitatif, maka jawaban itu dapat diberi skor (S. Mawaddah & Anisah, 2015). Hasil penelitian observasi penggunaan aplikasi *quizizz* pada materi kebutuhan dan keinginan mencapai kategori sangat setuju karena telah mencapai skor 90%. Hal ini diketahui dari hasil observasi pada guru dan peserta didik

telah menguasai indikator yang diterapkan dalam implementasi penggunaan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.

Berikut penjabaran hasil observasi : 1) Aspek Kemudahan. Aplikasi *quizizz* dapat diakses guru dan peserta didik melalui *website* atau mendownload aplikasi tersebut. Guru dengan mudah membuat kuis melalui aplikasi *quizizz* dengan cara memasukkan akun email yang sudah tercantumkan pada *handphone*, kemudahan akses *quizizz* tidak hanya dirasakan oleh guru melainkan peserta didik. Peserta didik dapat mengikuti kuis tanpa memasukkan akun, dua cara untuk peserta didik dapat mengikuti kuis yaitu login melalui link ataupun kode (angka) yang telah dibagikan oleh guru. Aplikasi *quizizz* ini memudahkan peserta didik untuk mengerjakan soal dan memilih jawaban (pilihan ganda) dengan meng-klik jawaban yang benar, kuis dapat dikerjakan dengan cepat karena peserta didik tidak perlu menulis jawaban pada kertas secara manual. 2) Aspek Penguasaan Materi. Media pembelajaran *quizizz* ini adalah salah satu upaya guru untuk mencapai kesuksesan proses pembelajaran dapat membantu peserta didik mengingat materi yang telah disampaikan oleh guru pada saat kegiatan berlangsung karena dengan adanya fitur penjelasan ulang jawaban dari soal tersebut. 3) Aspek Kepuasan. Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan membantu peserta didik untuk lebih fokus terhadap proses pembelajaran. Penggunaan *quizizz* pada materi kebutuhan dan keinginan dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan.

Menggunakan *quizizz* dalam pembelajaran untuk pengerjaan soal sangat menyenangkan dan tidak membosankan dikarenakan fitur batas waktu pengerjaan soal. Peserta didik menunjukkan rasa *excited* mengerjakan soal. 4) Aspek Motivasi. Penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran dapat memotivasi belajar peserta didik. Peserta didik menunjukkan bahwa aplikasi tersebut menambah ketertarikan motivasi belajar, dan rasa keingintahuan terhadap materi-materi yang dipelajari dalam materi kebutuhan dan keinginan. Hal ini mengindikasikan peserta didik memiliki ketertarikan yang tinggi untuk saling berkompetisi untuk mendapatkan skor dan peringkat tertinggi dibandingkan dengan peserta lainnya dalam kuis yang diberikan menggunakan aplikasi *Quizizz*. 5) Aspek Keaktifan. Efektivitas penggunaan *Quizizz* dalam keaktifan peserta didik yang mengindikasikan bahwa aplikasi *Quizizz* membuat peserta didik lebih aktif belajar. Pemberian *Quizizz* sebelum pembelajaran membuat peserta didik bersedia untuk lebih berfokus pada saat proses pembelajaran. Penggunaan *Quizizz* yang telah disebutkan seperti penggunaan aplikasi yang mudah, membantu penguasaan materi, membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, motivasi belajar, dan juga membuat peserta didik lebih aktif belajar dari sebelumnya.

Berdasarkan observasi implementasi penggunaan aplikasi *quizizz* kelas 4 pada materi kebutuhan dan keinginan, seperti yang terdapat pada tabel 2 diketahui bahwa implementasi *quizizz* dikategorikan sangat baik. Hal ini diketahui dari hasil tes kebutuhan dan keinginan peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran yaitu aplikasi *quizizz* yang diberikan guru kepada peserta didik, ada beberapa indikator yang sudah dikuasai peserta didik tetapi ada juga beberapa peserta didik yang kurang sesuai dengan indikator yang harus dipenuhi. Apabila seorang peserta didik termotivasi dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru media pembelajaran yang menarik, materi akan lebih mudah di pahami jika di modifikasi dengan media pembelajaran tersebut, maka peserta didik akan lebih berfokus terhadap proses belajar mengajar. Penelitian ini mengkategorikan 4 kriteria yaitu sangat baik, baik, cukup dan perlu bimbingan.

Dari hasil observasi dan pelaksanaan tes diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil observasi (pengamatan) dan pelaksanaan tes yang dilakukan peneliti menyatakan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik yang memberikan dampak positif. Media pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar, diharapkan proses belajar mengajar akan semakin dirasakan manfaatnya. Pemilihan media pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan dalam proses kegiatan belajar mengajar, serta kemampuan siswa dalam belajar sangat menentukan keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Pelaksanaan tes implementasi penggunaan aplikasi *quizizz* pada hasil belajar materi kebutuhan dan keinginan mencapai skor 96%, sedangkan skor observasi 90% keduanya masuk pada kategori sangat bagus.

Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik seperti *quizizz* aplikasi ini memberikan kepuasan bagi penggunanya seperti guru dan peserta didik dapat melihat secara real-time nilai yang diperoleh dari menjawab soal kuis. Fitur yang ditampilkan sangat memotivasi peserta didik seperti menampilkan skor tertinggi dapat memotivasi peserta didik dalam memperbaiki kefokusannya saat mengerjakan kuis. Keunggulan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran dapat dikatakan unggul dalam pembelajaran membantu peserta didik menjadi lebih efektif serta efisien sehingga membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, proses belajar siswa menjadi lebih interaktif dan kondusif, hemat waktu, motivasi belajar siswa juga dapat ditingkatkan, dan proses belajar dapat terjadi dimana saja serta kapan saja sehingga dapat direkomendasikan sebagai media pembelajaran yang menarik. Untuk mencapai hasil penilaian pembelajaran yang baik, guru harus memiliki instrument penilaian yang kompeten dan praktis untuk mencapai tujuan

pembelajaran di samping lingkungan belajar (S. Putri, et al.,2023). Aplikasi *quizizz* membantu peserta didik merasa menjadi semangat mengerjakan karna sibuk bersaing untuk cepat menyelesaikan tugas dengan baik. Dengan adanya *timer* maka siswa tidak akan bertele-tele dalam menyelesaikan dan dapat menumbuhkan rasa saling berlomba antar siswa. guru menggunakan aplikasi *quizizz*, peserta didik menganggap hal ini sebagai sebuah permainan yang berisikan tentang materi pelajaran. Peserta didik tidak merasa bosan dan lebih aktif lagi setiap menerima pembelajaran yang diberikan oleh guru (Mujahidin et al., 2012). Berdasarkan dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran adalah berpengaruh sesuai dengan penelitian yang dilakukan Aplikasi *Quizizz* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana proses belajar mengajar yang tidak membosankan dan materi dapat tersampaikan dengan baik sehingga hasil belajar siswa akan meningkat (A. W. Al Mawaddah et al., 2021).

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas yang telah dilakukan oleh peneliti Analisis Dampak Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Pada Hasil Belajar Materi Kebutuhan Dan Keinginan Kelas IV SDN 7 Kampungdalem, maka dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi *quizizz* sangat membantu guru dalam proses pembelajarannya. Aplikasi *quizizz* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan tapi tidak menghilangkan atau menurunkan pemahaman peserta didik mengenai materi serta memanfaatkan perkembangan teknologi. Penggunaan aplikasi *quizizz* memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi secara aktif dengan materi pelajaran dan memperkuat pemahaman konsep, hal ini terbukti pada implementasi penggunaan aplikasi *quizizz* berjalan sesuai dengan validasi instrumen dengan mendapat skor 90% pada skala linkert sedangkan hasil belajar peserta didik mendapat skor 96% yang dimana terdapat pada kategori sangat bagus.

DAFTAR RUJUKAN

- Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109–3116. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1288>
- Arikunto, S. (2009). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi 2010)*.

Rineka Cipta.

- Faqih, A., Nurdiawan, O., & Setiawan, A. (2021). Pengembangan Media pembelajaran Multimedia Interaktif Alat Masak Tradisional Berbasis Etnomatematika. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v10i2.876>
- Handoko, W., Mizkat, E., Nasution, A., Hambali, & Eska, J. (2021). Gamification in Learning using Quizizz Application as Assessment Tools. *Journal of Physics: Conference Series*, 1783(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1783/1/012111>
- Hayati, R. (2023). Meningkatkan Kemampuan Guru Melalui Supervisi Akademik Kepala Sekolah dalam Melaksanakan Penilaian Hasil Belajar Siswa di SD Negeri 01 Tigo Alua. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2003), 666–675.
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1004>
- Kurniawan, N. (2021). PENGARUH DALAM MENGGUNAKAN QUIZIZZ SEBAGAI LATIHAN BELAJAR SISWA KELAS VI SDN SUKATANI 1 DEPOK. PANRITA: Journal of Science, Technology, and Arts, 1(1). Retrieved from <https://journal.dedikasi.org/pjsta/article/view/14>
- Marsela Yulianti, Divana Leli Anggraini, Siti Nurfaizah, & Anjani Putri Belawati Pandiangan. (2022). Peran Guru Dalam Mengembangkan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sosial*, 1(3), 290–298. <https://doi.org/10.58540/jipsi.v1i3.53>
- Mawaddah, S., & Anisah, H. (2015). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Pada Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan) di SMPn Model Pembelajaran Generatif (Generative Learning) di SMP. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 166–175. <https://doi.org/10.20527/edumat.v3i2.644>
- Moleong, L. J. (2018). Metodologi Penelitian Kualitatif. *PT Remaja Rosdakarya*.
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2012). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 552–560. <https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.3109>
- Nurliana, E., & Nugroho, O. F. (2021). Analisis Hasil Belajar Dalam Penggunaan Quizizz Pada Pembelajaran IPA. 15–17.
<https://prosiding.esaunggul.ac.id/index.php/snip/article/view/139>
- Nursoviani, L. D., Sahal, Y. F. D., & Ambara, B. (2020). Penerapan Media Mind Mapping Tipe Network Tree untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Madrasah Ibtidaiyah. *Bestari | Jurnal Studi Pendidikan*

- Islam*, 16(2), 189. <https://doi.org/10.36667/bestari.v16i2.405>
- Putri, D. P. (2018). Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar di Era Digital. *Pendidikan Kasar*, 2, 38–48. <http://journal.iaincurup.ac.id/index.php/JPD/article/view/439>
- Putri, S., Nirmalasari, I., Melani, M., & Susanti, I. (2023). Efektivitas Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(2), 1286–1294. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i2.4926>
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6313–6319. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3237>
- Sari, M. Z., Gunawan, A., Fitriyani, Y., & Hilaliyah, N. (2020). Pengaruh Minat Baca Siswa Terhadap Hasil Belajar pada Pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 1 Ciporang. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 4(2), 197. <https://doi.org/10.20961/jdc.v4i2.42137>
- Suhartatik, T. (2020). *BEST PRACTICE Implikasi Media Quizizz Berbasis Android Terhadap Kualitas Pembelajaran dalam Mencetak Siswa Berprestasi Di Tingkat Nasional*. Ahlimedia Book.
- Susanto, H., Jamaludin, J., & Prawitasari, M. (2023). Evaluasi Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Sejarah Proklamasi Berbasis Android. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 9(01), 130–143. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v9i01.7054>
- Wahyuni, S., Rubingah, N., Hakiky, N., Wicaksono, A., Maftuhah Hidayati, Y., & Desstya, A. (2021). Penggunaan Aplikasi Quizizz Untuk Mengukur Aspek Kognitif Siswa Sd Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(2), 153–166. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i4.1819>
- Wiriani, W. T. (2021). Pengaruh Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Online. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(1), 57–63. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v2i1.436>
- Zamidar, N. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 4 Banda Aceh. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 6(2). <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/25712/>