



## Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti

p-ISSN 2355-5106 || e-ISSN 2620-6641

<http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jil>



# STUDI DESKRIPTIF: EVALUASI PEMBELAJARAN IPS SEKOLAH DASAR MELALUI APLIKASI QUIZIZZ

Dimontiq Salsabilla Putri Andy<sup>1)</sup>, Fajar Setiawan<sup>2)</sup>, Ishmatun Naila<sup>3)</sup>

<sup>1,2,3)</sup>Universitas Muhammadiyah Surabaya

<sup>1)</sup>[dimontiq.salsabilla.putri-2019@fkip.um-surabaya.ac.id](mailto:dimontiq.salsabilla.putri-2019@fkip.um-surabaya.ac.id), <sup>2)</sup> [fajarsetiawan@um-surabaya.ac.id](mailto:fajarsetiawan@um-surabaya.ac.id),

<sup>3)</sup>[ishmatunnaila@umsurabaya.ac.id](mailto:ishmatunnaila@umsurabaya.ac.id)

### Histori artikel

*Received:*  
14 Juni 2023

*Accepted:*  
9 November 2023

*Published:*  
16 November 2023

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan Quizizz sebagai penilaian hasil belajar IPS siswa di Hidayatul Ummah Surabaya. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif dan teknik analisis data kualitatif melalui tahap pengumpulan data, penyajian data, reduksi data dan tahap akhir verifikasi atau penarikan data. Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas 5 SD Hidayatul Ummah Surabaya yang berjumlah 26 siswa. Proses pengumpulan data dilakukan melalui metode wawancara, observasi, dan kuisioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan quizizz sebagai penilaian hasil belajar IPS memudahkan guru serta siswa dalam penilaian pembelajaran IPS kelas 5 Sekolah Dasar. Kesimpulan yang didapat penerapan quizizz untuk penilaian hasil belajar pembelajaran IPS membantu dan membuat siswa bersemangat melakukan penilaian pembelajaran IPS dengan baik sampai selesai serta mudah dalam membuatnya, sehingga bagi guru media quizizz tersebut membantu proses pembelajaran terutama dalam penilaian hasil belajar IPS yang bisa membuat pembelajaran IPS menjadi mudah.

**Kata-kata Kunci:** Penilaian pembelajaran Quizizz, Pembelajaran IPS

\*Corresponding author: Dimontiq Salsabilla Putri Andy ([dimontiq.salsabilla.putri-2019@fkip.um-surabaya.ac.id](mailto:dimontiq.salsabilla.putri-2019@fkip.um-surabaya.ac.id))

**Abstract.** This study aims to describe the application of Quizizz as an assessment of social studies learning outcomes for students at Hidayatul Ummah Surabaya. The research method used is qualitative research with a descriptive approach and qualitative data analysis techniques through the stages of data collection, data presentation, data reduction and the final stage of verification or data withdrawal. The subjects of this study were 26 grade 5 students at SD Hidayatul Ummah Surabaya. The data collection process was carried out through interviews, observations, and questionnaires. The results showed that the application of quizizz as an assessment of social studies learning outcomes made it easier for teachers and students to assess social studies learning in grade 5 elementary schools. The conclusion obtained from the application of quizizz for assessing social studies learning outcomes helps and makes students enthusiastic about assessing social studies learning well until it is finished and easy to make, so that for media teachers the quizizz helps the learning process, especially in assessing social studies learning outcomes which can make social studies learning easy.

**Keywords :** Learning assessment, Quizizz, social studies learning

## Latar Belakang

Pengertian luas dari pendidikan yaitu pendidikan sebagai pengalaman belajar tidak terbatas waktu, tempat dan bentuk (Noor 2018). Pendidikan adalah sebuah usaha sadar dan terencana, bukan suatu aktivitas yang diselenggarakan secara rutin tanpa memiliki tujuan dan perencanaan yang matang. Pendidikan memiliki faktor penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa Indonesia yang pelaksanaannya tidak bisa dianggap mudah. Tujuan Pendidikan yaitu menciptakan manusia yang berkualitas sekaligus berkarakter dengan begitu mampu menggapai cita-cita yang di inginkan. Sehingga pendidikan mempunyai peranan penting dalam membentuk karakter dengan menggunakan potensi diri yang ada untuk menghasilkan masyarakat yang berkualitas dan berwawasan (Muizz et al. 2022). Hal tersebut sejalan dengan Definisi pendidikan sebagaimana dalam UU No.20 Tahun 2003 tentang (SISDIKNAS), yakni “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara” (Pristiwanti et al. 2022).

Mencerdaskan kehidupan bangsa telah diletakkan sebagai dasar ketatanegaraan oleh para founding fathers. Harapan visioner ini, bangsa yang cerdas intelektual (IQ), cerdas emosional (EQ), dan memiliki kecerdasan spiritual (SQ). dicontohkan oleh para negarawan tersebut. Mereka sangat peduli dengan orang-orang dalam setiap keputusan yang dibuat, yang dapat diamati dari isi UUD 1945 yaitu tercermin dalam artikelnya (Martati & Tining, 2023).

Upaya meningkatkan mutu pendidikan dengan memperbaiki proses pembelajaran yang berlangsung dikelas. Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan guru dengan peserta didik di kelas (Muhammad et al. 2021). Pencapaian hasil belajar peserta didik dan memahami pembelajaran tergantung proses belajar yang telah dilakukannya. Instrumen pencapaian hasil belajar harus memperhatikan perkembangan dan kemampuan siswa (Noor 2020). Untuk mewujudkan pencapaian hasil belajar ditengah era teknologi yang maju saat ini ada banyak media pembelajaran yang mampu membantu mencapai agar bisa terlaksana lebih mudah bagi siswa Sekolah Dasar. Dengan adanya quizizz sebagai penilaian hasil belajar IPS, siswa mampu terbantu dan memudahkan siswa untuk membantu dalam penilaian pembelajaran.

Pada penelitian kali ini yang digunakan yaitu Aplikasi Quizizz. (Iwan 2020) Quizizz adalah aplikasi pendidikan yang berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan. Aplikasi Quizizz merupakan media web pendidikan dengan permainan kuis sehingga media pembelajaran tersebut bisa memikat perhatian siswa untuk fokus dalam pembelajaran (Noor 2020). Quizizz sebagai sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas Anda misalnya saja untuk interaktif penilaian formatif (Aini 2019). Karena hal itu dapat diartikan bahwa Quizizz merupakan platform berbasis kuis yang dikemas dalam bentuk permainan serta dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran

(Solikah 2020). Langkah-langkah penggunaan quizizz menurut (Mukharomah 2021), yaitu: (1) Siswa membuka link <https://join.quizizz.com>, (2) Siswa memasukkan 6 digit kode yang diberikan oleh guru lalu klik "Proceed", (3) Siswa memasukkan nama mereka masing-masing lalu klik "start", (4) Siswa mengerjakan kuis tersebut dengan waktu setiap soal, misal 20 detik (sesuai dengan aturan guru), (5) Setiap siswa selesai menjawab pertanyaan dengan benar maka akan muncul berapa point yang didapatkan dalam satu soal. (6) Jika siswa menjawab salah pertanyaan tersebut, maka akan muncul jawaban yang benar/ correct, (7) Jika selesai mengerjakan kuis, pada akhir kuis akan ada tampilan review Question untuk melihat kembali jawaban yang kita pilih, (8) Dalam pengerjaan kuis, setiap siswa mendapatkan urutan pertanyaan yang berbeda dengan siswa lainnya karena soal otomatis akan acak.

Berdasarkan langkah- langkah diatas peneliti menganggap jika langkah-langkah inti quizizz berada pada tahap 1 sampai 4 Sedangkan tahap 5 sampai 8 yaitu keterangan langkah-langkah tambahan.

Media quizizz ini sangat bagus diterapkan pada siswa saat pembelajaran online ataupun daring. media ini memiliki keunggulan dan kelemahan. Keunggulan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran dapat dikatakan unggul dikarenakan dengan adanya Aplikasi ini pembelajaran (1) menjadi lebih efektif, (2) efisien membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, (3) proses belajar siswa menjadi lebih interaktif, (4) hemat waktu, (5) motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan, (6) proses pembelajaran dapat terjadi dimana saja dan kapan saja serta dapat meningkatkan kualitas belajar dengan baik (Br Naipospos 2020). Sedangkan kelemahan dalam quizizz ini adalah: (1) Memakan banyak data dan, (2) Sulit mengontrol siswa saat membuka halaman tab baru (Iwan 2020). Pemanfaatan media pembelajaran Quizizz merupakan salah satu upaya mengakomodir permasalahan media pembelajaran yang masih konvensional dengan pembelajaran berbasis TIK untuk peningkatan kompetensi dan motivasi belajar peserta didik karena media pembelajaran yang dihasilkan memberikan model pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menyenangkan (Aini 2019).

Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan kajian antar disiplin ilmu, yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial, disusun secara sistematis, komprehensif dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju, siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai (MZ 2012). Dengan begitu memberikan mata pelajaran IPS untuk siswa Sekolah Dasar tidaklah mudah karena cakupan materi mata pelajaran IPS sangat luas. Pembelajaran IPS dianggap sulit dan kurang menarik oleh siswa (Basori 2016) . Karena materi pembelajaran IPS di Sekolah Dasar membahas tentang sejarah dan banyak bacaan di dalamnya sehingga memerlukan alternatif untuk siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan seksama dan siswa menerima pembelajaran dengan baik. Guru harus memberikan pembelajaran yang bisa membangun minat belajar siswa dengan menerapkan quizizz sebagai penilaian hasil belajar IPS. Dengan menggunakan media Quizizz sebagai penilaian hasil belajar, serta aktivitas siswa dalam media pembelajaran IPS berbantu aplikasi Quizizz di siswa kelas V Sekolah

Dasar menjadi aktif dan siswa mampu mempelajari dan memahami pembelajaran IPS dengan baik dan mendapatkan nilai diatas KKM yang telah ditentukan. Mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan kemampuan anak didik agar menjadi masyarakat yang memiliki pengetahuan, pemahaman dan kemampuan analisis terhadap kondisi social (Nurdianti et al. 2013).

Penelitian relevan berdasarkan penelitian (Efrina 2023) dengan judul upaya peningkatan hasil belajar IPS melalui aplikasi quizizz, menunjukkan hasil yaitu aplikasi quizizz dapat secara bertahap meningkatkan hasil belajar atau nilai dalam mata pelajaran IPS. Kedua penelitian (Noor, 2020) dengan judul penggunaan quizizz dalam penilaian pembelajaran pada materi ruang lingkup biologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X.6 SMAN 7 Banjarmasin, menunjukkan hasil yaitu dengan menggunakan quizizz akan lebih berkesan karena lebih santai, yang ketiga penelitian (Yeni dan Kurniawati 2022) dengan judul efektivitas penggunaan aplikasi quizizz untuk penilaian pembelajaran ,menunjukkan hasil yaitu penggunaan aplikasi quizizz ini efektif, tidak dapat terkendala dalam menggunakannya, lebih efektif digunakan dari aplikasi lainnya. Adapun tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan penerapan quizizz sebagai penilaian hasil belajar IPS.

## **Metode**

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah dan dilandaskan pada filsafat postpositivisme, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci atau penentu dalam pengambilan data sehingga tujuan penelitian dapat tercapai (Sugiono 2016). Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan deskriptif kualitatif. Deskriptif kualitatif adalah istilah yang digunakan dalam penelitian kualitatif untuk suatu kajian yang bersifat deskriptif (Aninda et al. 2021). Penelitian ini dilaksanakan di SD Hidayatul Ummah Surabaya, tahun ajar 2022/2023. Subyek yang diambil dalam penelitian ini adalah siswa SD Hidayatul Ummah Surabaya di kelas 5 dengan jumlah 26 siswa.

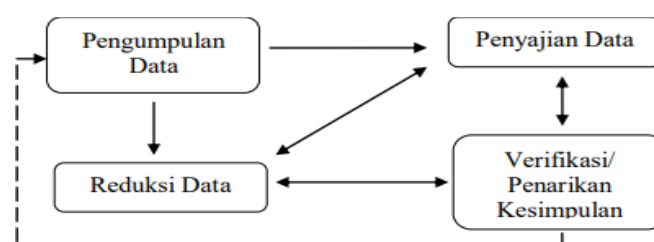
Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, observasi dan kuisioner. Wawancara merupakan cara sistematis untuk memperoleh informasi-informasi dalam bentuk pernyataan-pernyataan lisan mengenai suatu obyek atau peristiwa pada masa lalu,kini, dan akan datang (Pujaastawa 2016). Teknik dari

wawancara digunakan mewawancarai guru dan kepala sekolah mengenai tanggapan terhadap penerapan quizizz sebagai penilaian hasil belajar IPS yang telah diterapkan selama penelitian. Observasi merupakan proses pengamatan sistematis dan aktivitas manusia dan pengaturan fisik dimana kegiatan tersebut berlangsung secara terus-menerus dari lokasi aktivitas bersifat alami untuk menghasilkan fakta. Teknik Observasi akan didapat dari lapangan tempat penelitian seperti pada saat melakukan penelitian quizizz sebagai penilaian hasil belajar IPS.

Sumber data akan didapat dari kepala sekolah, guru dan siswa. Kuisisioner merupakan alat pengumpulan data primer dengan metode survei untuk memperoleh opini responden (Pujihastuti 2011). Kuisisioner didapat dari siswa, mengenai respon quizizz sebagai penilaian hasil belajar IPS. Kuisisioner terbuka yang diberikan terdiri dari 4 pertanyaan dengan opsi jawaban Setuju (S) dan Tidak Setuju (TS) dan disertai alasan.

Teknik analisis data kualitatif adalah proses deskripsi, klasifikasi dan interkoneksi dari fenomena dengan konsep peneliti (Rofiah 2022). Mengacu pada teknik analisis yang dikemukakan Miles dan Huberman dalam (Sugiyono 2017). Sumber data akan didapat dari kepala sekolah, guru dan siswa. Kuisisioner merupakan alat pengumpulan data primer dengan metode survei untuk memperoleh opini responden (Pujihastuti 2011). Kuisisioner didapat dari siswa, mengenai respon quizizz sebagai penilaian hasil belajar IPS. Kuisisioner terbuka yang diberikan terdiri dari 4 pertanyaan dengan opsi jawaban Setuju (S) dan Tidak Setuju (TS) dan disertai alasan.

Teknik analisis data kualitatif adalah proses deskripsi, klasifikasi dan interkoneksi dari fenomena dengan konsep peneliti (Rofiah 2022). Mengacu pada teknik analisis yang dikemukakan Miles dan Huberman dalam (Sugiyono 2017).



Gambar 1. Bagian analisis data Miles dan Huberman

Yaitu: (1) pada tahapan pengumpulan data yaitu peneliti melakukan pengumpulan data penelitian berupa hasil kuisisioner, wawancara, serta dokumentasi di SD Hidayatul Ummah Surabaya, (2) pada tahapan reduksi data, reduksi yang berarti

merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya (Sugiyono 2017), peneliti melakukan memilah – memilah data yang telah diperoleh, (3) pada tahapan penyajian data ,yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif (Sugiyono 2017). Peneliti akan melakukan penyajian data dan akan dilakukan secara interaktif terus menerus sampai tuntas, (4) penarikan kesimpulan atau verifikasi, kesimpulan dalam penelitian kualitatif adalah merupakan temuan baru yang sebelumnya pernah ada (Sugiono 2017). Hasil penelitian ini adalah penerapan quizizz sebagai penilaian hasil belajar IPS memudahkan guru serta siswa dalam penilaian pembelajaran IPS kelas 5 Sekolah Dasar.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Respon merupakan kecenderungan seseorang untuk melakukan sikap tertentu baik itu yang bersifat positif maupun negatif (Khairiyah dan Faizah 2020). Data yang diperoleh kemudian dideskripsikan adapun hasil dari kuisisioner respon siswa adalah sebagai berikut:

**Tabel 1. Hasil dari Kuesioner Respon Siswa**

No	Keterangan	Setuju	Tidak Setuju
1	Saya merasa bersemangat melaksanakan penilaian melalui aplikasi quizizz	26	0
2	Media quizizz memudahkan memahami materi pembelajaran IPS	25	1
3	Saya merasa lebih mudah melaksanakan penilaian pembelajaran IPS melalui aplikasi quizizz	26	0
4	Saya merasa termotivasi saat penilaian pembelajaran IPS berlangsung menggunakan aplikasi quizizz	24	2

Berdasarkan grafik Gambar 2, menunjukkan hasil bahwa pertanyaan nomor 1. Saya merasa bersemangat melaksanakan penilaian melalui aplikasi quizizz, Respon siswa yakni sejumlah 26 siswa menyatakan setuju, alasan siswa menyetujui semua adalah siswa terlihat bersemangat saat melaksanakan penilaian melalui aplikasi quizizz. Pertanyaan nomor 2. Media quizizz memudahkan memahami materi pembelajaran IPS dengan quizizz, Respon siswa yakni sejumlah 25 siswa menyatakan setuju, alasan siswa menyetujui adalah siswa dianggap memudahkan dan memahami penilaian pembelajaran IPS, dan sejumlah 1 siswa menyatakan tidak setuju karena merasa masih kurang memudahkan dan memahami penilaian pembelajaran IPS

dengan quizizz. Pertanyaan nomor 3. Saya merasa lebih mudah melaksanakan penilaian pembelajaran IPS melalui aplikasi Quizizz, Respon siswa yakni sejumlah 26 menyatakan setuju, alasan siswa menyetujui adalah siswa merasa lebih memudahkan ketika memakai penilaian menggunakan aplikasi quizizz. Pertanyaan nomor 4. saya merasa termotivasi saat penilaian pembelajaran IPS berlangsung menggunakan aplikasi quizizz, Respon siswa yakni sejumlah 24 siswa menyatakan setuju, alasan siswa menyetujui adalah siswa merasa termotivasi ketika penilaian pembelajaran IPS menggunakan aplikasi quizizz, sejumlah 2 siswa menyatakan tidak setuju, alasan siswa tidak menyetujui adalah siswa kurang termotivasi saat penilaian pembelajaran IPS menggunakan aplikasi quizizz.



Gambar 2. Grafik Respon siswa Penerapan Quizizz sebagai Penilaian Hasil Belajar IPS

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada kepala sekolah tentang penerapan quizizz sebagai penilaian hasil belajar IPS yakni, sangat membantu guru serta memudahkan dan membuat siswa termotivasi ketika penilaian pembelajaran IPS., memudahkan guru dalam hal penilaian, quizizz juga mudah dalam membuatnya. siswa juga antusias terhadap media quizizz ini karena media ini berhubungan dengan media elektronik. Bisa meningkatkan antusias siswa karena siswa zaman sekarang lebih senang berhubungan dengan elektronik yang tinggal tekan dibanding dengan menulis dikertas.





Gambar 3. Wawancara dengan Kepala Sekolah dan Guru

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru tentang evaluasi pembelajaran IPS melalui aplikasi quizizz yakni, anak-anak tertarik untuk mengerjakan karena memang basicnya anaka-anak itu terbiasa online dan menggunakan media elektronik karena pandemi sebelumnya, jadi lebih suka soal pertanyaan yang pilihan ganda seperti yang ada di aplikasi quizizz menjadi senang. Bagus untuk penilaian karena aplikasi quizizz tersebut juga selalu update dalam pembelajaran dan guru bisa menyesuaikan karena mudah sekali untuk membuatnya. Anak anak terlihat antusias saat menggunakan karena berhubungan dengan teknologi.

Berdasarkan hasil observasi ketika peneliti melakukan penelitian, ketika siswa mulai menggunakan penilaian melalui aplikasi quizizz siswa terlihat sangat bersemangat dan ceria , karena yang diliat adalah pembelajaran melalui elektronik dan seperti game saat mengerjakan menggunakan aplikasi quizizz. Siswa juga terlihat mudah memahami materi pembelajaran IPS ketika menggunakan aplikasi quizizz karena saat mengerjakan materi pembelajaran ips saat itu siswa terlihat mudah memahami isi materi pembelajaran tersebut, karena isi soal yang ada di media quizizz menjadi menarik perrhatian siswa sehingga siswa menjadi antusias dan fokus mengikuti penilaian pembelajaran. Siswa juga merasa mudah melaksanakanpenilaian pembelajaran IPS melalui aplikasi quizizz karena terlihat tidak mengalami kesulitan ketika mengerjakannya. Siswa juga terlihat termotivasi ketika penilaian pembelajaran menggunakan aplikasi quizizz.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan diatas, dapat disimpulkan penerapan quizizz sebagai penilaian hasil belajar pembelajaran IPS tersebut memudahkan guru dan siswa dalam kegiatan penerapan quizizz sebagai penilaian hasil belajar IPS. Penerapan aplikasi quizizz untuk penilaian hasil belajar pembelajaran IPS membantu dan membuat siswa bersemangat melakukan penilaian pembelajaran IPS dengan baik sampai selesai serta mudah dalam membuatnya, sehingga bagi guru media quizizz tersebut membantu proses pembelajaran terutama dalam penilaian hasil belajar IPS yang bisa membuat pembelajaran IPS menjadi mudah. Bagi siswa juga meningkatkan antusias siswa terhadap penilaian hasil belajar siswa. Didukung dari hasil kuisisioner yang diisi oleh siswa dan hasil wawancara dengan guru dan kepala sekolah SD Hidayatul Ummah Surabaya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adityawarman, M.A., Sondang, M., Hanifah, L., & Kusumayati L.D. (2022). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Penelitian*, 7(1), 24–36.
- Aini, Y.I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran quizizz untuk pembelajaran jenjang pendidikan dasar dan menengah di Bengkulu. *Kependidikan*. 2(25).
- Amany A. 2020. Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran daring pelajaran matematika. *Bul Pengemb Perangkat Pembelajaran*. 2(2).
- Aninda CAT, Setiawan F, Afiani KDA. 2021. Upaya Guru Menanamkan Kecerdasan Interpersonal Siswa dalam Pembelajaran dari Rumah di Tengah Kasus Covid-19. *J Pendidik Tambusai*. 5(3):9898–9906.
- Badruli M, Haryanti T, Kom S, MM M. 2023. Teachers and Parents Collaboration in Literacy and The Student Character Learning. *J Nonform Educ*. 9(1):97–105.
- Br Naipospos N. 2020. Pemanfaatan Aplikasi Quizizz pada Pembelajaran Akuntansi secara Online dimasa Pandemi COVID- 19.
- Hasanah H. 2017. Teknik-teknik observasi (sebuah alternatif metode pengumpulan data kualitatif ilmu-ilmu sosial). *At-Taqaddum*. 8(1):21–46.
- Iwan CD. 2020. Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
- Kurniawan MCD, Huda MM. 2020. Pengaruh penggunaan quizizz sebagai latihan soal terhadap hasil belajar siswa kelas V SD. *J Pena Karakter*. 3(1):37–41
- Kurniawan T. 2022. Pembelajaran IPS dengan aplikasi Quizizz untuk menciptakan pembelajaran menyenangkan di SMP. *J Pendidik Surya Edukasi*. 8(1).
- Muhammad M, Setiawan F, Afiani KDA. 2021. Analisis proses pembelajaran dalam jaringan (daring) masa pandemi covid-19 pada guru sekolah dasar muhammadiyah se-kota surabaya. *Syntax Lit J Ilm Indones*. 6(2):949–959.

- Mukharomah N. 2021. Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Berbasis Daring di MI Al Muqorrobiyah. *Waniambey*. 2(1):12–20.
- Nazir M. 1988. *Metode Penelitian*. Jakarta Ghalia Indonesia.
- Pristiwanti D, Badariah B, Hidayat S, & Dewi R.S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidik dan Konseling*, 4(6), 7911–7915.
- Pujaastawa IBG. (2016). Teknik wawancara dan observasi untuk pengumpulan bahaninformasi.Univ Udayana. 4.