

Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Mahasiswa Menggunakan Kuis Interaktif pada Mata Kuliah Kompetensi Guru Sekolah Dasar di Wilayah Pulau-Pulau Kecil Perbatasan

Bintang Lony Vera Victory

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, PSDKU Universitas Pattimura di Kepulauan Aru

✉ Bintang Lony Vera Victory
bintang.victory@psdku.unpatti.ac.id

Abstrak

Nilai rata-rata harian mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Program Studi Diluar Kampus Utama Kabupaten Kepulauan Aru dalam Mata Kuliah Kompetensi Guru Sekolah Dasar di Wilayah PPKP hanya mencapai 44,09. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan pembelajaran berbasis media teknologi berupa kuis interaktif yang diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Sampel yang diambil sebanyak 11 orang yaitu mahasiswa yang melakukan penawaran terhadap mata kuliah tersebut, mengikuti setiap pertemuan, dan mengerjakan kuis interaktif I sampai IV. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi kegiatan mahasiswa, soal *pre-test*, dan soal *post-test*. Penerapan kuis interaktif dikatakan mampu meningkatkan hasil belajar kognitif apabila 85% dari seluruh mahasiswa memperoleh nilai ≥ 55 . Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan kuis interaktif dapat meningkatkan hasil belajar. Pada *post-test* persentase mahasiswa yang memperoleh nilai ≥ 55 mencapai 91%.

Kata Kunci: Hasil Belajar Kognitif, Mahasiswa, Kuis Interaktif

Abstract

The average daily score of students from the Primary School Teacher Education Study Program, Study Outside Main Campus of Aru Islands Regency in Primary School Teacher Competency Courses in the PPKP Area only reached 44.09. This research aims to implement technology-based learning in the form of interactive quizzes which are expected to improve student learning outcomes. The sample taken was 11 people, namely students who offered the course, attended every meeting, and took interactive quizzes I to IV. The research instruments used were student activity observation sheets, pre-test questions, and post-test questions. The application of interactive quizzes is said to be able to improve cognitive learning outcomes if 85% of all students get a score ≥ 55 . Based on research results, the use of interactive quizzes can improve learning outcomes. In the post-test, the percentage of students who got a score ≥ 55 reached 91%.

Keywords: Cognitive Learning Outcomes, Students, Interactive Quiz

PENDAHULUAN

Tantangan terbesar dari pembelajaran jarak jauh adalah semakin hilangnya pembelajaran atau koneksi antar komponen pada lingkungan belajar yang sering dikenal dengan *loss learning*. Sebagai bagian dari upaya pemulihan pembelajaran yang terjadi, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Riset dan Teknologi meluncurkan Kurikulum Merdeka pada Merdeka Belajar. Kurikulum ini memiliki beberapa keunggulan diantaranya lebih sederhana dan mendalam, lebih merdeka, dan lebih relevan serta interaktif. Kurikulum ini memberikan ruang seluas-luasnya bagi peserta didik dalam berkreasi dan melakukan pengembangan diri.

Dampak dari *loss learning* juga dialami oleh para mahasiswa dari program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pattimura. Pada mata kuliah Kompetensi Guru Sekolah Dasar di Wilayah Pulau-Pulau Kecil Perbatasan pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga dilakukan secara daring karena dosen pengampu yang mengikuti pelatihan AA (*Applied Approach*) dan Pekerti (Pelatihan Teknik Instruksional). Pelatihan dilakukan di Universitas Pattimura Kampus Poka, Teluk Ambon, Maluku. Pembelajaran jarak jauh yang dilakukan dari Ambon ke Kepulauan Aru beberapa kali menyebabkan terjadinya *loss learning*. Hal ini ditandai dengan mahasiswa yang hadir namun kurang berpartisipasi dalam pertemuan *zoom meeting*.

Interaksi yang terjadi juga kurang efektif karena pengaruh signal yang tidak memadai. Sementara menurut Rahma (2021), interaksi diperlukan untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

Hamida (dalam Arzfi, 2022) berpendapat ilmu pengetahuan yang terus-menerus mengalami perkembangan perlu dijadikan faktor pembenahan kualitas pendidikan. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dan internet adalah salah satu cara yang efektif meningkatkan mutu pembelajaran. Selain itu, menurut Lamlan Patimah (2022), pemilihan aplikasi pembelajaran yang tepat dapat membuat mahasiswa nyaman dan senang dalam belajar. Menurut Kunti (2022) alasan lain pentingnya penggunaan aplikasi berbasis teknologi dan internet karena dalam pembelajaran secara daring, dosen dituntut untuk bisa menerapkan penggunaan teknologi agar pembelajaran berjalan dengan Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM). Hal ini sejalan dengan pendapat Rini (2023) yang menyatakan bahwa Quizizz memiliki pengaruh yang tinggi terhadap hasil belajar Kewarganegaraan pada kelas IV SD Negeri 220 Gresik. Serupa dengan pendapat Rahman (2020) yang menyatakan bahwa motivasi mahasiswa sesudah menggunakan aplikasi Quizizz, motivasi belajar mahasiswa meningkat menjadi sangat baik. Hartati dkk (2022) juga menyatakan hal yang sama, Quizizz dapat menjadi media pembelajaran alternatif yang mendukung proses pembelajaran dan menjadikan kegiatan belajar menarik, penuh motivasi, dan meningkatkan hasil belajar. Mulyati (2020) menerangkan bahwa Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar rata-rata pada sebuah siklus ke siklus berikutnya. Suarti (2019) pun menyatakan hal yang sama yaitu jumlah peserta didik yang tuntas mengalami peningkatan setelah menggunakan media Quizizz. Wijayanti (2021) dan Ilmi (2023) berpendapat bahwa media Quizizz secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar kognitif dan motivasi belajar.

Penelitian terdahulu yang relevan seperti "Pengaruh Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sains Kelas VIII di MTSN 1 Kota Surabaya" oleh Vera Nur Aini dari Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media Quizizz sangat berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VIII MTSN 1 Kota Surabaya. Penelitian lain yang berjudul "Persepsi Siswa terhadap Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris" oleh Mutia Al-Jannah, Mutmainnah Mutia Kahar, Hilmi Hambali, dan Hasan dari Universitas Muhammadiyah Makassar juga menunjukkan bahwa penggunaan kuis interaktif Quizizz juga dapat meningkatkan hasil belajar mereka dalam Mata Pelajaran Bahasa Inggris. Sebuah penelitian pengembangan yang berjudul "Pengembangan Kuis Interaktif Berbantu Media Quizizz untuk Memperkuat Daya Ingat Siswa Kelas VIII pada Materi Getaran, Gelombang, dan Bunyi di SMP Negeri 8 Jember juga menunjukkan bahwa media Quizizz layak digunakan untuk memperkuat daya ingat siswa pada pembelajaran IPA SMP kelas VIII. Berdasarkan uraian tersebut, dapat dikatakan bahwa kuis interaktif Quizizz berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar kognitif.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Azizah (2021), penelitian tindakan kelas adalah kegiatan ilmiah yang dilakukan di dalam kelas dengan tujuan meningkatkan mutu pembelajaran. Penelitian tindakan kelas juga dilakukan dengan tujuan meningkatkan profesionalitas seorang pendidik. Menurut Mulia (2016), penelitian tindakan kelas secara global dapat memberikan Solusi terhadap permasalahan bangsa terutama yang berkaitan dengan merosotnya kualitas pendidikan nasional. Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat diuraikan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan di dalam kelas untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Menurut Arikunto (dalam Mahsup, 2020) tahap pelaksanaan penelitian tindakan kelas terdiri dari beberapa siklus, dalam hal ini peneliti memilih dua siklus. Setiap siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Menurut Ani Widayati (dalam Mahsup, 2020), siklus perlu diulang sampai kriteria yang ditetapkan tercapai.

Tahapan untuk masing-masing fase dirinci sebagai berikut :

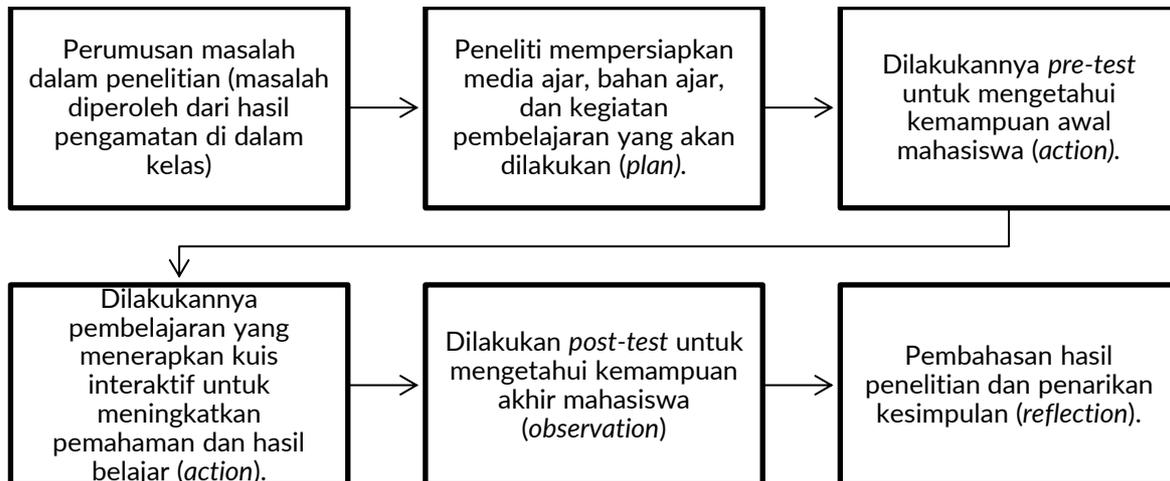
- 1) Tahap merencanakan (*plan*) adalah tahap dimana dilakukannya persiapan kegiatan belajar yang akan berlangsung, bahan diskusi, bahan tayang materi, lembar observasi kegiatan mahasiswa, serta kuis interaktif yang akan diselesaikan setelah pemaparan dan diskusi berlangsung.
- 2) Tahap melaksanakan (*action*) adalah tahap dimana dilakukannya pembelajaran bersama mahasiswa menggunakan media pembelajaran kuis interaktif Quizizz. Mahasiswa mengerjakan kuis sesuai instruksi yang diberikan.
- 3) Tahap mengamati (*observation*) adalah tahap dimana dilakukannya pengamatan terhadap mahasiswa selama kegiatan pembelajaran menggunakan kuis interaktif berlangsung.
- 4) Tahap merefleksikan (*reflection*) adalah tahap memikirkan kembali hasil observasi atau temuan selama proses pembelajaran berlangsung, mengevaluasi kembali kegiatan pembelajaran yang telah berlalu.

Pemilihan sampel dilakukan dengan teknik *purposive random sampling* yaitu pemilihan sampel dengan memastikan terlebih dahulu kriteria yang sesuai atau menimpa responden yang mana saja (Lenaini,

2021). Mahasiswa yang dipilih sebagai sampel adalah mahasiswa pada kelas A dengan kriteria melakukan penawaran mata kuliah yang terkait pada siacad dan mengikuti setiap rangkaian pembelajaran dan kuis interaktif I sampai kuis interkatif IV. Adapun instrumen yang digunakan adalah: 1) lembar observasi kegiatan mahasiswa selama proses pembelajaran berlangsung dan 2) instrumen soal *pre-test*, kuis interaktif I, kuis interkatif II, kuis interaktif III, kuis interaktif IV, dan instrument soal *post-test*.

Analisis data dilakukan terhadap hasil tes akhir pada siklus terakhir. Hasil penskoran dan butir soal dianalisis dengan mengidentifikasi jumlah mahasiswa yang benar pada setiap soal kuis yang diberikan. Mahasiswa dikatakan lulus jika hasil test ≥ 55 dan tes dikatakan berhasil jika sekurang-kurangnya 85% dari keseluruhan mahasiswa memperoleh hasil test ≥ 55 .

Adapun bagan desain penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Design Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Nilai *pre-test* mahasiswa semester II pada mata Kuliah Kompetensi Guru Sekolah Dasar di Wilayah Pulau-Pulau Kecil Perbatasan adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Nilai *Pre-Test* Mahasiswa pada Mata Kuliah Kompetensi Guru Sekolah Dasar di Wilayah Pulau-Pulau Kecil Perbatasan

No	Inisial Nama	Nilai	No	Inisial Nama	Nilai
1	EU	40	6	YU	23
2	VS	30	7	RD	77
3	JL	41	8	NL	73
4	SKP	20	9	VN	40
5	JW	21	10	AG	92
			11	TYD	28

Keterangan : Skor maksimal = 100

Tabel 2. Pokok Bahasan dan Tanggal Pelaksanaan Kuis Interaktif pada Mata Kuliah Kompetensi Guru Sekolah Dasar di Wilayah Pulau-Pulau Kecil Perbatasan

Kuis Interaktif -	Pokok Bahasan	Nilai atau Akurasi (%)	Tingkat Penyelesaian (%)	Total Siswa (orang)	Jumlah Pertanyaan (butir)	Tanggal
I	Empat Kompetensi Pendidik	63	88	11	6	22 Mei 2023
II	Motivasi Kerja Guru	36	100	11	8	26 Mei 2023
III	Pengelolaan Pendidikan di Daerah 3T	56	96	11	5	05 Juni 2023
IV	Persiapan UAS	69	94	11	4	12 Juni

Keterangan:

- Nilai atau akurasi adalah total poin yang diperoleh kelas untuk jawaban yang benar dan sebagian benar / (Total poin untuk kuis x jumlah siswa).
- Tingkat Penyelesaian adalah total soal yang dicoba oleh kelas / (Total soal x jumlah siswa).
- Total Siswa adalah jumlah siswa secara keseluruhan yang mengerjakan kuis.
- Jumlah Pertanyaan adalah banyaknya soal dalam kuis tersebut

Tabel 3. Nilai Kuis Interaktif I pada Mata Kuliah Kompetensi Guru Sekolah Dasar di Wilayah Pulau-Pulau Kecil Perbatasan

Inisial Nama	Poin	Nilai (%)	Inisial Nama	Poin	Nilai (%)
NL	6/6	100	RD	5/6	83
AG	6/6	100	VS	5/6	83
JL	6/6	100	TYD	5/6	83
YU	5/6	83	SKP	4/6	67
JW	5/6	83	EU	4/6	67
			VN	4/6	67

Berdasarkan hasil penilaian kuis interaktif Quizizz I diperoleh bahwa rata-rata nilai kuis interaktif I mahasiswa adalah 83,27. Data diatas juga menunjukkan bahwa nilai terkecil yang diperoleh mahasiswa 67 sementara nilai tertinggi yang diperoleh mahasiswa 100. Standar deviasi pada sampel sebesar 12,78. Setiap mahasiswa memperoleh nilai ≥ 55 .

Tabel 4. Analisis Butir Soal Kuis Interaktif I pada Mata Kuliah Kompetensi Guru Sekolah Dasar di Wilayah Pulau-Pulau Kecil Perbatasan

Butir Soal ke	Jumlah Mahasiswa Benar	Jumlah Mahasiswa Salah	Jumlah Mahasiswa Belum Menjawab	Rata-Rata Waktu Pengerjaan (s)	Persentase Menjawab Benar (%)
1	11	0	0	7	100
2	11	0	0	11	100
3	11	0	0	9	100
4	11	0	0	16	100
5	7	4	0	11	64
6	3	8	0	9	27

Berdasarkan data analisis butir soal pada kuis interaktif I diperoleh rata-rata jumlah mahasiswa yang menjawab benar adalah 9 mahasiswa pada setiap butir soal. Data di atas juga menunjukkan rata-rata pengerjaan soal adalah 10,5 detik setiap butir soal. Rata-rata persentase mahasiswa yang menjawab benar adalah 81,83% pada setiap butir soal.

Tabel 5. Nilai Kuis Interaktif II pada Mata Kuliah Kompetensi Guru Sekolah Dasar di Wilayah Pulau-Pulau Kecil Perbatasan

Inisial Nama	Poin	Nilai (%)	Inisial Nama	Poin	Nilai (%)
VS	5/8	63	NL	4/8	50
RD	5/8	63	TYD	3/8	38
JW	4/8	50	EU	3/8	38
VN	4/8	50	SKP	2/8	25
JL	4/8	50	AG	1/8	13
			YU	1/8	13

Berdasarkan hasil penilaian kuis interaktif Quizizz II diperoleh bahwa rata-rata nilai kuis interaktif II mahasiswa adalah 41,18. Data diatas juga menunjukkan bahwa nilai terkecil yang diperoleh mahasiswa 13 sementara nilai tertinggi yang diperoleh mahasiswa 63. Standar deviasi pada sampel sebesar 17,70. Mahasiswa yang memperoleh nilai ≥ 55 hanya 18%.

Tabel 6. Analisis Butir Soal Kuis Interaktif II pada Mata Kuliah Kompetensi Guru Sekolah Dasar di Wilayah Pulau-Pulau Kecil Perbatasan

Butir Soal ke	Jumlah Mahasiswa Benar	Jumlah Mahasiswa Salah	Jumlah Mahasiswa Belum Menjawab	Rata-Rata Waktu Pengerjaan (s)	Persentase Menjawab Benar (%)
1	11	0	0	15	100

2	9	2	0	19	82
3	8	3	0	12	73
4	6	5	0	19	55
5	2	9	0	15	19
6	1	10	0	19	9
7	1	10	0	19	9
8	1	10	0	16	9

Berdasarkan data analisis butir soal pada kuis interaktif II diperoleh rata-rata jumlah mahasiswa yang menjawab benar adalah 6 mahasiswa pada setiap butir soal. Data di atas juga menunjukkan rata-rata pengerjaan soal adalah 16,75 detik setiap butir soal. Rata-rata persentase mahasiswa yang menjawab benar adalah 44,50% pada setiap butir soal.

Tabel 7. Nama Peserta Kuis Interaktif III pada Mata Kuliah Kompetensi Guru Sekolah Dasar di Wilayah Pulau-Pulau Kecil Perbatasan

Inisial Nama	Poin	Nilai (%)	Inisial Nama	Poin	Nilai (%)
AG	5/5	100	EU	4/5	80
RD	5/5	100	VN	4/5	80
TYD	5/5	100	VS	3/5	60
JL	5/5	100	JW	3/5	60
NL	4/5	80	YU	2/5	40
			SKP	2/5	40

Berdasarkan hasil penilaian kuis interaktif Quizizz III diperoleh bahwa rata-rata nilai kuis interaktif III mahasiswa adalah 76,36. Data di atas juga menunjukkan bahwa nilai terkecil yang diperoleh mahasiswa 40 sementara nilai tertinggi yang diperoleh mahasiswa 100. Standar deviasi pada sampel sebesar 23,35. Mahasiswa yang memperoleh nilai ≥ 55 sebesar 82%.

Tabel 8. Analisis Butir Soal Kuis Interaktif III pada Mata Kuliah Kompetensi Guru Sekolah Dasar di Wilayah Pulau-Pulau Kecil Perbatasan

Butir Soal ke	Jumlah Mahasiswa Benar	Jumlah Mahasiswa Salah	Jumlah Siswa Belum Menjawab	Rata-Rata Waktu Pengerjaan (s)	Persentase Menjawab Benar (%)
1	11	0	0	13	100
2	11	0	0	17	100
3	9	2	0	14	82
4	8	3	0	7	73
5	5	6	0	13	45

Berdasarkan data analisis butir soal pada kuis interaktif III diperoleh rata-rata jumlah mahasiswa yang menjawab benar adalah 9 mahasiswa pada setiap butir soal. Data di atas juga menunjukkan rata-rata pengerjaan soal adalah 12,80 detik setiap butir soal. Rata-rata persentase mahasiswa yang menjawab benar adalah 80% pada setiap butir soal.

Tabel 9. Nama Peserta Kuis Interaktif IV pada Mata Kuliah Kompetensi Guru Sekolah Dasar di Wilayah Pulau-Pulau Kecil Perbatasan

Inisial Nama	Poin	Nilai (%)	Inisial Nama	Poin	Nilai (%)
NL	4/4	100	RD	4/4	100
JL	4/4	100	VN	4/4	100
EU	4/4	100	SKP	$\frac{3}{4}$	75
VS	4/4	100	YU	$\frac{3}{4}$	75
AG	4/4	100	JW	2/4	50
			TYD	2/4	50

Berdasarkan hasil penilaian kuis interaktif Quizizz IV diperoleh bahwa rata-rata nilai kuis interaktif IV mahasiswa adalah 86,36. Data di atas juga menunjukkan bahwa nilai terkecil yang diperoleh mahasiswa 50 sementara nilai tertinggi yang diperoleh mahasiswa 100. Standar deviasi pada sampel sebesar 20,50. Mahasiswa yang memperoleh nilai ≥ 55 sebesar 82%.

Tabel 10. Analisis Butir Soal Kuis Interaktif IV pada Mata Kuliah Kompetensi Guru Sekolah Dasar di Wilayah Pulau-Pulau Kecil Perbatasan

Butir Soal ke	Jumlah Mahasiswa Benar	Jumlah Mahasiswa Salah	Jumlah Mahasiswa Belum Menjawab	Rata-Rata Waktu Pengerjaan (s)	Persentase Menjawab Benar (%)
1	11	0	0	8	100
2	11	0	0	15	100
3	9	2	0	27	82
4	7	4	0	12	64

Berdasarkan data analisis butir soal pada kuis interaktif IV diperoleh rata-rata jumlah mahasiswa yang menjawab benar adalah 10 mahasiswa pada setiap butir soal. Data di atas juga menunjukkan rata-rata pengerjaan soal adalah 15,50 detik setiap butir soal. Rata-rata persentase mahasiswa yang menjawab benar adalah 86,5% pada setiap butir soal.

Dampak penggunaan media pembelajaran kuis interaktif Quizizz membuat hasil belajar mahasiswa meningkat ditandai dengan nilai *post-test* mahasiswa yang sebagian besar mengalami peningkatan. Adapun nilai *post-test* mahasiswa semester II pada mata Kuliah Kompetensi Guru Sekolah Dasar di Wilayah Pulau-Pulau Kecil Perbatasan adalah sebagai berikut:

Tabel 11. Nilai Post-Test Mahasiswa pada Mata Kuliah Kompetensi Guru Sekolah Dasar di Wilayah Pulau-Pulau Kecil Perbatasan

No	Inisial Nama	Nilai	No	Inisial Nama	Nilai
1	EU	52	6	YU	67
2	VS	60	7	RD	91
3	JL	76	8	NL	94
4	SKP	70	9	VN	76
5	JW	85	10	AG	100
			11	TYD	64

Keterangan : Skor maksimal = 100

Berdasarkan hasil *post-test* tersebut diperoleh bahwa rata-rata nilai *post-test* adalah 75,91. Data diatas juga menunjukkan bahwa nilai terendah yang diperoleh mahasiswa 52 sementara nilai tertinggi yang diperoleh mahasiswa 100. Standar deviasi pada sampel sebesar 15,16. Persentase mahasiswa yang memperoleh nilai ≥ 55 adalah 91%.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang diperoleh, terdapat peningkatan hasil belajar ranah kognitif pada Mata Kuliah Kompetensi Guru Sekolah Dasar di Wilayah Pulau-Pulau Kecil Perbatasan setelah menggunakan kuis interaktif Quizizz. Terdapat peningkatan nilai rata-rata antara *pre-test* dan *post-test* dari 44,10 menjadi 75,91. Terdapat peningkatan nilai terendah antara *pre-test* dan *post-test* dari 20 menjadi 51. Terdapat peningkatan persentase mahasiswa yang memperoleh nilai ≥ 55 dari 27% menjadi 91%. Perbedaan tersebut ditampilkan dalam tabel berikut ini:

Tabel 12. Perbedaan Nilai Pre-Test dan Post-Test Mahasiswa pada Mata Kuliah Kompetensi Guru Sekolah Dasar di Wilayah Pulau-Pulau Kecil Perbatasan

Kategori Pengolahan Data	Pre-Test	Post-Test
Nilai Rata-Rata	44,10	75,91
Nilai Terendah	20	51
Nilai Tertinggi	92	100
Persentase jumlah Mahasiswa yang memperoleh nilai ≥ 55	27%	91%

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada mahasiswa semester tiga yang saat itu menawar Mata Kuliah Kompetensi Guru Sekolah Dasar di Wilayah Pulau-Pulau Kecil Perbatasan. Adapun mereka adalah Nofita Lefumonay, Jheslina Laelaem, Everdina Untailawan, Ve Salim, Adelci Gudam, Rosmiati Djabumir, Vinsensius Ngarbingan, Stela Kristiani Pitter, Yelika Unmehopa, Junitia Watrutry, dan Try Y Djukarlem. Saya mengapresiasi mereka atas kesungguhan mengikuti setiap rangkaian pembelajaran pada mata kuliah tersebut. Kiranya pembelajaran menggunakan aplikasi kuis interaktif ini dapat menjadi alternatif untuk

membangun suasana belajar yang menyenangkan yang juga dapat mereka terapkan saat menjadi guru kelak.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, V. N. (2021). Pengaruh Quizziz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sistem Pencernaan Manusia Kelas Viii Di Mtsn 1 Kota Surabaya. *Jurnal Pendidikan Indonesia : Teori, Penelitian, Dan Inovasi*, 1(3), 1–8. <https://doi.org/10.59818/jpi.v1i3.42>
- Annisa, R., & Erwin, E. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3660–3667. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1376>
- Arzfi, B. P., Desyandri, D., & Mayar, F. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Seni Musik Materi Tangga Nada Diatonis untuk Mengidentifikasi Hasil Belajar Mahasiswa PGSD. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7418–7425. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3537>
- Azizah, H., & Kurniasih, M. D. (2022). Analisis Hubungan Perhatian Orang Tua dan Kemampuan Literasi Matematika Sekolah Dasar di Masa Pandemi Covid-19. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4758–4765. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.3019>
- Hartati, Putri, A. N., & Irawan, B. (2022). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Eksresi Kelas XI IPA MAN Tanjungpinang. *Student Online Journal*, 3(1), 492. <http://www.bioline.org.br/>
- Ilmi, Y. F. (2023). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Kuis*. 6(1).
- Lenani, I. (2021). Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling. *HISTORIS: Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 6(1), 33–39. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/historis>
- Mahsup, M., Ibrahim, I., Muhardini, S., Nurjannah, N., & Fitriani, E. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Melalui Model Pembelajaran Tutor Sebaya. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(3), 609. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i3.2673>
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). *Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Smp 2 Bojonegara (Mathematics Learning With Quizizz Game Media To Improve Mathematics Learning Outcomes of Smp 2 Bojonegara)*. 03(01), 64–73. <http://dx.doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>
- Patimah, L., & Widianjani, W. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Matematika Diskrit. *Symmetry: Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*, 7(2), 259–264. <https://doi.org/10.23969/symmetry.v7i2.6629>
- Rahman, R., Kondoy, E., & Hasrin, A. (2020). Penggunaan Aplikasi Quizziz Sebagai Media Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(3), 60–66. <https://doi.org/10.58258/jisip.v4i3.1161>
- Ratnawati, D. M. (2022). Pengembangan Kuis Interaktif Berbantu Media Quizizz Untuk Memperkuat Daya Ingat Siswa Kelas VIII Pada Materi Getaran, Gelombang, Dan Bunyi Di SMP NEGERI 8 Jember. *Skripsi, April*, 1–84.
- Rini, & Zuhdi, U. (2021). Pengaruh Media Quizizz Paper Mode Terhadap Hasil Belajar Materi Penerapan Sikap Pancasila Kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1), 65.
- Wijayanti, R., Hermanto, D., & Zainudin, Z. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Matakuliah Matematika Sekolah Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 347–356. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.470>
- Zuhrotul Aini, A., Rahayu, P., & Pgri Nganjuk, S. (2021). Penerapan Aplikasi Quizizz Pada Siswa Kelas X Mipa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKN. *STKIP PGRI Nganjuk*, 376–383.