

Implementasi Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Mataram

*Nurhadianti¹, Hurnia Pebriana², Herman Wijaya³, M. Arsyad⁴
Mahasiswa PPG Prjabatan Universitas Hamzanwadi
Universitas Hamzanwadi
SMAN 2 Mataram

*Corresponds email: nurhadiantihar12@gmail.com

Article Info

Article history:

Received : 08 Juni 2023

Revised : 14 Juni 2023

Accepted : 16 Juni 2023

Keywords:

Implementasi, hasil belajar,
Quizizz, bahasa inggris

ABSTRACT

Perkembangan teknologi telah berhasil membawa perubahan besar dalam sistem pendidikan. Perubahan tersebut terjadi di dunia Pendidikan seperti perubahan cara belajar, pola berpikir, dan ide kreatif siswa. Salah satu aspek yang banyak menarik perhatian adalah integrasi teknologi dalam proses belajar mengajar seperti implementasi media dan aplikasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris melalui aplikasi Quizizz. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 2 Mataram tahun ajaran 2022/2023 pada kelas XI MIPA 2 dengan jumlah siswa sebanyak 36 orang. PTK ini dilaksanakan sebanyak dua siklus dengan metode pengumpulan data melalui tes hasil belajar, observasi dan dokumentasi. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh, ketuntasan hasil belajar siswa terus meningkat dengan persentase ketuntasan yaitu pra siklus 25%, siklus I 58%, dan siklus II 92%. Sedangkan persentase nilai siswa yang tidak tuntas mengalami penurunan dari 75% - 42% - 8%. Sehingga dari persentase tersebut peneliti menarik kesimpulan bahwa Implementasi aplikasi Quizizz secara signifikan mampu meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris siswa.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang luar biasa telah berhasil mengubah tradisi pengajaran bahasa Inggris secara drastis (Mali, 2020). Meskipun demikian, beberapa lembaga pendidikan masih ada yang menerapkan kurikulum bahasa Inggris dengan cara-cara pengajaran tradisional. Dalam metode pengajaran tradisional, peran guru adalah menyampaikan materi secara lisan maupun tulisan di depan kelas, menulis tugas siswa di papan tulis, mengumpulkan kertas tugas siswa, dan mengoreksi secara manual (Giorgdze & Dgebuadze, 2017). Berbeda dengan sekarang, semua kebutuhan pengajaran dapat dikelola hanya dalam satu perangkat yang mereka miliki, seperti komputer, tablet bahkan smartphone. Penggunaan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar menjadi sangat lumrah di era digital ini. Seperti dalam pembelajaran bahasa Inggris, guru dapat mengimplemtasikan aplikasi-aplikasi untuk mengembangkan vocabularies, grammar, permainan, dan kamus yang dapat mengaksesnya dengan mudah oleh guru maupun siswa. Sehingga pembelajaran bahasa Inggris menjadi lebih beragam, menyenangkan dan lebih bermakna (Jasmansyah, 2021).

Dalam ruang lingkup pendidikan saat ini, teknologi merupakan bagian penting yang selalu dibutuhkan oleh siswa, guru serta sekolah (Elhadi, 2018). Teknologi merupakan komponen penting bagi seorang guru yang dapat diterapkan untuk mendorong pembelajaran siswa (Ahmadi, 2018). Pada era digital ini siswa juga sudah cukup terbiasa mengakses internet dimanapun mereka berada. Selain itu, dengan pengimplementasian media atau alat belajar berbasis teknologi akan menciptakan pengalaman belajar yang berbeda sehingga proses belajar menjadi lebih menarik (Rusdiana, 2021). Oleh sebab itu, salah satu penentu suksesnya proses pembelajaran di kelas adalah bagaimana kemampuan guru untuk mengkreasi model pembelajaran sehingga berfokus pada keterlibatan aktif siswa. Pendidik harus memahami gaya belajar siswanya agar mudah mencari metode pembelajaran yang sesuai kebutuhannya (Gani et al., 2023; Gani & Wijaya, 2023; Wijaya et al., 2021). Sebagaimana tuntutan dalam pendidikan saat ini yaitu pembelajaran harus berpusat pada siswa dan guru bertugas untuk memfasilitasinya (Sulistriani dkk., 2021). Salah satu cara untuk mewujudkan pembelajaran berbasis *students center* adalah dengan pemilihan media-media belajar yang dapat memberikan stimulus terhadap keaktifan siswa. Dengan demikian, guru perlu cerdas dalam memilih media pembelajaran karena akan berpengaruh pada proses belajar serta hasil belajar siswa di kelas.

Dari hasil observasi menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas XI MIPA 2 telah mulai menggunakan perangkat digital seperti *smartphone* dalam menyampaikan materi. Namun dalam memberikan tugas ataupun kuis siswa masih harus menjawab melalui lembaran kertas serta guru juga memasukan nilai secara manual. Oleh karena itu, proses ini dinilai tidak maksimal dalam mewujudkan peningkatan hasil belajar siswa. Sebagaimana temuan pada saat mewawancarai sejumlah siswa, menyatakan bahwa proses pembelajarannya kurang menarik sehingga membuat siswa menjadi tidak memperhatikan pelajaran dan cenderung merasa bosan apalagi yang dipelajari adalah mata pelajaran Bahasa Inggris. Hal ini mengakibatkan masih banyak siswa yang mendapatkan nilai rendah. Terbukti bahwa siswa kelas XI MIPA 2 yang mengikuti pretest memperoleh nilai rata-rata terendah yaitu 49. Yang dimana angka tersebut masih di bawah angka Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70. Di kelas XI MIPA 2 terdapat 36 siswa, dari jumlah tersebut, 27 siswa mendapat nilai di bawah KKM dengan skor terendah adalah 30, dan hanya 9 orang yang mencapai KKM. Oleh karena itu, diperlukan alternatif untuk menyiasati kondisi kelas dengan proses pembelajaran yang menarik guna meningkatkan hasil belajar siswa.

Tentu saja, setiap proses pembelajaran harus menghasilkan hasil belajar yang baik, tetapi dalam praktiknya tidak selalu demikian. Hasil belajar tersebut menunjukkan kualitas, kemampuan dan karakter siswa sebagai hasil dari pengalaman belajarnya (Utomo, 2020). Sebagaimana menurut Nurhasanah & Sobandi, (2016) hasil belajar merupakan kompetensi dan keterampilan yang dimiliki siswa setelah masa pembelajaran yang diukur melalui proses penilaian. Sebagaimana yang menentukan kualitas hasil belajar adalah berdasarkan KKM yang digunakan sebagai standar keberhasilan proses pembelajaran (Yendarman, 2016).

Untuk mengetahui hasil dari suatu proses pembelajaran guru dapat melakukan penilaian sesuai dengan kebutuhannya. Pada era digital ini, guru dapat langsung memberikan penilaian atas hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran selesai. Menurut Brown (2004), pembelajaran dinilai secara sumatif dan formatif. Penilaian sumatif adalah jenis penilaian yang dilakukan di akhir proses pembelajaran, dapat mencakup beberapa lingkup materi atau semua materi yang diajarkan dalam satu semester atau pada akhir fase. Tujuan penilaian ini adalah untuk mengukur atau meringkas tingkat pemahaman siswa agar mengetahui kelemahan dan kelebihan (Nazri & Wijaya, 2020). Sedangkan penilaian yang mendapat umpan balik selama pembelajaran disebut penilaian formatif. Penilaian ini juga disebut sebagai evaluasi pembelajaran dan semakin ditekankan dalam sistem pendidikan. Dalam melakukan penilaian biasanya banyak siswa yang merasa gugup dan cemas, serta suasana kelas cenderung lebih tegang dan kaku.

Berdasarkan uraian di atas, penggunaan platform belajar seperti Quizizz dapat menjadi alternatif bagi guru guna membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Aplikasi Web e-learning ini dibuat dengan fitur games kompetitif dan desain yang menarik, dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga belajar menjadi tidak membosankan (Zuhriyah & Pratolo, 2020). Penggunaan aplikasi ini dalam kegiatan pembelajaran sudah meluas dan cukup sering digunakan. Berbagai studi tentang penggunaan Quizizz dan manfaatnya menunjukkan kemampuan aplikasi ini untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan setiap siswa. (Salsabila et al., 2020). Dengan menggunakan quizizz, siswa dapat memberikan jawaban serta mendapat koreksi secara langsung, sehingga siswa dapat mengetahui hasil kinerjanya (Panggabean & Harahap, 2020). Perhatian dan konsentrasi siswa akan terbawa oleh tampilan yang menarik dan timer yang telah diatur pada aplikasi Quizizz. Selanjutnya, guru dapat secara efisien melacak kemajuan dalam kegiatan belajar siswanya secara efektif (Setiawati, 2021). Hal-hal tersebut akan mempengaruhi aktifitas belajar siswa, yang dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

Oleh karena itu, peneliti memilih Aplikasi Quizizz sebagai alternatif dari beberapa media pembelajaran lainnya. Dengan diperkenalkannya media pembelajaran Quizizz diharapkan pembelajaran bahasa Inggris akan lebih berkesan, atraktif dan tidak kaku, sehingga mampu mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan pada mata pelajaran bahasa Inggris. Dengan demikian, peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Implementasi Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris pada Siswa Kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 2 Mataram”.

METODE

Design dari penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), juga dikenal sebagai Class Action Research. PTK adalah sebuah jenis penelitian yang dilaksanakan di ruang kelas dengan maksud untuk memecahkan masalah dalam proses belajar. Isu-isu yang biasanya diangkat dalam studi tindakan kelas semacam ini adalah masalah yang dihadapi oleh para guru saat mengajar. Daryanto (2011), mengungkapkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah usaha nyata yang dilakukan oleh pengajar dalam upaya meningkatkan standar pengajaran di kelasnya. Setelah identifikasi kesulitan belajar, PTK dimulai dengan tahap perencanaan (Plan) dan berlanjut ke pelaksanaan tindakan (action), pengamatan (observation), dan refleksi (reflection).

Dalam mengumpulkan data peneliti menggunakan tes hasil belajar. Selain itu juga observasi dan dokumentasi. Untuk analisis data menggunakan deskriptif komparatif yaitu hasil tes yang didapatkan akan dianalisis menggunakan analisis hasil evaluasi untuk mengukur ketuntasan belajar. Caranya dengan membandingkan antara hasil penilaian peserta didik dengan nilai KKM yakni 70. Kriteria ketuntasan tersebut adalah sebagai berikut:

Table 01
Predikat Nilai

No	Interval (KKM 70)	Kriteria	Predikat	Keterangan
1	100-91	A	Sangat Baik	Tuntas
2	90-81	B	Baik	Tuntas
3	80-70	C	Cukup	Tuntas
4	<70	D	Kurang	Belum Tuntas

Rata-rata hasil belajar peserta didik diukur dengan rumus sebagai berikut:

$$M = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

M : rata-rata hasil belajar

Σx : Jumlah nilai siswa

N : Jumlah siswa

Adapun untuk mengukur persentasi ketuntasan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Banyaknya Siswa yang Tuntas}}{\text{Jumlah Siswa Seluruhnya}} \times 100\%$$

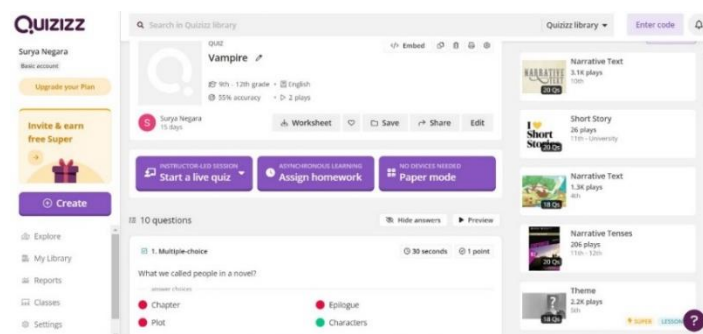
Jika pada akhir siklus 80% siswa mencapai nilai di atas KKM 70 maka tindakan penelitian ini dianggap berhasil. Hal ini menunjukkan bahwa siswa telah meningkatkan penguasaan materi mereka dalam mata pelajaran yang diajarkan. Sumber data penelitian ini terdiri dari lembar observasi, lembar wawancara, dan data hasil belajar. Nilai hasil belajar mencakup pemahaman siswa terhadap materi yang mereka pelajari saat menggunakan aplikasi Quizizz.

PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing siklus memiliki empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Adapun materi yang disampaikan adalah “Vampire Stories” pada siklus 1 dan materi Culture “William Shakespear” pada siklus 2. Data penelitian dari siklus 1 sampai dengan siklus 2 adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan

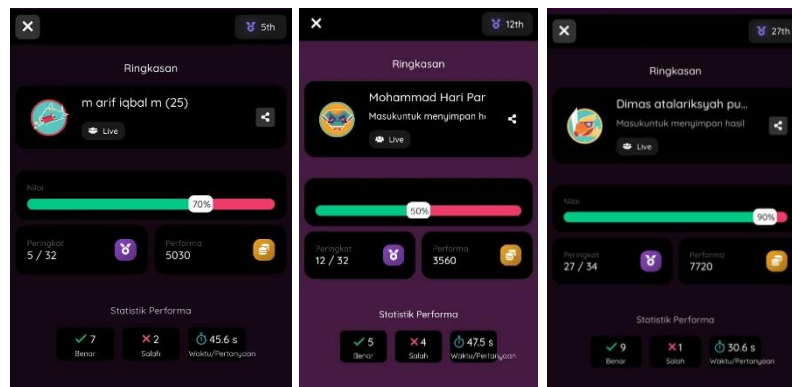
Peneliti membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) terlebih dahulu kemudian melengkapi bahan ajar sesuai RPP seperti menyiapkan PowerPoint, video, audio dan lembar kerja. Selanjutnya menyiapkan soal atau pertanyaan melalui aplikasi Quizizz berdasarkan materi pembelajaran yang disampaikan di kelas. Guru juga perlu menyiapkan cadangan gadget untuk berjaga-jaga kemungkinan ada siswa yang tidak memiliki gadget.



Gambar 1. Soal-soal dalam Quizizz

2. Pelaksanaan

Selanjutnya peneliti atau guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disusun, yang berarti menyampaikan materi seperti biasanya dan mengamati dampak tindakan. Dilanjutkan dengan melakukan penilaian melalui aplikasi quizizz. Pada tahap ini, siswa untuk mengakses Quizizz dengan melalui link yang sudah dibagikan pada grup whatsapp kelas. Kemudian, siswa diminta untuk mengetikkan nama masing-masing agar lebih mudah untuk dikenali. Guru memastikan bahwa siswa sudah bisa join, setelah itu baru pengerjaan soal bisa dilakukan, karena kendali ada pada guru sekaligus admin kuis. Bagi peserta didik yang sudah bisa join tinggal menunggu teman yang lain bergabung sampai kuis dimulai oleh guru. Pembelajaran yang dilakukan dengan Quizizz membuat peserta didik bersemangat untuk mencoba dan menjawab dengan benar karena hasilnya akan tampak di layar HP ataupun di LCD Proyektor. Hasil yang diperoleh masih beragam, ada yang benar 10, 9, 8, dan hanya benar 5.



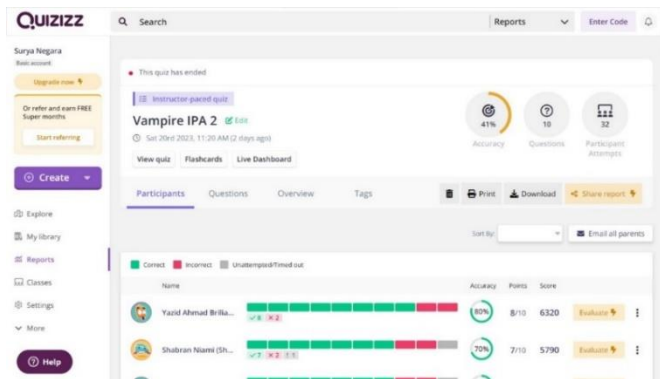
Gambar 2 Tampilan Quizizz pada Layar Siswa

3. Pengamatan

Kegiatan pengamatan atau observasi dilakukan untuk melihat dan memperhatikan proses belajar mengajar di kelas agar memudahkan guru menemukan kendala ataupun hambatan yang terjadi. Siswa yang aktif pada saat pembelajaran lebih mudah menyelesaikan pertanyaan yang ada di Quizizz. Bagi yang kurang memperhatikan penjelasan dari guru terlihat kebingungan.

4. Refleksi

Setiap siklus memuat refleksi terhadap proses pembelajaran sebagai standar dan acuan untuk penyempurnaan siklus berikutnya.. Seperti mengenai hasil belajar siswa yang sudah mencapai KKM, maka guru harus menyemangatnya supaya bisa mempertahankan dan meningkatkan hasil belajar dan juga semangatnya. Sedangkan yang di bawah KKM, solusinya adalah harus belajar lebih rajin dan giat sehingga hasilnya juga nanti diharapkan bisa lebih baik.

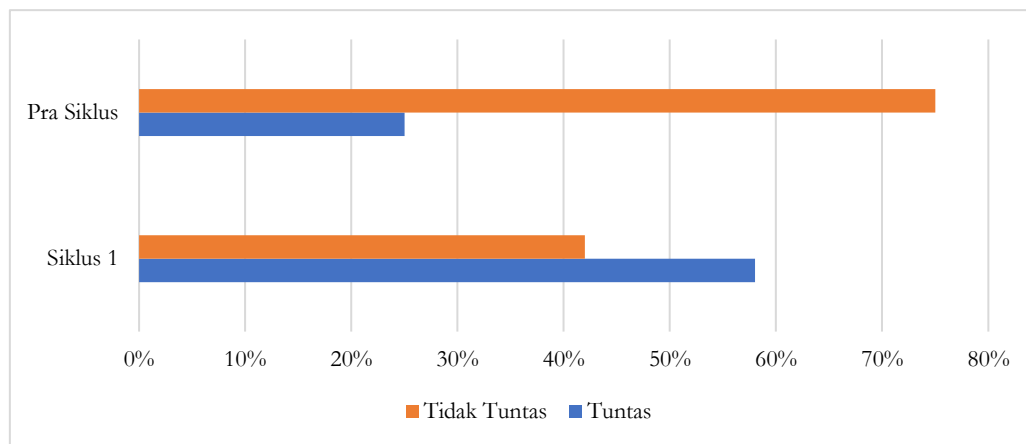


Gambar 3 Tampilan Peringkat Siswa pada Siklus 1

Berdasarkan hasil tes siklus 1 menunjukkan bahwa siswa memperoleh rata-rata nilai 68. Pada siklus 1 ini ada 15 siswa dengan persentase 42% yang memperoleh nilai dengan rentang paling rendah yaitu 50-69. Kemudian sebanyak 50% dari jumlah siswa yaitu 18 orang berada pada interval nilai 70-80. Sedangkan sisanya yaitu 8% dengan jumlah siswa sebanyak 3 orang memperoleh nilai pada interval 81-90. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa jumlah siswa yang nilainya memenuhi KKM 70 pada siklus 1 sebanyak 58% dengan jumlah siswa sebanyak 21 orang. Sedangkan siswa yang nilainya tidak memenuhi KKM sebanyak 42% atau dengan jumlah siswa sebanyak 15 orang. Data tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar pada siklus 1 dibandingkan dengan hasil belajar yang diperoleh pada pra siklus. Tabel 2 dan Gambar 4 menunjukkan hal ini. Untuk lebih jelasnya perhatikan Tabel 2 dan Gambar 4 berikut.

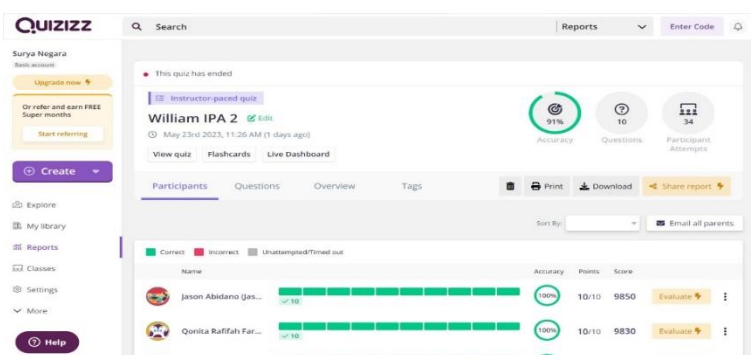
Table 02
Nilai Siswa pada Pra Siklus dan Siklus 1

No	Kategori Nilai	Jumlah Siswa		
			Pra Siklus	Siklus 1
1	Tuntas	100-91	0 orang	0 orang
		90-81	0 orang	3 orang
		80-70	9 orang	18 orang
2	Tidak Tuntas	<70	27 orang	15 orang



Gambar 4. Perbandingan Nilai pada Pra Siklus dan Siklus 1

Berdasarkan tabel 2 dan gambar 4 di atas, dapat dilihat adanya peningkatan terhadap hasil belajar siswa setelah dilakukan tindakan. Sebaliknya, penurunan terjadi pada persentase siswa yang tidak tuntas, dari kondisi awal atau pra siklus ke siklus 1 yaitu dari 75% menjadi 42%. Kemudian, dapat dilihat juga bahwa persentase ketuntasan siswa mengalami kenaikan dari 25% menjadi 58%. Sebagaimana telah disebutkan sebelumnya indikator keberhasilan dari penelitian tindakan kelas ini ialah jika persentase hasil belajar siswa yang tuntas mencapai minimal 80% maka PTK tersebut dinyatakan berhasil. Namun, berdasarkan data di atas persentase jumlah siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan hanya mencapai 58%. Oleh sebab itu, penelitian ini harus dilanjutkan pada siklus 2 untuk dilakukannya perbaikan.



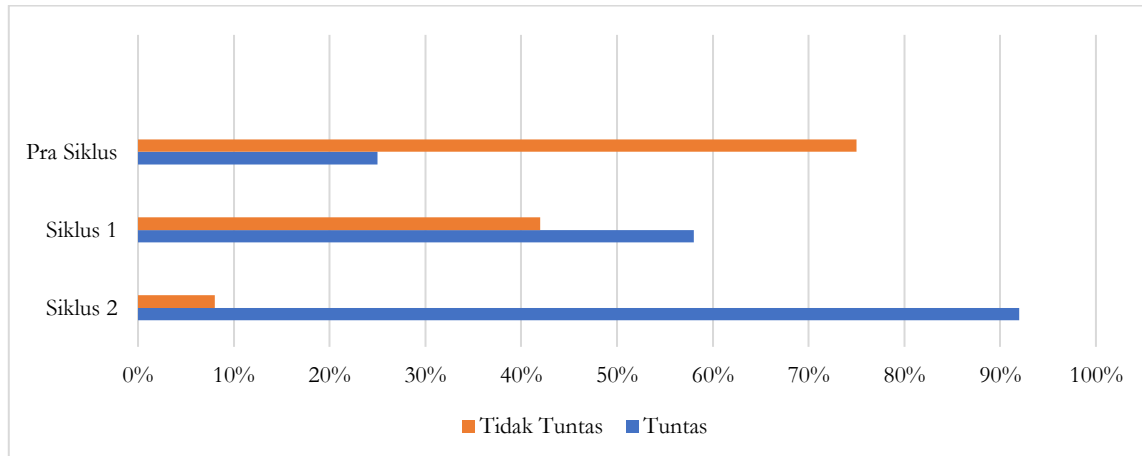
Gambar 5 Tampilan Peringkat Siswa pada Siklus 2

Berdasarkan hasil test pada siklus 2, jumlah siswa yang tidak tuntas pada post test siklus ini hanya 8%, cukup jauh rentangnya dengan jumlah siswa yang nilainya tuntas yaitu mencapai 92%. Dapat dilihat pada tabel 3 dibawah, dimana terjadi peningkatan yang cukup signifikan terhadap hasil belajar siswa setelah dilakukan tindakan lanjutan pada siklus 2. Persentase siswa yang belum

tuntas mengalami penurunan yaitu 42% menjadi 8%. Sementara, persentase pada jumlah siswa dengan nilai tuntas mengalami peningkatan yang cukup tinggi yaitu dari 58% menjadi 92%. Dengan demikian, PTK ini dikatakan sukses karena sudah mencapai indikator keberhasilan yaitu persentase nilai ketuntasan hasil belajar siswa sudah melewati angka 80%. Dapat dilihat pada gambar 6 bahwa jumlah siswa yang nilainya tuntas sudah mencapai 92%. Dengan demikian penelitian tindakan kelas ini dinyatakan telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini bisa saja terus dilanjutkan sampai siklus 3 untuk melihat konsistensi hasilnya, namun peneliti meyakini bahwa data yang diperoleh dari siklus 1 dan 2 sudah cukup menginterpretasikan hasil dari tindakan tersebut.

Table 03
Nilai Siswa pada Pra Siklus, Siklus 1 dan Siklus 2

No	Kategori Nilai		Jumlah Siswa		
			Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2
1	Tuntas	100-91	0 orang	0 orang	17 orang
		90-81	0 orang	3 orang	9 orang
		80-70	9 orang	18 orang	7 orang
2	Tidak Tuntas	<70	27 orang	15 orang	3 orang



Gambar 6. Perbandingan Nilai pada Pra Siklus, Siklus 1 dan Siklus 2

Penggunaan Media Quizzzz pada siklus 1 sudah diimplementasikan oleh guru sesuai dengan prosedur dan strategi yang telah direncanakan. Namun, dalam pelaksanaannya ada beberapa proses yang membutuhkan kreativitas dan inovasi, seperti mengoptimalkan langkah pembelajaran, pemberian umpan balik, dan pemberian tugas. Meskipun demikian secara keseluruhan, hasil siklus 1 dalam hal partisipasi siswa dan hasil belajar telah mengungguli keadaan awal. Setelah dilakukan diskusi dan refleksi, masalah-masalah yang ditemukan pada siklus 1 dapat diperbaiki dengan

beberapa alternatif seperti: a) Guru harus mampu membuat media yang tepat untuk memudahkan siswa menerima pelajaran; b) Guru harus memperbaiki metode pelaksanaan evaluasi, dengan memberikan reward untuk membuat siswa lebih termotivasi ; c) Guru perlu meningkatkan cara mereka memberikan umpan balik, yaitu dengan menyoroti kesalahan yang dilakukan siswa dan cara memperbaikinya, serta dengan menginspirasi siswa untuk berlatih dan mengulang materi yang belum mereka pahami; d) Guru juga harus berani memberikan tugas yang lebih sulit agar siswa lebih tertantang tanpa melemahkan semangat siswa.

Berdasarkan analisis data hasil belajar siswa menunjukkan telah terjadi perbaikan dari keadaan awal yaitu pada pra siklus kemudian ke siklus 1 dan selanjutnya menuju siklus 2. Sebagaimana data yang dipaparkan diatas, telah menunjukan bahwa persentase hasil belajar telah mencapai bahkan melebihi target atau indikator kinerja pada siklus 2. Hal ini membuktikan bahwa kegiatan belajar mengajar dengan penggunaan aplikasi Quizizz berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hasilnya, telah memenuhi target yang ditentukan oleh indikator kinerja pada PTK ini. Hasil analisa tersebut mengindikasikan bahwa hasil belajar pada siklus kedua lebih unggul dibandingkan dengan siklus pertama. Namun secara garis besar kedua proses pembelajaran pada siklus 1 dan 2 sudah sangat efektif karena masing-masing siklus mampu memperbaiki hasil belajar siswa dari siklus sebelumnya . Temuan ini menandakan bahwa tretamen yang berikan sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan pada siklus 1 dan 2 dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran bahasa Inggris berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI MIPA 2 SMAN 2 Mataram. Peningkatan tersebut terlihat dari meningkatnya nilai rata-rata siswa dari angka 49 pada kondisi awal hingga naik ke angka 68 pada siklus 1 dengan persentase ketuntasan 58%. Kemudian nilai rata-rata hasil belajar siswa melonjak pada siklus 2 yaitu di angka 90 dengan persentase ketuntasan hasil belajarnya menjadi 92%. Sementara itu, berdasarkan hasil observasi selama pembelajaran berlangsung penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Inggris dapat meningkatkan keaktifan peserta didik kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, M. R. (2018). The Use of Technology in English Language Learning: A Literature Review. *International Journal of Research in English Education (IJREE)*, 3(2), 115–125.
- Brown, H. D. (2004). *Language Assessment. Principles and Calsroom Practices*. Pearson Education, Inc.

- Daryanto. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah Beserta Contoh-contohnya*. Gava Media.
- Elhadi, N. E. M. (2018). The Impact of YouTube, Skype and WhatsApp in Improving EFL Learners' Speaking Skill. *International Journal of Contemporary Applied Researches*, 5(5), 18–31.
- Gani, R. H. A., Ernawati, T., Supratmi, N., & Wijaya, H. (2023). Efektivitas Pembelajaran Daring Mata Kuliah Mku Bahasa Indonesia Pada Mahasiswa Universitas Hamzanwadi Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Evaluasi Dan Pembelajaran*, 5(1), 8–19.
- Gani, R. H. A., & Wijaya, H. (2023). Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Kuliah Keterampilan Berbicara Pada Mahasiswa Disabilitas Tuna Daksa. *ALINEA: Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pengajarannya*, 3(1), 263–271.
- Giorgdze, M., & Dgebuadze, M. (2017). Interactive Teaching Methods: Challenges and Perspectives. *IJAEDU- International E-Journal of Advances in Education*, 3(9), 544–548. <https://doi.org/10.18768/ijaedu.370419>
- Jasmansyah. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz pada Pembelajaran Bahasa Inggris dalam Perspektif Guru dan Peserta didik: Sebuah Kajian Pustaka. *Manhajuna: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 17–40.
- Mali, R. S. (2020). Use of ICT for English Language Teaching and Learning. *UGC Care Journal*, 40(57), 186–190.
- Nazri, M. A., & Wijaya, H. (2020). EFL Students' Ability In Answering TOEFL Reading Comprehension Section. *Journal of Physics: Conference Series*, 1539(1), 12044.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128–135.
- Panggabean, S., & Harahap, T. H. (2020). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Quizizz Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematik. *Journal of Mathematics Education and Science*, 6(1), 78–83.
- Rusdiana. (2021). Penggunaan Media Quizizz dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar PAI Pada Siswa Kelas VI SDN 4 Ampah. *Palangka Raya International and National Conference on Islamic Studies*, 1, 569–580.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163–172.
- Setiawati, S. (2021). Penggunaan Quizizz sebagai Media Penilaian pada Perkuliahan Daring.

- Implementasi Merdeka Belajar Di Masa Pandemi Covid -19: Peluang Dan Tantangan*, 1, 626–629.
- Sulistriani, Santoso, J., & Octaviani, S. (2021). Peran Guru Sebagai Fasilitator dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Journal of Elementary School Education*, 1(2), 57–68.
- Utomo, H. (2020). Penerapan Media Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD Bukit Aksara Semarang. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 1(3), 37–43.
- Wijaya, H., Rahadi, I., Nahdi, K., Nurmayani, E., Aswasulasikin, A., & Kuswanto, H. (2021). Pengembangan Pembelajaran Discovery Learning Untuk Mahasiswa Disabilitas Tuna Daksa dan Grahita Ringan. *Madaniya*, 2(2), 143–151.
- Yendarman. (2016). Peningkatan Kemampuan Menetapkan KKM dengan Diskusi Kelompok Kecil Bagi Guru Matematika SMKN 1, SMKN 4, SMK PGRI 2 KOTA JAMBI. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 16(3), 122–129.
- Zuhriyah, S., & Pratolo, B. W. (2020). Exploring Students' Views in the Use of Quizizz as an Assessment Tool in English as a Foreign Language (EFL) Class. *Universal Journal of Education Research*, 8(11), 5312–5317. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.081132>