



Quizziz sebagai Alat Penilaian Teks Eksplanasi pada Peserta Didik di Kelas VIII B SMPN 2 Semarang

Indah Fitrianingrum^{1*}, Tri Wahyuni², Hesti Ambarwati³, Asep Purwo Yudi Utomo⁴,
Eva Wulandari⁵, Rossi Galih Kesuma⁶, Titin Prihartini⁷

¹⁻⁶Universitas Negeri Semarang, Indonesia

⁷SDN Padangsari 01, Indonesia

¹indah.fitrianingrum97@gmail.com, ²triw35991@gmail.com, ³hestiambarwati1997@gmail.com,

⁴aseppyu@mail.unnes.ac.id, ⁵evaw44877@gmail.com, ⁶rossigk@mail.unnes.ac.id,

⁷titin.prihartini32@admin.sd.belajar.id

Alamat: Sekaran, Kec. Gn. Pati, Kota Semarang, Jawa Tengah 50229

Korespondensi penulis: indah.fitrianingrum97@gmail.com*

Abstract: Learning is an activity that results in a change from those who do not know to know, from those who are unable to become capable. While learning refers to two concepts, namely learning and teaching. When the learning process takes place there will definitely be students who are not interested in the learning material delivered by the teacher. To overcome this, teachers must make innovations and updates in learning so that students can get motivation to learn and a pleasant learning atmosphere so that it is easier to accept material. Technology in the world of education is a learning system that supports learning so that learning becomes fun and achieves the desired results. Many learning platforms on the internet can be accessed for free, one of which is Quizziz. Quizziz is a platform for creating an interactive quiz game that can be used in class or outside the classroom in the form of homework. The method used in this research is descriptive qualitative with class VIII B students at SMPN 2 Semarang as the subject. Data collection techniques used are observation and documentation. The data analysis technique that the researcher used included three stages, namely data reduction, data presentation, and concluding data. The results that the researchers got from the application of Quizziz as an explanatory text assessment tool for class VIII B students at SMPN 2 Semarang. interactive quiz media on explanatory text material at SMPN 2 Semarang shows that the use of the Quizziz application is beneficial for teachers and students even though there are still drawbacks.

Keywords: Quizziz, Assessment Tool, Explanatory Text.

Abstrak: Belajar adalah suatu kegiatan yang menghasilkan perubahan. Belajar merupakan proses kompleks yang mendasari perubahan pada hidup manusia, dari yang awalnya tidak tahu menjadi tahu. Sedangkan Pembelajaran adalah suatu interaksi antara pendidik dan peserta didik pada suatu lingkungan belajar yang mengacu pada dua konsep yaitu belajar dan mengajar. Ketika proses pembelajaran berlangsung pasti akan ada peserta didik yang merasa tidak tertarik dengan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Untuk mengatasinya, guru harus membuat inovasi dan pembaharuan dalam pembelajaran sehingga peserta didik dapat mendapatkan motivasi belajar dan suasana belajar yang menyenangkan sehingga lebih mudah untuk menerima materi. Teknologi dalam dunia pendidikan adalah suatu sistem pembelajaran yang menunjang pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan mencapai hasil yang diinginkan. Banyak platform pembelajaran di internet yang dapat diakses secara gratis, salah satunya Quizziz. Quizziz merupakan salah satu platform gratis yang menyediakan media pembelajaran dan alat penilaian berbasis digital dan daring (memerlukan jaringan internet) secara gratis. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan subjek peserta didik kelas VIII B SMPN 2 Semarang. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang peneliti gunakan meliputi tiga tahap, yaitu reduksi data, sajian data, dan menyimpulkan data. Hasil yang peneliti dapatkan dari penerapan Quizziz sebagai alat penilaian teks eksplanasi pada peserta didik kelas VIII B di SMPN 2 Semarang. media kuis interaktif pada materi teks eksplanasi di SMPN 2 Semarang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizziz bermanfaat bagi guru dan peserta didik meskipun masih terdapat kekurangannya.

Kata Kunci: Quizziz, Alat Penilaian, Teks Eksplanasi.

1. PENDAHULUAN

Belajar adalah suatu kegiatan yang menghasilkan perubahan. Belajar merupakan proses kompleks yang mendasari perubahan pada hidup manusia, dari yang awalnya tidak tahu menjadi tahu. Belajar sudah pasti dilakukan oleh semua manusia di bumi karena setiap hari secara sadar maupun tidak kita sedang belajar dan berlangsung dari kita lahir sampai meninggal.

Pembelajaran adalah suatu interaksi antara pendidik dan peserta didik pada suatu lingkungan belajar yang mengacu pada dua konsep yaitu belajar dan mengajar. Pembelajaran dapat diartikan sebagai kegiatan belajar kompleks yang dilaksanakan peserta didik dengan guru di sekolah.

Ada dua kegiatan yang beriringan dan saling berhubungan satu sama lain yaitu belajar dan pembelajaran. Proses pembelajaran akan berhasil jika ada proses belajar di dalamnya. Sebaliknya, proses pembelajaran tidak dapat berjalan dengan baik jika dijalankan dengan asal-asalan sehingga kegiatan pembelajaran tidak mencapai hasil yang maksimal.

Ketika proses pembelajaran pasti akan ada peserta didik yang merasa tidak tertarik atau bosan dengan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Hal tersebut biasanya guru hanya melakukan suatu pembelajaran atau aktivitas yang monoton sehingga mereka mengalami kejenuhan dalam proses pembelajaran. Untuk mengatasinya, guru harus membuat inovasi dan pembaharuan dalam pembelajaran sehingga peserta didik dapat mendapatkan motivasi belajar dan suasana belajar yang menyenangkan sehingga lebih mudah untuk menerima materi.

Menurut (Sardiman, 2010) motivasi dapat dijadikan gaya penggerak dalam diri siswa dalam kegiatan belajar sehingga tujuan yang akan diinginkan oleh peserta didik dapat tercapai. Selanjutnya menurut (Dalyono, 2009) motivasi belajar merupakan dorongan yang dimiliki oleh manusia untuk melakukan belajar. Sedangkan menurut (Uno B., 2011) hakikat dari motivasi belajar yaitu adanya dorongan dari dalam (internal) dan dari luar (eksternal) pada peserta didik yang sedang belajar mengenai perubahan tingkah laku dengan beberapa indikator atau faktor pendukung lainnya. Keberhasilan peserta didik sebagian besar dipengaruhi oleh motivasi belajar yang dimiliki oleh peserta didik. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah daya penggerak atau dorongan yang ada pada diri peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar yang ditandai oleh perubahan tingkah laku untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Motivasi belajar didapatkan dari metode atau model pembelajaran yang berbeda sesuai dengan materi yang diajarkan. Metode atau model pembelajaran haruslah inovatif sehingga peserta didik tidak bosan saat pembelajaran berlangsung. Inovasi harus dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran dan tidak terlepas dari teknologi yang berkembang pada saat ini. Perkembangan teknologi yang ada semakin hari semakin cepat dan pesat termasuk teknologi dalam dunia pendidikan. Teknologi dalam pendidikan adalah suatu sistem yang menunjang pembelajaran agar menyenangkan dan mencapai hasil yang diinginkan. Teknologi yang ada saat ini juga digunakan sebagai sarana pembelajaran yang memudahkan pendidik atau guru dalam proses pembelajaran hingga penilaian.

Teknologi yang digunakan sebagai alat penilaian dapat dijadikan sebuah inovasi oleh guru. Banyak *platform* gratis yang menyediakan tempat untuk membuat media pembelajaran dan alat penilaian yang interaktif dan inovatif, salah satunya Quizziz. Quizziz merupakan salah satu *platform* gratis yang menyediakan media pembelajaran dan alat penilaian berbasis digital dan daring (memerlukan jaringan internet) secara gratis. Quizziz dapat digunakan saat pembelajaran langsung di kelas maupun di luar kelas atau pekerjaan rumah (*home work*). Dengan adanya kuis interaktif ini, peserta didik merasa bersemangat dalam mengerjakan kuisnya.

Penerapan Quizziz memudahkan guru untuk membuat kuis interaktif yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik. Kelebihan memakai Quizziz dirasakan oleh guru dan peserta didik. Bagi guru, Quizziz memudahkan dalam pembuatan soal, perankingan siswa, mengoreksi otomatis, dapat meninjau kembali soal, dan tampilan soal yang acak bagi peserta didik. Semua itu sudah ada dalam Quizziz secara otomatis tanpa harus mengaturnya lagi. Bagi peserta didik, penerapan Quizziz dapat membuat peserta didik lebih termotivasi dalam mengerjakan soal-soal yang telah disediakan.

Guru sebagai fasilitator dapat menjadikan Quizziz sebagai alat penilaian asesmen diagnostik atau formatif. Peranan guru dalam evaluasi pembelajaran menggunakan Quizziz sebagai alat penilaiannya selain memberikan tugas kepada peserta didik juga menjadi admin. Kuis melalui gawai ataupun laptop dipantau oleh guru langsung, berapa banyak peserta didik yang sudah masuk ke dalam *room* sehingga jika sudah masuk semua akan langsung dimulai kuisnya. Guru juga dapat memantau langsung saat kuis berjalan dan dapat memantau perankingan saat kuis berlangsung. Setelah kuis sudah selesai dikerjakan oleh peserta didik, saat itu juga guru mengetahui mana peserta didik yang sudah tuntas dalam pembelajaran mana yang belum dan harus melakukan pengayaan/remedial.

Bagi peserta didik yang sudah tuntas akan diberikan soal pengayaan dan sebaliknya jika belum tuntas maka akan dilakukan remedial.

Quizziz dapat digunakan menjadi alat penilaian berbasis teknologi yang cocok untuk diterapkan dalam mengevaluasi peserta didik dengan cepat dan mudah serta langsung memberikan hasil saat itu juga. Quizziz juga memiliki tampilan yang menarik dan membangkitkan semangat peserta didik dalam mengikuti kegiatan penilaian ini. Namun, hal itu menuntut agar lebih kreatif dalam membuat soal-soal dan juga desain soalnya. Penyajian hasil belajar Quizziz dalam bentuk excel dengan hasil analisis yang sudah komplit sehingga memudahkan guru dalam pengecekan, penilaian, serta perekapan hasil.

Penelitian berdasarkan pada pembelajaran bahasa Indonesia materi teks eksplanasi pada peserta didik kelas VIII C di SMPN 2 Semarang. Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi acuan pembelajaran berbasis internet yaitu dengan memanfaatkan Quizziz sebagai alat penilaian khususnya pada pelajaran Bahasa Indonesia dan mata pelajaran lain yang menerapkan sistem kuis interaktif menggunakan internet. Oleh karena itu, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu (1) Bagaimana pemanfaatan Quizziz sebagai alat penilaian teks eksplanasi kelas VIII B di SMPN 2 Semarang? (2) Bagaimana keefektifan Quizziz sebagai alat penilaian teks eksplanasi kelas VIII B SMPN 2 Semarang?

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan suatu pendekatan yang tepat untuk memperoleh data-data akurat. Maka memerlukan metode penelitian yang harus ada hubungannya antara komponen yang satu dengan yang lainnya. Metode merupakan cara atau teknik yang dilakukan dalam penelitian. Sedangkan penelitian adalah upaya dalam bidang ilmu pengetahuan yang dijadikan untuk memperoleh fakta-fakta. Jadi, metode penelitian sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan dalam penelitian.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Deskriptif kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan prosedur analisis yang dijelaskan dengan cara mendeskripsikan tentang fenomena dan tidak berupa angka-angka. Penelitian kualitatif yaitu saat pengumpulan data dipandu oleh fakta yang ditemukan di lapangan, tidak dipandu dengan teori.

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 2 Semarang pada bulan Januari 2023. Sumber data penelitian ini yaitu peserta didik kelas VIII B di SMPN 2 Semarang. Peserta didik di kelas VIII B berjumlah 33, terdiri atas 17 perempuan dan 16 laki-laki.

Teknik pengumpulan data dengan metode observasi dan dokumentasi. Observasi dalam penelitian ini untuk mengetahui keefektifan Quizziz sebagai alat penilaian teks eksplanasi di kelas VIII B SMPN 2 Semarang. Observasi dilakukan dengan pengamatan dan pencatatan secara sistematis mengenai fenomena kejadian. Observasi yang digunakan adalah observasi partisipan, yaitu peneliti terlibat secara langsung dan mengambil peran dalam fenomena yang diteliti. Selain menggunakan metode observasi, peneliti juga menggunakan teknik dokumentasi. Dokumen dapat berupa sebuah catatan peristiwa yang sudah terjadi, yang dapat berupa tulisan, gambar, atau karya-karya dari seseorang (Sugiono, 2010: 240). Dokumentasi ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku, peraturan, laporan kegiatan, foto, film dokumenter, serta data lain yang sesuai dengan penelitian (Riduwan, 2010: 74). Teknik dokumentasi digunakan bertujuan untuk melengkapi dan memperkuat data observasi dan hasil wawancara maupun memperoleh data yang tidak didapatkan oleh peneliti melalui observasi, seperti gambar yang berkaitan dengan penilaian Quizziz tersebut.

Setelah semua data terkumpul, peneliti mengolah data menggunakan metode deskriptif kualitatif yang mendeskripsikan data secara menyeluruh yang diperoleh selama proses penelitian. Teknik analisis data yang peneliti gunakan meliputi tiga langkah, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data yaitu memilih hal-hal pokok dan fokus pada hal yang penting, sehingga peneliti dapat memperoleh data yang akurat berkaitan dengan pemahaman peserta didik pada materi teks eksplanasi dengan dilakukannya penilaian formatif dengan kuis interaktif di kelas menggunakan Quizziz. Penyajian data disajikan dengan bentuk naratif karena peneliti akan menjelaskan secara terperinci mengenai penerapan Quizziz sebagai alat penilaian teks eksplanasi di SMPN 2 Semarang. Selanjutnya, tahapan akhir dalam penelitian ini adalah menyimpulkan data. Data yang sudah di dapatkan kemudian disimpulkan mengenai hasil penerapan Quizziz sebagai alat penilaian teks eksplanasi di kelas VIII B SMPN 2 Semarang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pemanfaatan dan keefektifan Quizziz sebagai alat penilaian teks eksplanasi kelas VIII B SMPN 2 Semarang. Quizziz adalah sebuah aplikasi daring yang memiliki fasilitas kuis interaktif. Quizziz dapat digunakan sebagai alat penilaian bagi peserta didik dan dapat dipantau oleh guru langsung. Aplikasi ini dapat diakses melalui perangkat elektronik yang dimiliki seperti gawai atau laptop. Quizziz dapat meningkatkan daya saing peserta didik karena langsung dapat melihat peringkat setelah selesai pengerjaan. Setiawan (2017: 40) menyampaikan bahwa dengan dilakukannya sebuah persaingan maka akan tumbuh rasa ingin unggul dari masing-masing individu. Jadi dapat disimpulkan bahwa anak merasa lebih tertantang dan ingin mengerjakan dengan sungguh-sungguh agar mendapatkan nilai yang baik. Quizziz juga membantu guru dalam melakukan penilaian hasil belajar tanpa ada batasan tempat.

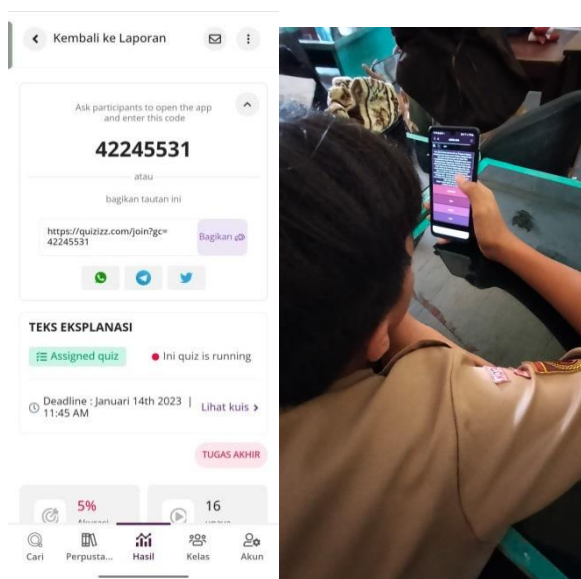
Guru dapat membuat kuis interaktif di Quizziz sesuai dengan keinginannya termasuk materi, banyak soal, dan jenis soalnya. Ada beberapa jenis soal yang ada di Quizziz meliputi (1) penilaian: pilihan ganda, menjodohkan, seret dan lepas, respon matematika, susun ulang, iisihan singkat, dan drop down; (2) Berpikir tingkat tinggi: jawaban menggambar, jawaban video, esai, dan jawaban audio. Selain digunakan dalam penilaian, Quizziz dapat digunakan untuk melakkan survei dan presentasi (*slide*). Adanya banyak pilihan jenis soal menjadikan guru semakin banyak pilihan dan inovasi dalam pembuatan soal. Selain guru dapat membuat sendiri soal yang digunakan sebagai penilaian, juga dapat menggunakan soal yang telah tersedia dari orang lain yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan atau materi. Soal yang telah tersedia tersebut ada fitur salin dan edit, lalu dijadikan soal dengan nama pembuat guru sendiri.

Penilaian atau evaluasi adalah salah satu bagian terpenting dalam pembelajaran karena dapat mengukur kemampuasn peserta didik dalam mencapai tujuan belajar yang telah ditentukan. Evaluasi juga memberikan informasi bagi guru dalam mengetahui keerhasilan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Selain itu, evaluasi dapat mendorong peserta didik untuk lebih giat lagi belajar terus meners. Jika peserta didik mendapatkan nilai yang bagus, artinya tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sudah tercapai.

Guru memiliki peranan yang penting dalam melakukan evaluasi pembelajaran, sebab ketercapaian proses pembelajaran diketahui saat guru melakukan evaluasi. Oleh sebab itu guru memiliki tanggung jawab yang besar dalam memahami berbagai jenis evaluasi pembelajaran demi kemajuan peserta didik (Utomo, 2022: 228).

Penggunaan Quizziz sebagai alat penilaian terbukti meningkatkan semangat dan motivasi peserta didik dalam mengerjakan soal. Sukardi (2012) juga menyebutkan bahwa adanya penilaian formatif dapat mewujudkan rasa senang atau kepuasan dari peserta didik jika mendapat nilai tinggi.

Di Quizziz terdapat sistem ranking yang mampu memotivasi peserta didik untuk menjawab dengan benar dan teliti. Ada pula hitung mundur ketika akan memulai game pembelajaran yang memberikan efek menantang bagi peserta didik. Selain itu, kuis berbentuk game sehingga peserta didik tidak merasa terbebani dengan kata-kata ulangan namun mereka sangat antusias layaknya bermain game.



Gambar 1 Kode Kuis dan Peserta Didik Mengerjakan Kuis

Quizziz dikerjakan peserta didik menggunakan gawai masing-masing. Peserta didik masuk room game menggunakan kode yang sudah diberikan oleh peneliti. Peserta didik sangat antusias dan fokus ketika mengerjakan kuis. Saat kuis berlangsung antar peserta didik dengan peserta didik mendapatkan soal yang acak sehingga dapat meminimalisasi kecurangan yang terjadi. Namun, karena soal yang telah dibuat adalah pilihan ganda dan uraian maka ada beberapa anak yang mendapatkan soal uraian pada nomor satu. Jadi, kekurangannya yaitu soalnya terlalu acak sehingga tidak dapat pilihan ganda dahulu meskipun nomornya diacak lalu mengerjakan uraian yang diacak pula.



Gambar 2 Ranking Kelas

Quizziz juga menyediakan ranking kelas dari yang nilai tertinggi hingga paling rendah. Perankingan ini berdasarkan nilai yang didapatkan oleh peserta didik. Karena antusias peserta didik terlalu tinggi, beberapa dari mereka mengerjakan kuis beberapa kali sehingga mendapatkan nilai yang tinggi bahkan sempurna.



Gambar 3 Analisis Butir Soal

Analisis butir soal juga terdapat dalam aplikasi ini sehingga memudahkan peneliti dalam menganalisis soal yang telah dibuat dan dikerjakan oleh peserta didik. Berdasarkan analisis tersebut peserta didik sudah memahami materi mengenai teks eksplanasi dengan bukti mendapatkan nilai yang bagus saat kuis.

Penerapan Quizziz sebagai alat penilaian teks eksplanasi pada peserta didik kelas VIII B SMPN 2 Semarang terdapat kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya yaitu peserta didik dapat digunakan dengan baik dan efektif, memotivasi peserta didik untuk mengerjakan kuis teks eksplanasi dengan baik sehingga mendapatkan nilai yang sangat memuaskan, dan peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan oleh guru. Kelebihan yang dirasakan oleh guru yaitu dapat mempermudah pemberian soal

penilaian, dapat inovasi baru dalam membuat soal sehingga peserta didik tidak bosan karena biasanya saat penilaian mengerjakan di kertas, memudahkan dulu dalam menganalisis butir soal, dan memudahkan dalam mengetahui kemampuan peserta didik sesuai dengan hasil analisis yang telah ada di Quizziz.

Sedangkan kekurangan dari pengerjaan Quizziz dalam penelitian ini yaitu peserta didik dapat mengerjakan beberapa kali sampai mendapatkan nilai yang sempurna, terkendala jaringan saat masuk ke dalam kuis, dan soal-soalnya yang disajikan secara acak sehingga terdapat soal uraian diantara soal pilihan ganda. Kekurangan yang dirasakan guru yaitu soal uraian harus dinilai sendiri tidak dapat dinilai oleh Quizziz karena Quizziz memberikan nilai penuh pada soal yang dijawab dan kebenarannya belum pasti, soal-soal terlalu acak, dan harus membuat konsep soal di Quizziz sebelum penilaian berlangsung.

Hasil yang didapatkan peneliti setelah menerapkan Quizziz sebagai alat penilaian di kelas VIII B SMPN 2 Semarang menunjukkan bahwa Quizziz merupakan aplikasi yang efektif bagi guru dan peserta didik. Bagi peserta didik, penggunaan Quizziz membuat mereka tidak bosan dalam mengerjakan soal penilaian formatif karena tampilan yang ada sangat menarik dan nyaman saat mengerjakan soal. Sedangkan bagi guru, penerapan aplikasi quizziz sebagai alat penilaian teks eksplanasi kelas VIII B SMPN 2 Semarang yaitu guru dapat memperoleh hasil akhir mengenai pemahaman peserta didik tentang teks eksplanasi yang telah diajarkan. Sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Fajriyah (2021, 105) bahwa penilaian dengan menggunakan aplikasi quizziz dinyatakan valid dan tidak perlu revisi. Hasil yang didapatkan oleh peserta didik adalah hasil murni dari pemikiran mereka terhadap materi yang telah diajarkan.

Berdasarkan uraian tersebut, Quizziz sebagai alat penilaian teks eksplanasi pada peserta didik kelas VIII B SMPN 2 Semarang sudah efektif. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Hidyati (2021) dan Hartati (2021) menyebutkan bahwa Quizziz dapat menambah motivasi peserta didik untuk mengerjakan tugas atau soal penilaian yang diberikan oleh guru dibandingkan menggunakan LKPD dan *google form* yang tidak terdapat batas waktu pengerjaannya. Selanjutnya Quizziz dapat digunakan sebagai alat penilaian pada teks-teks atau materi berikutnya. Meskipun masih terdapat kekurangan saat menggunakan Quizziz.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka diperoleh makna yang terungkap dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Quizziz dapat diterapkan di kelas VIII B SMPN 2 Semarang dengan baik. Selain itu, Quizziz dapat dijadikan sebagai alat penilaian teks eksplanasi pada peserta didik kelas VIII B SMPN 2 Semarang cukup efektif digunakan. Quizziz bermanfaat bagi guru dan peserta didik. Guru sangat terbantu dengan Quizziz sebagai alat penilaian. Peserta didik merasa lebih termotivasi jika menggunakan Quizziz sebagai alat penilaian.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Manajemen penelitian*. Rineka Cipta.
- Dalyono, M. (2009). *Psikologi pendidikan*. Rineka Cipta.
- Fajriyah, D. (2021). Pengembangan instrumen penilaian menggunakan aplikasi Quizziz pada pembelajaran biologi materi sistem ekskresi untuk siswa kelas XI MAN Bondowoso tahun pelajaran 2020/2021 (Skripsi). Institut Agama Islam Negeri Jember, Jember.
- Fitriyeni, & Kurniawati, W. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi Quizziz untuk penilaian pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(3), 917. Retrieved from <http://primary.ejournal.unri.ac.id>
- Hartati, et al. (2021). Pengaruh penggunaan aplikasi Quizziz terhadap motivasi belajar siswa pada materi ekskresi kelas XI IPA Tanjungpinang. *Jurnal Pembelajaran Biologi: Kajian Biologi dan Pembelajarannya*, 8(2). Retrieved from <http://ejournal.unsri.ac.id/index.php/fpb>
- Hidayati, I., & Aslam. (2021). Efektivitas media pembelajaran aplikasi Quizziz secara daring terhadap perkembangan kognitif siswa. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(2), 251–257. <https://doi.org/10.23887/jpp.v4i2.30996>
- Kosasih, E. (2013). *Mandiri mengasah kemampuan diri bahasa Indonesia untuk SMP/MTS kelas VII*. Erlangga.
- Moleong, L. J. (2007). *Metodologi penelitian kualitatif: Edisi revisi*. Remaja Rosdakarya.
- Rachman, M. (2011). *Metode penelitian pendidikan moral*. Unnes Press.
- Riduwan. (2010). *Belajar mudah penelitian untuk guru, karyawan, dan peneliti pemula*. Alfabeta.
- Sadiman, A. S., et al. (2009). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Rajawali Pers.
- Sardiman, A. (2010). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Rajawali Pers.

- Setiawan, A. (2017). *Belajar dan pembelajaran*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Suciningsih. (2020). Quizziz sebagai alat penilaian hasil belajar dalam masa COVID-19 di MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas (Tesis). IAIN Purwokerto, Purwokerto. Retrieved from <http://repository.iainpurwokerto.ac.id/9026/>
- Sugiono. (2010). *Metode penelitian pendidikan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukardi. (2012). *Evaluasi pendidikan prinsip & operasionalnya*. PT Bumi Aksara.
- Sundjana, N. (2015). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Remaja Rosda Karya.
- Sutrisno Hadi. (2010). *Metodologi research*. Andi Offset.
- Umi Zulfa. (2011). *Metodologi penelitian sosial*. Cahaya Ilmu.
- Uno, B. H. (2011). *Teori motivasi dan pengukurannya analisis di bidang pendidikan*. PT Bumi Aksara.
- Utomo, A., et al. (2022). Analisis kualitas konten evaluasi pembelajaran bahasa pada e-learning di perguruan tinggi sebagai media pembelajaran hibrida. *Jurnal Sastra Indonesia*, 11(3), 228. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jsi>