



**Meningkatkan Partisipasi Siswa Dalam Evaluasi Pembelajaran Melalui Penggunaan Media Digital Quizizz di Kelas V SDN 064986 Medan Amplas**

Rahmi Diah<sup>1</sup>, Rita Destini<sup>2</sup>, Putri Juwita<sup>3</sup>, Ratna Sari Sitompul<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>UMN Al-Washliyah Medan, Indonesia

Email: [rahmidiah30@gmail.com](mailto:rahmidiah30@gmail.com)<sup>1</sup>, [ritadestini@umnaw.ac.id](mailto:ritadestini@umnaw.ac.id)<sup>2</sup>,  
[putrijuwita@umnaw.ac.id](mailto:putrijuwita@umnaw.ac.id)<sup>3</sup>, [ratnasarisitompul17@gmail.com](mailto:ratnasarisitompul17@gmail.com)<sup>4</sup>,

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam evaluasi pembelajaran melalui penggunaan media digital Quizizz di kelas V-A SDN 064986 Medan Amplas. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses evaluasi konvensional yang bersifat monoton dan kurang menarik. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah 16 siswa kelas V-A. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, angket, dokumentasi, dan tes evaluasi menggunakan media Quizizz. Data dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Keberhasilan tindakan ditentukan jika minimal 75% siswa menunjukkan partisipasi aktif, dan terdapat peningkatan partisipasi minimal 20% dari siklus I ke siklus II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam evaluasi pembelajaran. Pada pra-siklus, hanya 6 siswa (37,5%) yang menunjukkan partisipasi aktif. Setelah tindakan dilakukan, partisipasi meningkat menjadi 10 siswa (62,5%) pada siklus I, dan 14 siswa (87,5%) pada siklus II. Rata-rata nilai evaluasi siswa juga meningkat dari 61 (pra-siklus) menjadi 73 (siklus I) dan 86 (siklus II). Selain itu, angket persepsi siswa menunjukkan hasil positif dengan skor rata-rata 4,4, yang mencerminkan bahwa siswa merasa lebih termotivasi dan senang dengan evaluasi menggunakan Quizizz.

**Kata Kunci:** Partisipasi siswa, evaluasi pembelajaran, media digital, Quizizz, PTK

## ABSTRACT

*This study aims to increase student participation in learning evaluation through the use of digital media Quizizz in class V-A SDN 064986 Medan Amplas. The background of this study is based on the low involvement of students in the conventional evaluation process which is monotonous and less interesting. This study is a Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model which is carried out in two cycles. Each cycle consists of planning, implementation, observation, and reflection stages. The subjects in this study were 16 students of class V-A. Data collection techniques include observation, questionnaires, documentation, and evaluation tests using Quizizz media. Data were analyzed quantitatively and qualitatively. The success of the action is determined if at least 75% of students show active participation, and there is an increase in participation of at least 20% from cycle I to cycle II. The results of the study showed that the use of Quizizz was able to increase student participation in learning evaluation. In the pre-cycle, only 6 students (37.5%) showed active participation. After the action was carried out, participation increased to 10 students (62.5%) in cycle I, and 14 students (87.5%) in cycle II. The average student evaluation score also increased from 61 (pre-cycle) to 73 (cycle I) and 86 (cycle II). In addition, the student perception questionnaire showed positive results with an average score of 4.4, which reflects that students feel more motivated and happy with the evaluation using Quizizz.*

**Keywords:** *Student participation, learning evaluation, digital media, Quizizz, PTK*

## PENDAHULUAN

Proses evaluasi pembelajaran merupakan komponen penting dalam kegiatan belajar-mengajar karena menjadi tolok ukur sejauh mana siswa memahami materi yang telah diajarkan. Namun, dalam praktiknya, proses evaluasi sering kali dianggap membosankan dan menegangkan oleh siswa, sehingga menurunkan partisipasi aktif mereka (Muhammad Nawir, 2025). Terutama di tingkat sekolah dasar, siswa cenderung kurang antusias dalam mengikuti evaluasi jika media yang digunakan bersifat monoton dan konvensional seperti tes tulis atau soal pilihan ganda di atas kertas.

Seiring berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, media digital telah menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Salah satu media digital yang kini banyak digunakan dalam dunia pendidikan adalah Quizizz, sebuah platform kuis interaktif yang dapat diakses secara online (Asna Tiana, 2021). Quizizz memungkinkan guru untuk membuat kuis yang menarik dengan elemen permainan, seperti skor langsung, avatar, dan papan peringkat, yang terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa (Fithriawan Nugroho, 2025).

Quizizz adalah salah satu platform berbasis web yang mengintegrasikan aspek gamification seperti poin, animasi, dan papan peringkat (leaderboard), sehingga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk aktif (Handina, 2025). Penggunaan Quizizz memberikan pengalaman evaluasi yang

menyenangkan dan lebih partisipatif bagi siswa karena bersifat real-time, berbasis permainan, dan fleksibel.

Meskipun telah banyak penelitian yang membahas efektivitas media digital dalam pembelajaran, kebanyakan masih berfokus pada peningkatan hasil belajar secara kuantitatif atau motivasi belajar secara umum. Sementara itu, aspek partisipasi siswa dalam proses evaluasi pembelajaran masih jarang menjadi fokus utama (Heriyanto, 2024). Di sinilah letak kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini, yaitu mengkaji bagaimana media digital seperti Quizizz dapat secara khusus meningkatkan partisipasi siswa dalam evaluasi pembelajaran di tingkat sekolah dasar, khususnya kelas V SDN 064986 Medan Amplas.

Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan guru untuk mengadaptasi media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini. Guru dituntut untuk inovatif dalam menyampaikan materi sekaligus mengevaluasi pembelajaran secara efektif (Br Tarigan, 2024). Dengan memanfaatkan Quizizz, diharapkan proses evaluasi tidak hanya menjadi sarana pengukuran hasil belajar, tetapi juga menjadi bagian yang menarik dan dinantikan siswa.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam evaluasi pembelajaran melalui penggunaan media digital Quizizz. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui respons siswa terhadap penggunaan Quizizz sebagai alat evaluasi dan sejauh mana partisipasi mereka meningkat dibandingkan dengan metode evaluasi konvensional.

Penelitian ini merujuk pada teori pembelajaran konstruktivisme dan behaviorisme yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Selain itu, hasil penelitian terdahulu dari (Ayuningsih Tri Utami, 2024) menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar, namun belum secara spesifik membahas partisipasi dalam evaluasi. Maka, penelitian ini mengisi celah tersebut dengan memberikan fokus khusus pada aspek partisipasi siswa. Berdasarkan paparan di atas, peneliti merumuskan hipotesis bahwa: "Penggunaan media digital Quizizz dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam evaluasi pembelajaran di kelas V SDN 064986 Medan Amplas."

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR) yang bertujuan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran di dalam kelas, khususnya dalam meningkatkan partisipasi siswa dalam evaluasi pembelajaran. PTK dipilih karena mampu memberikan solusi praktis melalui siklus tindakan yang sistematis, berkelanjutan, dan reflektif. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif-kuantitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan perubahan perilaku dan keterlibatan siswa, sedangkan pendekatan kuantitatif

digunakan untuk menganalisis data hasil observasi, tes, dan angket. Penelitian ini menggunakan model PTK dari Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahapan utama:

1. Perencanaan (*Planning*): Menyusun perangkat pembelajaran dan strategi tindakan menggunakan Quizizz.
2. Pelaksanaan tindakan (*Acting*): Melaksanakan evaluasi menggunakan media Quizizz.
3. Observasi (*Observing*): Mengamati aktivitas dan keterlibatan siswa selama tindakan berlangsung.
4. Refleksi (*Reflecting*): Mengevaluasi hasil tindakan dan merancang perbaikan untuk siklus berikutnya.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini bersifat campuran (*mixed methods*), yaitu pendekatan kuantitatif untuk menganalisis data hasil observasi, tes, dan angket siswa, serta pendekatan kualitatif untuk menggambarkan dinamika perilaku siswa selama proses evaluasi berlangsung. Penelitian dilaksanakan di kelas V-A SDN 064986 Medan Amplas pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 16 siswa yang terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Pemilihan kelas ini didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya keterlibatan siswa dalam evaluasi konvensional.

Untuk memperoleh data yang valid, digunakan empat teknik utama: observasi, tes evaluasi, angket, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk menilai partisipasi siswa selama evaluasi menggunakan Quizizz. Empat aspek utama diamati, yaitu kolaborasi dan komunikasi, berpikir kritis dan kreatif, pemanfaatan media, serta antusiasme siswa. Setiap aspek memiliki indikator tersendiri seperti tercantum dalam tabel berikut:

**Tabel 1. Aspek Keterlibatan Siswa**

No	Aspek yang Diamati	Indikator
1	Kolaborasi dan komunikasi	Bekerja sama, saling mendengarkan, dan aktif berdiskusi
2	Berpikir kritis dan kreatif	Memberikan ide, menjawab soal dengan logika, mengaitkan dengan konteks
3	Pemanfaatan media Quizizz	Mampu login mandiri, mengikuti soal, memperhatikan leaderboard
4	Antusiasme dan keterlibatan	Semangat, fokus, senang selama mengikuti evaluasi

Setiap indikator dinilai dengan skala 1 sampai 4 berdasarkan keterlibatan siswa, dengan kategori sebagai berikut:

**Tabel 2. Kategori Penilaian**

Skor	Kategori Penilaian
4	Selalu terlibat (aktif)
3	Sering terlibat
2	Kadang-kadang terlibat
1	Jarang atau tidak terlibat

Tes Evaluasi yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah proses evaluasi menggunakan Quizizz. Tes diberikan pada akhir setiap siklus dalam bentuk soal pilihan ganda melalui platform Quizizz, dengan cakupan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Angket yang diberikan kepada siswa untuk mengetahui persepsi mereka terhadap penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi. Angket menggunakan skala Likert 1-4, dengan pernyataan yang menggambarkan kenyamanan, motivasi, kemudahan, dan ketertarikan siswa terhadap media.

**Tabel 3. Skala Likert**

Skor	Keterangan
4	Sangat Setuju
3	Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Data dari observasi dianalisis secara kuantitatif dengan menghitung jumlah siswa yang aktif, lalu dikategorikan berdasarkan total skor.

**Tabel 4. Kategori Skor Observasi**

Skor Total (Per Siswa)	Kategori
13 - 16	Sangat Tinggi
9 - 12	Tinggi
5 - 8	Sedang
< 5	Rendah

Rumus untuk menghitung persentase siswa aktif:

$$\text{Persentase} = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:  $f$  = jumlah siswa yang memperoleh skor kategori tinggi ( $\geq 9$ )

$N$  = jumlah seluruh siswa

Hasil analisis ini digunakan untuk menentukan keberhasilan tindakan yang dilakukan. Keberhasilan tindakan diukur dari dua indikator utama yaitu jumlah siswa yang menunjukkan partisipasi aktif (kategori tinggi atau sangat tinggi)  $\geq 75\%$ , dan terjadi peningkatan partisipasi  $\geq 20\%$  dari siklus I ke siklus II. Rumus keberhasilan tindakan.

$$\text{Keberhasilan PTK} = \frac{\text{Jumlah Siswa Aktif}}{\text{Jumlah Siswa Keseluruhan}} \times 100\%$$

Analisis hasil belajar dilakukan dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), misalnya 75. Skor setiap item angket dijumlahkan dan dirata-ratakan. Hasilnya ditafsirkan berdasarkan kategori berikut:

**Tabel 5. Skor Rata-Rata**

Skor Rata-rata	Interpretasi
3,26 - 4,00	Sangat Setuju
2,51 - 3,25	Setuju
1,76 - 2,50	Tidak Setuju
1,00 - 1,75	Sangat Tidak Setuju

Akhirnya, keberhasilan tindakan dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan indikator berikut:

1. Minimal 75% siswa menunjukkan partisipasi aktif (kategori tinggi atau sangat tinggi).
2. Terdapat peningkatan partisipasi  $\geq 20\%$  dari siklus I ke siklus II.
3. Nilai rata-rata hasil evaluasi siswa meningkat antar siklus.
4. Skor rata-rata angket  $\geq 3,26$ , menunjukkan bahwa siswa sangat menyetujui penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas V-A SDN 064986 Medan Amplas dengan tujuan untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam evaluasi pembelajaran melalui penggunaan media digital Quizizz. Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri dari tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil dari setiap siklus dianalisis berdasarkan data observasi keterlibatan siswa, hasil tes evaluasi berbasis Quizizz, dan angket persepsi siswa terhadap penggunaan media tersebut.

#### 4.1 Hasil Observasi Partisipasi Siswa

Pada tahap pra-siklus, keterlibatan siswa dalam proses evaluasi pembelajaran masih tergolong rendah. Dari 16 siswa, hanya 6 orang (37,5%) yang menunjukkan partisipasi aktif. Hal ini ditunjukkan dari kurangnya antusiasme, kolaborasi, dan perhatian siswa selama proses evaluasi berlangsung. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, partisipasi meningkat menjadi 10 siswa (62,5%) yang menunjukkan keterlibatan tinggi. Selanjutnya pada siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan dengan 14 siswa (87,5%) terlibat secara aktif. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz mampu mendorong siswa untuk lebih antusias dan aktif selama proses evaluasi, berkat pendekatan gamifikasi yang memuat elemen skor, leaderboard, dan tampilan visual yang menarik.

**Tabel 6. Rekap Observasi Keterlibatan Belajar Siswa**

<b>Siklus</b>	<b>Jumlah Siswa</b>	<b>Jumlah Siswa Aktif</b>	<b>Persentase (%)</b>	<b>Kategori</b>
Pra-Siklus	16	6 siswa	37,5%	Rendah
Siklus I	16	10 siswa	62,5%	Sedang
Siklus II	16	14 siswa	87,5%	Sangat Tinggi

Dari tabel tersebut dapat dijelaskan bahwa pada pra-siklus, hanya 6 dari 16 siswa (37,5%) yang menunjukkan partisipasi aktif. Mereka tampak kurang antusias dan masih belum terbiasa menggunakan media evaluasi digital. Mayoritas siswa belum menyelesaikan soal secara tuntas, dan beberapa bahkan tidak memahami cara kerja aplikasi Quizizz secara optimal. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, partisipasi meningkat menjadi 10 siswa (62,5%). Peningkatan ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mulai tertarik dan terlibat dalam proses evaluasi, meskipun masih ada kendala teknis seperti kurangnya pemahaman awal dalam menggunakan fitur Quizizz dan adanya gangguan koneksi pada sebagian perangkat siswa.

#### 4.2 Hasil Evaluasi Belajar Siswa

Selain keterlibatan siswa, penelitian ini juga mengukur capaian hasil belajar melalui tes berbasis Quizizz pada setiap akhir siklus. Pada pra-siklus, nilai rata-rata siswa masih rendah, yaitu 61, dengan hanya 6 siswa (37,5%) yang mencapai ketuntasan minimal. Setelah penerapan Quizizz pada siklus I, nilai rata-rata meningkat menjadi 73, dan 10 siswa (62,5%) dinyatakan tuntas. Pada siklus II, peningkatan lebih lanjut terjadi dengan nilai rata-rata mencapai 86 dan jumlah siswa tuntas meningkat menjadi 14 orang (87,5%).

**Tabel 7. Rekap Nilai Rata-rata dan Ketuntasan**

<b>Siklus</b>	<b>Nilai Rata-rata</b>	<b>Jumlah Siswa Tuntas</b>	<b>Persentase Ketuntasan</b>
Pra-Siklus	61	6 siswa	37,5%
Siklus I	73	10 siswa	62,5%
Siklus II	86	14 siswa	87,5%

Data ini memperlihatkan adanya hubungan antara meningkatnya partisipasi siswa dalam evaluasi dengan peningkatan hasil belajar. Hal ini menegaskan bahwa evaluasi berbasis digital yang interaktif dapat meningkatkan motivasi siswa dan berdampak positif pada performa akademik mereka.

#### 4.3 Hasil Angket Persepsi Siswa terhadap Quizizz

Setelah seluruh siklus dilaksanakan, peneliti membagikan angket kepada siswa untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap penggunaan Quizizz. Hasil angket menunjukkan bahwa siswa merespons penggunaan Quizizz secara sangat positif. Mereka merasa senang, termotivasi, dan lebih antusias dalam mengikuti evaluasi. Rata-rata skor angket menunjukkan nilai 4,4 dari skala 5, menandakan tingkat kepuasan yang tinggi terhadap pengalaman evaluasi menggunakan media ini.

**Tabel 8. Skor Rata-rata Angket Persepsi Siswa**

<b>Pernyataan</b>	<b>Skor Rata-rata</b>
Saya senang mengerjakan soal melalui Quizizz	4,6
Quizizz membuat saya lebih semangat mengikuti evaluasi	4,5
Saya merasa lebih mudah memahami soal melalui Quizizz	4,3
Saya suka dengan fitur skor dan papan peringkat	4,2
Saya ingin menggunakan Quizizz lagi untuk evaluasi	4,5

Dengan hasil angket tersebut, dapat disimpulkan bahwa Quizizz tidak hanya efektif secara kognitif dalam membantu siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik, tetapi juga memberikan dampak afektif yang positif, seperti meningkatkan rasa senang, motivasi, dan minat dalam proses evaluasi. Peningkatan partisipasi siswa dalam evaluasi pembelajaran setelah penggunaan media digital Quizizz mencerminkan keberhasilan integrasi teknologi dalam praktik pendidikan dasar (Fithriawan Nugroho, 2025).

Media evaluasi berbasis gamifikasi seperti Quizizz mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan tidak menegangkan, sehingga secara alami meningkatkan keterlibatan siswa baik secara kognitif maupun emosional (Aisyah, 2024). Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme Piaget dan Vygotsky yang menekankan pentingnya pengalaman belajar yang aktif dan bermakna, di mana siswa membangun pemahaman melalui interaksi, partisipasi, dan refleksi. Dengan fitur

seperti skor langsung, animasi, dan leaderboard, Quizizz menjembatani kebutuhan siswa abad ke-21 yang memiliki karakteristik visual, cepat tanggap, serta tertarik pada teknologi digital (Septya Azhari Putri Wardana, 2025).

Selain itu, hasil angket yang menunjukkan persepsi sangat positif dari siswa terhadap penggunaan Quizizz memperkuat bahwa media ini tidak hanya efektif sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana membangun motivasi belajar. Teori behaviorisme Skinner menyatakan bahwa penguatan positif seperti pujian dan skor langsung dapat meningkatkan respons belajar (Aditya Ahmad Fauzi, 2025). Dalam konteks ini, Quizizz memberikan umpan balik instan yang bertindak sebagai penguat, memotivasi siswa untuk terus aktif dalam proses evaluasi. Hal ini diperkuat oleh penelitian terdahulu seperti yang dilakukan oleh (Handina, 2025) dan (Utami, 2023), yang sama-sama menemukan bahwa penggunaan Quizizz berdampak positif terhadap keterlibatan dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, penerapan media digital seperti Quizizz layak dipertimbangkan sebagai strategi evaluasi yang efektif dan adaptif di tingkat sekolah dasar.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital Quizizz secara efektif mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam evaluasi pembelajaran di kelas V-A SDN 064986 Medan Amplas. Partisipasi siswa meningkat secara signifikan dari kondisi awal yang rendah menjadi tinggi setelah penggunaan Quizizz, ditandai dengan meningkatnya keterlibatan siswa dalam menjawab soal, antusiasme selama proses evaluasi, serta semangat berkompetisi melalui fitur skor dan leaderboard. Selain itu, penggunaan Quizizz juga berdampak positif terhadap hasil belajar siswa, terlihat dari peningkatan nilai rata-rata dan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar. Tidak hanya itu, hasil angket menunjukkan bahwa siswa merespon secara sangat positif terhadap penggunaan Quizizz, karena media ini dianggap menyenangkan, mudah diakses, dan mampu memotivasi mereka dalam mengikuti evaluasi. Oleh karena itu, Quizizz dapat dijadikan sebagai alternatif media evaluasi yang interaktif, menarik, dan relevan dengan karakteristik siswa di era digital.

## REFERENSI

- Aditya Ahmad Fauzi, F. N. (2025). Analisis dan Perbandingan Media Interaktif Kahoot dan Quizizz dalam Kemudahan Pembelajaran. *Neptunus : Jurnal Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi* , Volume. 3, No. 1, DOI: <https://doi.org/10.61132/neptunus.v3i1.726> .
- Aisyah, S. W. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Quizizz pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IVSD Negeri 064986 Medan Amplas. *Jurnal Pendidikan Tambusai* , 8(3), 50115-50121. Retrieved from <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/23795>.
- Aliyyah, M. d. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 6 SDN 28 Melayu Kota Bima pada Mata Pelajaran IPAS. *SCIENCE : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA* , Vol. 5 No. 2.
- Asna Tiana, A. D. (2021). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa melalui Media Game Quizizz pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Indonesia* , Vol. 2 No. 6.
- Ayuningsih Tri Utami, M. F. (2024). Penerapan Media Quizizz untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *JTIEE* , Vol 8 No. 1.
- Br Tarigan, A. D. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dengan Berbantuan Quizizz Paper Mode pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V UPT SDN 060827 Medan Amplas Penelitian Tindakan Kelas. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* , 10(04), 213 - 222. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i04.474>.
- Fithriawan Nugroho, A. A. (2025). Pemanfaatan Kahoot dan Quizizz Sebagai Alat Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kualitas Belajar di SMAN 1 Parittiga. *Neptunus : Jurnal Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi* , Volume. 3, No. 1, DOI: <https://doi.org/10.61132/neptunus.v3i1.725>.
- Handina, W. P. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Digital Berbasis Quizizz terhadap Peningkatan Keterlibatan Siswa Sekolah Dasar. *Arus Jurnal Pendidikan* , 5(1), 23-30. <https://doi.org/10.57250/ajup.v5i1.1138>.
- Heriyanto, d. A. (2024). Efektivitas Penggunaan Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Peserta Didik dalam Pembelajaran. *Sebatik* , 2 (1), Vol. 28 No. 2, DOI:10.46984/sebatik.v28i2.2526.
- Muhammad Nawir, A. N. (2025). Meningkatkan Hasil Belajar IPS melalui Penerapan Kuis Interaktif Berbasis Teknologi Siswa Kelas 8 SMPN 1 Barru. *SOSIAL : Jurnal Ilmiah Pendidikan IPS* , Volume. 3 Nomor. 1, DOI: <https://doi.org/10.62383/sosial.v3i1.580>
- Muhammad Yusuf Salam, A. M. (2022). Aplikasi Quizizz Berpengaruh Atau Tidak untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu* , 6(2):2738-2746, DOI:10.31004/basicedu.v6i2.2467.

- Nur Afiatun, A. R. (2024). Penerapan Quizizz sebagai Media Evaluasi Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Pelajaran Bahasa Indonesia. *EDU RESEARCH* , 5(4), 569-576. <https://doi.org/10.47827/jer.v5i4.378>.
- Septya Azhari Putri Wardana, Z. M. (2025). Penggunaan Media Quizizz dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran PAI dan BP di Kelas VIII SMP Negeri 1 Jenangan Ponorogo. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Budaya* , Volume 3, Nomor 2, DOI: <https://doi.org/10.61132/semantik.v3i2.1627>.
- Tiana, A. S. (2021). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Game Quizizz pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Indonesia* , 2(06), 943-952. <https://doi.org/10.59141/japendi.v2i06.189>.
- Utami, M. D. (2023). Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik melalui Media Quiziz dalam Pembelajaran IPS Kelas V. *Journal of Education Research* , 4(4), 2420-2425. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i4.646>.