



## Implementasi Media Evaluasi Quizizz melalui Program Kampus Mengajar

Wasilatul Murtafi'ah<sup>1</sup>, Ayu Andira<sup>2</sup>, Revy Crismona Delia<sup>3</sup>, Andi Mulawakkan Firdaus<sup>4</sup>

### **Keywords :**

Media Evaluasi;  
Quizizz;  
Program Kampus Mengajar.

### **Correspondensi Author**

Pendidikan Matematika, FKIP  
Universitas PGRI Madiun  
Jl. Setia Budi No. 85 Kota Madiun  
Email:  
wasila.mathedu@unipma.ac.id

### **History Article**

**Received:** 14-02-2022;  
**Reviewed:** 25-03-2022;  
**Revised:** 27-04-2022;  
**Accepted:** 28-04-2022;  
**Published:** 29-05-2022

**Abstrak.** Program Kampus Mengajar merupakan program Kemendikbudristek yang bertujuan memberikan kesempatan dosen dan mahasiswa untuk mengabdikan di masyarakat dengan ditugaskan di sekolah 3T. Salah satu sekolah 3T yang merupakan sasaran program kampus mengajar tersebut adalah SDN Kedinding, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur. Untuk mewujudkan tujuan Program Kampus Mengajar, mahasiswa dengan bimbingan dosen harus melaksanakan beberapa tugas mengabdikan salah satunya yaitu membantu adaptasi teknologi. Adaptasi teknologi yang dilakukan berdasar kondisi sekolah adalah implementasi pelaksanaan evaluasi siswa dengan menggunakan aplikasi Quizizz. Metode pelaksanaan kegiatan ini meliputi: (1) observasi, (2) perencanaan, (3) persiapan, (4) implementasi dan (5) evaluasi. Hasil pelaksanaan kegiatan ini bahwa penggunaan Quizizz bisa menjadi alternatif sebagai media pembelajaran sekaligus media evaluasi pada proses pembelajaran tatap muka maupun jarak jauh. Penggunaan Quizizz juga mempunyai manfaat bagi guru ataupun siswa dalam pembelajaran. Manfaat penggunaan Quizizz bagi guru yaitu memudahkan dalam mengevaluasi siswa karena Quizizz dapat memberikan hasil analisis setiap butir soal yang dikerjakan siswa. Sedangkan manfaat bagi siswa yaitu meningkatkan perhatian, ketelitian, dan keaktifan saat mengerjakan soal dengan suasana yang menyenangkan.

**Abstract.** The Teaching Campus Program is a Kemendikbudristek program that aims to provide opportunities for lecturers and students to serve in the community by being assigned to 3T schools. One of the 3T schools which is the target of the teaching campus program is SDN Kewall, Sidoarjo Regency, East Java. To realize the goals of the Teaching Campus Program, students with the guidance of lecturers must carry out several tasks, one of which is assisting technology adaptation. Technology adaptation based on school conditions is the implementation of student evaluation using the Quizizz application. The method of implementing this activity includes: (1) observation, (2) planning, (3) preparation, (4) implementation and (5) evaluation. The result of this activity is that the use of Quizizz can be an alternative as a learning media as well as an evaluation medium in the face-to-face and distance learning process. The use of Quizizz also has benefits for teachers or students in learning. The benefit of using Quizizz for teachers is that it makes it easier to evaluate students because Quizizz can provide analysis results for each item that students work on.

While the benefits for students are increasing attention, accuracy, and activeness when working on questions in a pleasant atmosphere.

## PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 merupakan wabah penyakit baru yang menyebar hampir seluruh dunia. Indonesia termasuk dalam negara yang terkena dampak dari pandemi Covid-19 (Adellia & Himawati, 2020). Langkah pemerintah Indonesia untuk mencegah penyebaran Covid-19 yaitu dengan mengeluarkan beberapa tindakan seperti pembatasan sosial berskala besar, kampanye untuk *stay at home*, pergeseran cuti lebaran hingga pelanggaran masyarakat untuk pulang kampung (Nurhasanah & Nopianti, 2020). Namun, sektor pendidikan di Indonesia masih terkena dampak akibat dari penyebaran Covid-19. Hal ini menyebabkan semua institusi pendidikan terpaksa memberhentikan proses pembelajaran secara tatap muka di sekolah (Khotimah et al., 2021).

Berdasarkan Surat Edaran Nomor 36963/MPK.A/HK/2020 yang dikeluarkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yang berisikan tentang kegiatan pendidikan yang semula pembelajaran tatap muka berubah menjadi pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran jarak jauh merupakan pembelajaran yang direncanakan di luar tempat atau di tempat lain, dimana proses pembelajarannya tidak tatap muka antara guru dan siswa sehingga pembelajaran ini menekankan pada *self study* dengan menggunakan teknik-teknik khusus (Abidin et al., 2020). Proses pembelajaran yang dilakukan secara jarak jauh dapat memudahkan proses pembelajaran. Namun, perubahan pembelajaran yang mendadak menjadi hal yang tidak mudah untuk dihadapi oleh siswa sehingga siswa mengalami stress dengan kategori sedang (Harahap et al., 2020).

Peralihan pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran jarak jauh juga memberikan dampak kepada guru. Bagi guru yang terbiasa melakukan pembelajaran tatap muka akan merasa tidak siap dengan perubahan sistem pembelajaran yang harus melibatkan teknologi (Nurhasanah & Nopianti, 2020). Menurut Khotimah (2021) menjelaskan bahwa pembelajaran jarak jauh yang berlaku di

Indonesia saat ini belum efektif. Hal ini disebabkan oleh permasalahan logistik yang berpengaruh di efektifitas proses pembelajaran, sehingga mengakibatkan kurangnya semangat dan motivasi belajar siswa.

Tindakan yang dilakukan Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi menyusun Program Kampus Mengajar untuk mengatasi permasalahan pembelajaran jarak jauh selama Covid-19. Program Kampus Mengajar merupakan salah satu program dari Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) berupa asistensi mengajar untuk memberdayakan mahasiswa dalam membantu proses pembelajaran di Sekolah Dasar, khususnya di daerah 3T dan terakreditasi C (Kemendikbud, 2020). Salah satu sekolah yang sesuai dengan penilaian Kemendikbud untuk dilaksanakan Program Kampus Mengajar yaitu SDN Kedinding, Kabupaten Sidoarjo, Provinsi Jawa Timur. Mahasiswa yang bertugas di sekolah tersebut mempunyai tanggung jawab untuk membanting kegiatan mengajar, administrasi sekolah dan adaptasi teknologi.

Untuk memenuhi tujuan Program Kampus Mengajar dan mengatasi permasalahan pembelajaran jarak jauh, sehingga guru harus memilih media pembelajaran yang efektif, efisien dan inovatif (Salsabila et al., 2020). Media pembelajaran yang relevan dengan pembelajaran jarak jauh yaitu dengan menggunakan aplikasi Quizizz yang bernilai edukasi dan mempermudah pelaksanaan proses pembelajaran (Salsabila et al., 2020). Quizizz merupakan media pembelajaran berbasis games edukasi yang berisi kuis interaktif. Quizizz juga dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran seperti *pre test*, *post test*, dan latihan soal untuk mengetahui pemahaman konsep siswa (Citra & Rosy, 2020). Pembelajaran yang memanfaatkan Quizizz memberikan dampak yang positif seperti menantang, menyenangkan, dan interaktif pada saat berkontribusi sehingga dapat meningkatkan kompetensi siswa dan kreatifitas guru (Aini, 2019).

Implementasi penggunaan Quizizz bagi

siswa dapat dilakukan di dalam atau di luar kelas dengan menggunakan perangkat elektronik. Quizizz juga memiliki karakteristik permainan seperti tema, avatar, dan musik yang dapat menghibur dalam proses pembelajaran (Setiawan et al., 2019). Penggunaan Quizizz juga cukup mudah karena soal yang telah dibuat dapat langsung ditambahkan ke dalam Quizizz dan dapat diatur menjadi gambar, latar belakang dan opsi pilihan lainnya. Apabila kuis Quizizz yang sudah jadi dapat dibagikan kepada siswa dengan menggunakan kode (Yana et al., 2019). Quizizz juga memberikan *feedback* setelah siswa mengerjakan berupa data statistik tentang kinerja siswa yang dapat diunduh dalam bentuk *spreadsheet* Ms. Excel (Mulyati & Evendi, 2020).

Quizizz juga memiliki kelebihan antara lain: 1) Soal yang disajikan memiliki batasan waktu; 2) Jawaban dari soal akan ditampilkan dengan warna dan gambar; 3) Tampilan soal dapat berganti secara otomatis (Citra & Rosy, 2020). Penggunaan Quizizz dapat memberikan dampak positif bagi siswa maupun guru. Bagi siswa, Quizizz sebagai media pembelajaran yang menyenangkan, efektif, dan *real time*. Sedangkan bagi guru, Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran (Suharsono & Budiarto, 2018). Hal ini diperkuat dengan penelitian Noor (2020) menjelaskan bahwa penggunaan Quizizz sangat menarik dan menyenangkan bagi siswa sehingga meningkatnya motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian Quizizz sebagai media pembelajaran dan media evaluasi sangat efektif dan efisien digunakan dalam proses pembelajaran (Salsabila et al., 2020).

## METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan saat Program Kampus Mengajar Angkatan 2 di SDN Kedinding Kecamatan Tarik Kabupaten Sidoarjo. Waktu pelaksanaan pengabdian masyarakat selama 5 bulan dimulai pada tanggal 2 Agustus – 18 Desember 2021 secara luring dan daring. Untuk mekanisme pelaksanaan secara luring dilakukan dengan cara datang ke salah satu rumah siswa, sedangkan pelaksanaan secara daring melalui *WhatsApp Group* untuk memberikan pengarahan mengenai pembelajaran yang akan dilakukan. Pelaksanaan pengabdian masyarakat ini sesuai dengan salah satu tujuan dari Program Kampus Mengajar yaitu memberikan edukasi terkait adaptasi teknologi dengan

mengimplementasikan media evaluasi Quizizz.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat terbagi menjadi beberapa tahap antara lain: (1) observasi, (2) perencanaan, (3) persiapan, (4) implementasi dan (5) evaluasi. Tahap observasi dilakukan mulai dari koordinasi dengan dinas pendidikan kabupaten Sidoarjo sampai dengan mengamati kondisi sarana prasarana, proses pembelajaran, dan permasalahan yang dialami pihak sekolah baik guru maupun siswa di SDN Kedinding

Tahap perencanaan meliputi: penyusunan program, jadwal, dan persiapan. Penyusunan program bantuan yang akan dilaksanakan di sekolah menyesuaikan dengan hasil observasi dan diskusi bersama pihak sekolah dan dosen pendamping lapangan. Apabila program sudah disetujui oleh pihak sekolah, langkah selanjutnya yaitu pembagian tugas dengan menyusun jadwal kegiatan.

Tahap persiapan dilakukan dengan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dilengkapi dengan uji kemampuan siswa SDN Kedinding berupa soal yang kemudian disajikan melalui aplikasi Quizizz.

Tahap implementasi yaitu tahapan pelaksanaan dari pengabdian masyarakat ini dengan mendemonstrasikan penggunaan dari Quizizz kepada guru dan siswa, selanjutnya dilakukan pendampingan saat siswa melakukan uji coba penggunaan dan implementasi media evaluasi Quizizz oleh guru SDN Kedinding.

Tahap terakhir yaitu evaluasi. Tahapan evaluasi ini merupakan refleksi dari kegiatan implementasi media evaluasi Quizizz didasarkan pada hasil wawancara pada guru dan siswa SDN Kedinding.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat implementasi media evaluasi Quizizz melalui Program Kampus Mengajar di SDN Kedinding, Sidoarjo, Jawa Timur ini dilaksanakan selama lima bulan melalui tahapan: observasi, perencanaan, persiapan, implementasi dan evaluasi.

### Hasil kegiatan

Tahapan pertama yaitu tahap observasi. Tahapan ini dilakukan dengan tiga pihak sebagai sumber data observasi. Pertama, pihak Dinas Pendidikan Kabupaten Sidoarjo yang memberikan pengarahan dan izin dalam penugasan ke sekolah melalui *Zoom*. Kedua, pihak sekolah yang terdiri dari guru dan Kepala

Sekolah SDN Kedinding yang menjelaskan tentang keadaan di sekolah seperti sarana prasarana, proses mengajar dan beberapa permasalahan yang dialami dalam proses pembelajaran di SDN Kedinding. Ketiga, pihak siswa di SDN Kedinding yakni sebagai subjek penelitian secara langsung untuk mengetahui apa saja kendala yang dialami siswa selama proses pembelajaran dengan cara pengamatan langsung.

Berdasarkan beberapa sumber data observasi mendapatkan hasil observasi mengenai adaptasi teknologi di SDN Kedinding. Pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan secara daring ternyata terdapat beberapa kendala antara lain keterbatasan akses dan sarana prasarana perangkat teknologi, beberapa siswa kesulitan dalam mengoperasikan akses internet dan belum terpenuhi target dalam pengumpulan tugas siswa.



**Gambar 1** Observasi dengan Kepala Sekolah

Tahapan kedua yaitu tahap perencanaan. Pada tahapan ini dilaksanakan dengan menyusun program bantuan di sekolah salah satunya yaitu membantu adaptasi teknologi melalui implementasi Quizizz. Program bantuan yang dibuat disesuaikan dengan kondisi dan kendala sekolah dengan hasil koordinasi dengan pihak sekolah dan dosen pendamping lapangan. Untuk memudahkan pelaksanaan program tersebut, dibuatlah jadwal kegiatan sebagai berikut.

No	Nama Mahasiswa (Dosen)	Kelas						
		1	2	3	4	5	6a	6b
34	Adhesi Puangma (Pend. Bahasa Inggris)	9 s.d 14 Agustus 2021						
35	Ayu Andia (Tata Rias)				9 s.d 14 Agustus 2021			
36	Dian Dharmayanti (Pendidikan Matematika)					9 s.d 14 Agustus 2021		
37	Maghfiro Tussian (Tata Busana)	9 s.d 14 Agustus 2021						9 s.d 14 Agustus 2021
38	M. Charitika Vebola Wijaya (Ilmu Hukum)		9 s.d 14 Agustus 2021					
39	Widyanti Syah Laurenzia (Pend. Bahasa Jerman)			9 s.d 14 Agustus 2021				
40								
41								
42								
43								
44								
45								
46								
47								
48								

**Gambar 2.** Jadwal Program Kampus Mengajar

Tahapan ketiga yaitu tahap persiapan. Pada tahapan ini menghasilkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang berfungsi sebagai acuan guru untuk melaksanakan proses pembelajaran agar lebih terarah dan berjalan lancar. Dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) disesuaikan dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, materi pelajaran, serta LKPD. Namun LKPD siswa bukan menggunakan kertas melainkan menggunakan media evaluasi yakni Quizizz.

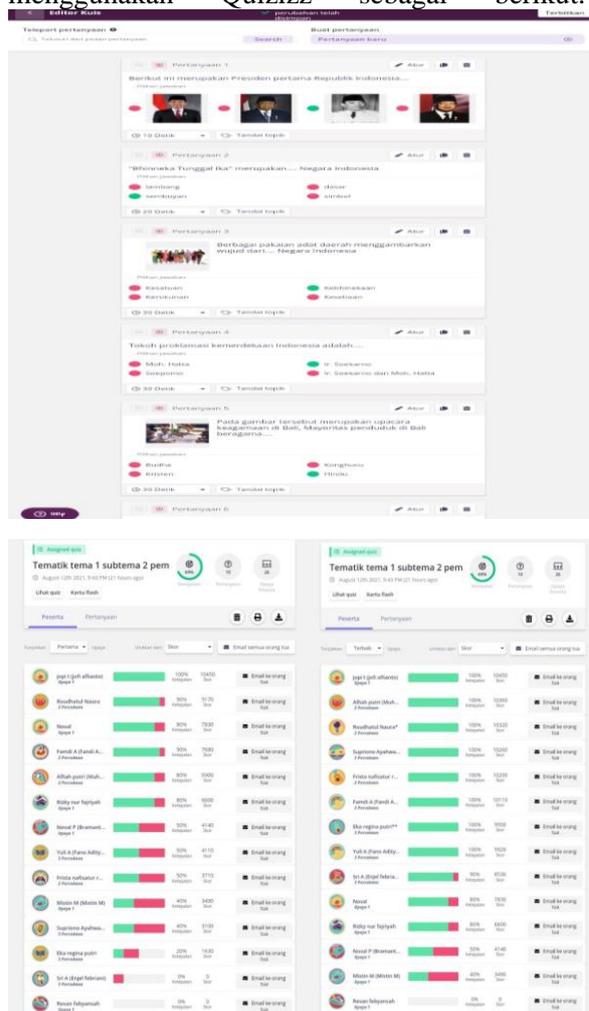
Tahapan keempat yaitu tahap implementasi. Pada tahapan ini dilakukan pengenalan dan uji coba. Pengenalan berupa demonstrasi penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran. Selanjutnya dilakukan uji percobaan sebanyak 2 kali untuk membandingkan hasil pekerjaan siswa saat menggunakan aplikasi Quizizz untuk mengerjakan soal tematik 1 subtema 2 pembelajaran 5.



**Gambar 2.** Implementasi Media Evaluasi Quizizz

Tahap terakhir yaitu evaluasi. Tahapan ini didasarkan pada hasil pengerjaan kuis siswa terhadap pelaksanaan kegiatan implementasi Quizizz. Aplikasi Quizizz ini dapat menampilkan data analisis pekerjaan masing-masing siswa yang secara detail dan dapat diunduh menjadi file spreadsheet Excel. Adapun rekapan dari hasil pengerjaan siswa

menggunakan Quizizz sebagai berikut.



**Gambar 3** Hasil Implementasi Quizizz

Guru dan siswa memberikan respon positif terhadap hasil implementasi Quizizz. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa guru terbantu dalam melakukan penilaian karena tidak perlu mengoreksi pekerjaan siswa. Siswa lebih mudah dalam melakukan tes atau kuis.

### Pembahasan

Kegiatan implementasi media evaluasi Quizizz di SDN Kedinding Sidoarjo berjalan dengan baik. Implementasi ini memberikan dampak yang positif bagi siswa dan guru. Penggunaan Quizizz bagi seorang pengajar atau guru sangatlah berdampak positif. Hal ini dikarenakan Quizizz dapat menampilkan data analisis pekerjaan masing-masing siswa yang secara detail dan dapat diunduh menjadi file spreadsheet Excel. Selain itu, Quizizz dapat mengukur peningkatan kemampuan siswa (Setiawan, dkk, 2019). Berdasarkan hasil kuis yang dilakukan beberapa kali maka dapat

digunakan untuk memperdalam materi dengan mengetahui jawaban yang salah dari soal. Sehingga guru sudah mendapatkan laporan atau hasil rekap yang cukup detail tentang jawaban benar-salah dan persentase pencapaian quiz untuk seluruh siswa.

Penggunaan Quizizz bagi seorang siswa juga berdampak positif. Hal ini sejalan dengan Citra & Rosy (2020), bahwa siswa merasakan hal yang positif dalam menggunakan media evaluasi Quizizz yaitu menyenangkan, menarik, dan efisien. Siswa saat mengerjakan soal merasa bermain games karena tampilan dari Quizizz yang lucu dengan warna yang mencolok. Siswa juga mengetahui jawaban benar atau salah, skor mereka sendiri dan skor temannya sehingga dapat memotivasi siswa untuk fokus dalam menjawab soal tersebut.

Berdasarkan hasil ujian pertama dan kedua dapat dilihat bahwa sudah ada perubahan. Hasil ujian pertama sekitar 60% siswa menjawab 2-5 soal dengan benar yang berarti belum terpenuhi target pembelajarannya. Hal ini disebabkan karena siswa kurang memahami materi yang telah diajarkan oleh guru. Namun, terdapat peningkatan di penggunaan kedua. Berdasarkan hasil evaluasi, siswa sekitar 70% mampu menjawab 7-10 soal dengan benar yang berarti target pembelajaran atau tujuan pembelajaran tercapai.

Kegiatan ini juga mendapat respons yang baik dari pihak sekolah SDN Kedinding Kabupaten Sidoarjo dan berharap agar kegiatan implementasi Quizizz sebagai media evaluasi dapat dilaksanakan lagi baik pada pembelajaran luring maupun daring. Hal ini sejalan dengan Salsabila dkk (2020) bahwa penggunaan Quizizz sangat membantu para guru melalui pembelajaran daring pada saat pandemic Covid-19.

### SIMPULAN DAN SARAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dengan mengimplementasikan Quizizz pada Program Kampus Mengajar di SDN Kedinding Sidoarjo telah dilakukan. Berdasarkan hasil kegiatan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan Quizizz bisa menjadi alternatif sebagai media pembelajaran sekaligus media evaluasi pada proses pembelajaran tatap muka maupun jarak jauh. Penggunaan Quizizz juga mempunyai manfaat bagi guru ataupun siswa dalam pembelajaran. Manfaat penggunaan Quizizz bagi

guru yaitu memudahkan dalam mengevaluasi siswa karena Quizizz dapat memberikan hasil analisis setiap butir soal yang dikerjakan siswa. Sedangkan manfaat bagi siswa yaitu meningkatkan perhatian, ketelitian, dan keaktifan saat mengerjakan soal dengan suasana yang menyenangkan.

Dengan kegiatan ini, diharapkan pihak sekolah dapat mendukung penggunaan Quizizz dengan melengkapi sarana dan prasarana untuk menunjang proses pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan dan efektif. Selain itu, guru harus memperhatikan kebutuhan, kekurangan, dan karakteristik siswa sehingga tidak hanya terpaku pada aplikasi Quizizz saja, tetapi juga menggunakan media pembelajaran lainnya untuk menunjang penjelasan materi kepada siswa.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, Z., Hudaya, A., & Anjani, D. (2020). Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid -19. *Research and Development Journal of Education*, 1(1), 131. <https://doi.org/10.30998/rdje.v1i1.7659>
- Adellia, R., & Himawati, I. P. (2020). Aktualisasi Peran Mahasiswa Melalui Kegiatan Kampus Mengajar di SD Muhammadiyah Lahat. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2020, 142–150.
- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu. *Kependidikan*, 2(25).
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272.
- Harahap, A. C. P., Harahap, D. P., & Harahap, S. R. (2020). Analisis Tingkat Stres Akademik Pada Mahasiswa Selama Pembelajaran Jarak Jauh Dimasa Covid-19. *Biblio Couns: Jurnal Kajian Konseling Dan Pendidikan*, 3(1), 10–14. <https://doi.org/10.30596/bibliocouns.v3i1.4804>
- Kemendikbud. (2020). *Buku Panduan Merdeka Belajar - Kampus Merdeka*. Ditjen Dikti Kemendikbud RI.
- Khotimah, N. R., Riswanto, & Udayati. (2021). Pelaksanaan Program Kampus Mengajar di SD Negeri 014 Palembang Sumatera Selatan. *Sinar Sang Surya (Jurnal Pusat Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 5(2), 194–204.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 03(01), 64–73.
- Noor, S. (2020). Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1–7.
- Nurhasanah, A. D., & Nopianti, H. (2020). Peran Mahasiswa Program Kampus Mengajar Dalam Meningkatkan Kompetensi SDN 48 Bengkulu Tengah. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 166–173.
- 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.
- Setiawan, A., Wigati, S., & Sulistyaningsih, D. (2019). Implementasi Media Game Edukasi Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X IPA 7 SMA Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020. *Seminar Nasional Edusainstek FMIPA UNIMUS*, 167–173.
- Suharsono, A., & Budiarto, M. T. (2018). Penggunaan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Bagi Generasi Milenial. *Jurnal Widyaaiswara*.
- Yana, A. U., Antasari, L., & Kurniawan, B. R. (2019). Analisis Pemahaman Konsep Gelombang Mekanik melalui Aplikasi Online Quizizz. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 7(2), 143–152. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i2.14284>