

PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPAS MENGGUNAKAN MEDIA QUIZIZZ PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI PEDURUNGAN LOR 01

Nisrokhah¹, Sugiyanti², Siti Patonah³, Juwariyah⁴
^{1,2,3}Universitas PGRI Semarang, ⁴SD Negeri Pedurungan Lor 01
¹ninis2433@gmail.com

ABSTRACT

The problem with this study is the low learning outcome of students in class IV B SDN Pedurungan Lor 01. Teachers haven't used any interesting media in their learning. After the observation of the classroom, the reason for the poor learning outcome is that teachers are still conventionally using lecture learning methods and not using media in learning. It encourages researchers to use different and interesting media using the technology provided by the school, namely using quizizz media as a student evaluation material. This research is aimed at improving the learning outcomes of IPAS Class IV B SDN Pedurungan Lor 01. The type of research used is Class Action Research. (PTK). The data collection techniques used are observations, tests, and documentation. The classical learning outcomes of the students increased from the pre-cycle percentage of 22% of the cycle I gained 63% and cycle II gained 85%. The average learning outcome of the learners also increased. By the time the precycle gained an average of learning output of 57.4, Cycle I earned 75.2, and Cycle II earned 82.2. Research results show that the use of quizizz media for learning evaluation can improve student learning outcomes.

Keywords: Learning outcomes, Quizizz, Classroom Action Research (CAR)

ABSTRAK

Pada kesempatan kali ini masalah yang diambil adalah hasil belajar siswa yang rendah pada kelas IV B SDN Pedurungan Lor 01. Guru belum menggunakan media yang menarik dalam pembelajaran. Setelah dilakukan observasi kelas, penyebab rendahnya hasil belajar yaitu guru pada pembelajaran masih secara konvensional dengan menggunakan metode pembelajaran ceramah dan tidak menggunakan media dalam pembelajaran. Hal ini mendorong peneliti untuk menggunakan media yang berbeda dan menarik dengan memanfaatkan teknologi yang disediakan oleh sekolah yaitu dengan menggunakan media quizizz sebagai bahan evaluasi peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS kelas IV B SD Negeri Pedurungan Lor 01. Jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil belajar secara klasikal siswa meningkat dari persentase prasiklus 22% persentase siklus I memperoleh 63% dan persentase siklus II memperoleh 85%. Hasil rata-rata hasil belajar siswa juga meningkat. Pada saat prasiklus memperoleh rata-rata hasil belajar 57,4, siklus I memperoleh 75,2, dan siklus II memperoleh 82,2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media quizizz untuk evaluasi pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Quizizz, Penelitian Tindak Kelas (PTK)

A. Pendahuluan

Dalam UU Sistem Pendidikan No.20 tahun 2003, mengatakan bahwa “Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat”.

Pendidikan mempunyai banyak peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Keberhasilan proses belajar di sekolah sangat bergantung pada pemahaman dari para pemangku kepentingan, terutama guru. Guru mempunyai tanggung jawab untuk dapat menciptakan lingkungan belajar yang aman, nyaman, dan menyenangkan bagi siswa. Namun, dalam hal ini biasanya pembelajaran yang disampaikan oleh guru belum optimal, meskipun sudah berupaya mengimplementasikan metode pembelajaran yang inovatif di kelas. Ketidaktercapaian proses belajar yang berkualitas seharusnya tidak sepenuhnya disalahkan pada guru.

Kondisi siswa dalam belajar juga perlu diperhatikan, termasuk aspek motivasi, perhatian, dan cara belajar mereka yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Oleh karena itu, kerjasama antara guru, siswa, dan pihak terkait lainnya sangat penting untuk mencapai tujuan pendidikan yang maksimal.

Menurut Syah dalam Mawarni (2017) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kondisi belajar siswa meliputi faktor internal yang berkaitan dengan kesejahteraan fisik dan psikologis mereka, faktor eksternal yang terkait dengan lingkungan mereka, termasuk lingkungan sosial dan non-sosial, sedangkan faktor pendekatan belajar adalah jenis upaya belajar yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran.

Salah satu hal yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa ketika di kelas yaitu pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan menggunakan metode ceramah. Hal ini terlihat ketika pengamatan saat kegiatan asistensi mengajar PPL 1 di kelas IV SDN Pedurungan Lor 01. Pembelajaran dilakukan dengan menuliskan materi di papan tulis lalu menjelaskannya

secara lisan dan bahan ajar yang digunakan hanya buku siswa. Guru juga berusaha memberikan pertanyaan untuk memancing agar siswa aktif dalam pembelajaran, namun kemampuan siswa untuk memahami materi masih tergolong rendah. Meskipun guru selalu membuka ruang untuk tanya jawab, kesempatan ini jarang dimanfaatkan siswa untuk meminta penjelasan lebih lanjut. Ketika siswa jarang bertanya, guru mengira siswa telah memahami materi yang disampaikan. Namun, saat guru mengajukan pertanyaan tentang materi yang telah dijelaskan, hanya ada beberapa siswa yang mengangkat tangan untuk mencoba menjawab, sementara yang lainnya diam, ada yang bercanda, dan mengganggu teman-temannya. Selain itu, kurangnya ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran juga disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang tidak efektif dan kurang menarik.

Upaya yang dapat dilakukan untuk memperbaiki pembelajaran supaya siswa ikut aktif dan suasana belajar menjadi menyenangkan serta sesuai dengan perkembangan zaman yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif, media

pembelajaran tersebut berupa aplikasi Quizizz. Citra dan Rosy (2020:263) menjelaskan bahwa quizizz merupakan sebuah aplikasi edukasi berbasis permainan yang menghadirkan aktivitas beberapa pemain ke dalam ruang kelas, membuat pembelajaran di kelas menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Penelitian Utomo (2020) juga menyatakan bahwa dengan menggunakan media quizizz, ingatan siswa terhadap materi pelajaran menjadi lebih segar. Selain itu, quizizz juga mampu membuat proses belajar menjadi lebih menarik sehingga siswa lebih mudah mengingat materi yang telah dipelajari. Karena media quizizz bersifat “fun” tetapi tetap “learning”. Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik mengintegrasikan aplikasi quizizz pada pembelajaran IPAS kelas IV.

Quizizz merupakan sebuah media inovasi yang dapat digunakan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. (Pusparani, 2020) Fitur yang dapat dipilih guru dalam media quizizz ini yaitu soal pilihan ganda, soal isian, maupun soal uraian. Sehingga kegiatan evaluasi pembelajaran di kelas lebih

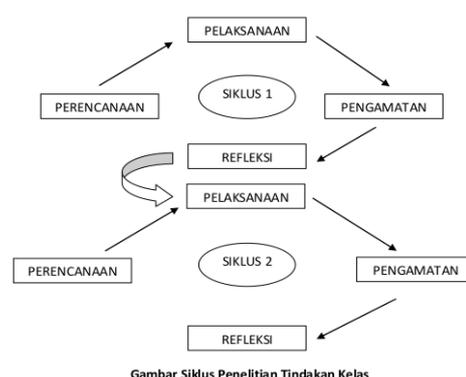
bervariatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut Purba dalam Afiani & Fardita (2021) dengan menggunakan media evaluasi quizizz dapat menunjukkan data dan statistik mengenai hasil kinerja siswa serta melacak jumlah jawaban siswa. Dengan menggunakan media quizizz guru dapat melakukan evaluasi dimana saja, kapan saja dan dengan tampilan yang lebih menarik dengan dibantu akses internet yang memadai. Hasil penelitian ini seiring dengan penelitian sebelumnya oleh Panggabean dan Harahap (2020) yang menunjukkan bahwa quizizz merupakan alat yang efektif untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti tertarik mengkaji dan melakukan penelitian yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar IPAS Menggunakan Media Quizizz Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Pedurungan Lor 01”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode PTK, atau yang biasa disebut dengan Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini berorientasi pada

penerapan tindakan yang bertujuan untuk peningkatan mutu dan pemecahan masalah serta mengamati tingkat keberhasilan akibat tindakannya untuk diberikan upaya tindaklanjut yang bersifat penyempurnaan sehingga memperoleh hasil yang lebih baik. PTK merupakan suatu penelitian yang mengembangkan munculnya permasalahan pada kegiatan belajar mengajar di kelas. Menurut (Lusidawaty, Fitria, Miaz, & Zikri, 2020) Penelitian Tindakan Kelas terbagi menjadi 4 tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. PTK dilaksanakan dalam 2 siklus dengan hasil belajar siswa diperoleh pada saat evaluasi di akhir pembelajaran pada setiap siklusnya.. Hasil belajar siswa diperoleh dari hasil evaluasi yang dilaksanakan pada akhir pembelajaran di setiap siklus. Berikut bagan model penelitian tindakan kelas yang akan dilakukan :



Gambar Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Gambar 1 Desain PTK

Lokasi Penelitian di SDN Pedurungan Lor 01 Semarang. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV B SD Negeri Pedurungan Lor 01 Semarang Tahun Pelajaran 2023/2024. Jumlah siswa dalam penelitian ini sebanyak 27 siswa, yang terdiri dari 12 siswa perempuan dan 15 siswa laki-laki. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS menggunakan media quizizz. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, tes, dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu instrumen lembar observasi, instrumen lembar soal dan kisi-kisi soal. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah ketuntasan hasil belajar kognitif siswa kelas IV B dari mengerjakan soal evaluasi melalui media quizizz mampu memenuhi nilai KKTP yang telah ditentukan oleh sekolah yaitu 75 dan persentase ketuntasan klasikal sebesar 80%.

Data hasil belajar siswa diolah dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$KI =$$

$$\frac{\text{Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Skor Maksimal

Untuk menentukan ketuntasan belajar klasikal dapat digunakan rumus sebagai berikut:

$$KK =$$

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

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada awal kegiatan asistensi di kelas IV B SD Negeri Pedurungan Lor 01 dimana siswa kelas IV B yang berjumlah 27 siswa, dapat dilihat bahwa saat pembelajaran masih dilaksanakan secara konvensional dengan metode ceramah dan menulis di papan tulis serta tidak menggunakan media dalam pembelajaran. Sehingga beberapa dari siswa tidak mendengarkan apa yang diajarkan oleh guru karena pembelajaran berlangsung monoton dan membosankan. Siswa cenderung acuh asyik bermain dengan temannya, berbicara dengan siswa lain. Sebenarnya, siswa memiliki potensi mengenai keterampilan kecekatan fisik. Siswa senang sekali bergerak, belajar sambil bermain, senang bertanya dan tingkat penasaran yang tinggi mengenai hal-

hal yang baru, berbeda, unik, dan menarik. Sebenarnya di dalam kelas sudah difasilitasi media komputer serta LCD proyektor yang dapat guru gunakan agar pembelajaran lebih menarik dan inovatif.

Selaras dengan hasil observasi peneliti juga melakukan evaluasi pada siswa kelas IV B di SD Negeri Pedurungan Lor 01. Berdasarkan evaluasi hasil belajar IPAS hasilnya masih sangat rendah. Berikut adalah data rekapitulasi hasil evaluasi siswa kelas kelas IV B di SD Negeri Pedurungan Lor 01 pada kegiatan pra siklus.

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Belajar Peserta didik Pra Siklus

Uraian	Hasil Evaluasi Pra Siklus
Jumlah Nilai	1550
Presentase ketuntasan klasikal	22 %
Nilai rata-rata hasil belajar	57,4
Hasil siswa yang tuntas	6
Hasil siswa yang tidak tuntas	21

Berdasarkan data pada tabel di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar siswa termasuk dalam kategori rendah. Data yang telah disajikan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa belum mencapai kategori yang ditetapkan oleh peneliti, yaitu nilai rata-rata minimal 75, dan juga belum memenuhi target peneliti

sebesar 80% secara klasikal. Oleh karena itu, peneliti melakukan perbaikan pembelajaran pada siklus 1 menggunakan media Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV B di SD Negeri Pedurungan Lor 01

Hasil Penelitian Siklus I

Rencana tindakan pada siklus I untuk memperbaiki keaktifan dan hasil belajar siswa dibuat modul ajar. Modul ajar dikembangkan dengan media evaluasi quizizz di dalam pembelajaran. Materi yang diajarkan dalam modul ajar ini adalah bab 7 topik “Kegiatan Jual Beli Sebagai Salah Satu Cara Pemenuhan Kebutuhan”. Setelah pembelajaran selesai, peneliti memberikan soal evaluasi belajar siklus I pada peserta didik. Berikut hasil rekapitulasi belajar kognitif siswa siklus I disajikan sebagai berikut:

Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus I

Uraian	Hasil Evaluasi Pra Siklus
Jumlah Nilai	2030
Presentase ketuntasan klasikal	63 %
Nilai rata-rata hasil belajar	75,2
Hasil siswa yang tuntas	17
Hasil siswa yang tidak tuntas	10

Berdasarkan tabel 2, dapat dilihat hasil evaluasi pada siklus I yang diperoleh siswa dengan KKM yaitu 75 dari 27 Siswa terdapat 17 siswa tuntas dan 10 siswa yang belum tuntas. Dengan nilai rata-rata hasil belajar sebesar 75,2 dengan ketuntasan klasikal 63%. Pada saat melaksanakan tahap tindakan (acting), peneliti juga melaksanakan tahap pengamatan (observing). Berdasarkan hasil pengamatan pembelajaran saat siklus I, siswa dapat memperhatikan guru saat pembelajaran. Siswa dapat lebih mengikuti pembelajaran dengan baik, namun tidak semua siswa aktif dalam pembelajaran dan masih kebingungan dalam evaluasi menggunakan media quizizz. Walaupun pada siklus I hasil belajar siswa mengalami peningkatan namun PTK belum dikatakan berhasil karena indikator keberhasilan adalah presentase ketuntasan klasikal 80%. Untuk itu peneliti dan observer melaksanakan tindakan pada siklus berikutnya yaitu siklus II.

Hasil Penelitian Siklus II

Pada siklus II ini, peneliti merancang kembali semua aspek yang akan dilakukan dalam tahap pembelajaran,

peneliti menentukan capaian pembelajaran yang sama seperti pada siklus I, menyusun perangkat ajar yaitu modul ajar yang lebih berinovasi dan soal evaluasi yang lebih menarik menggunakan media quizizz. Setelah tahap perencanaan ulang selesai kemudian pada tahap tindakan (acting) pada siklus II. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran. Setelah pembelajaran selesai, peneliti memberikan soal evaluasi berbantu media quizizz. Berikut rekapitulasi Hasil Evaluasi belajar pada siklus II.

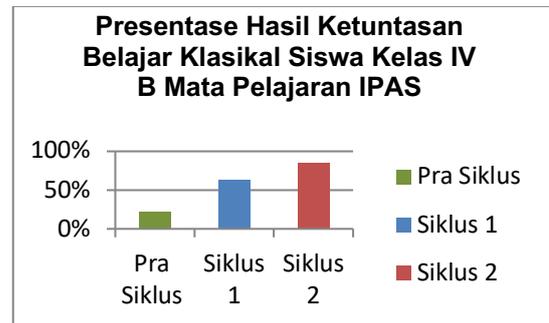
Tabel 3 Rekapitulasi Hasil Belajar Peserta didik Siklus II

Uraian	Hasil Evaluasi Pra Siklus
Jumlah Nilai	2220
Presentase ketuntasan klasikal	85 %
Nilai rata-rata hasil belajar	82,2
Hasil siswa yang tuntas	23
Hasil siswa yang tidak tuntas	4

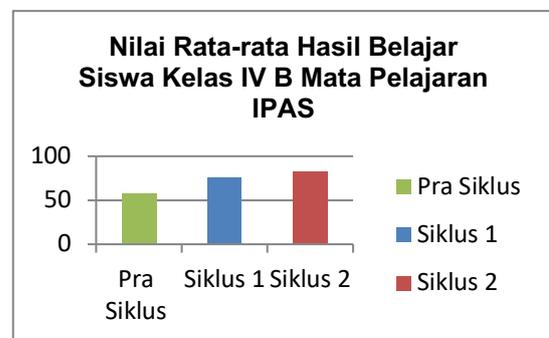
Berdasarkan tabel 3, pada pembelajaran yang dilakukan di siklus II hasil yang didapat dengan KKTP 75 dari 27 Siswa terdapat 23 siswa yang tuntas dan 4 siswa yang belum tuntas. Memperoleh nilai rata-rata hasil belajar sebesar 82,2 dengan ketuntasan klasikal 85%.

Pada saat melaksanakan tahap tindakan (acting), peneliti juga melaksanakan tahap pengamatan (observing). Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus ke II siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran dibandingkan pada siklus ke I. Semua siswa dapat lebih aktif dan belajar lebih menyenangkan. Semua siswa juga sangat antusias untuk menjawab soal evaluasi dengan media quizizz. Setelah tahap tindakan dan pengamatan, selanjutnya yaitu pada tahap refleksi (reflecting) peneliti melakukan refleksi terhadap hasil belajar siswa yaitu dari hasil observasi dan hasil evaluasi belajar pada siklus II. Pada siklus II mengalami peningkatan dibanding saat siklus I. Yang sebelumnya saat siklus I terdapat 17 siswa yang tuntas, sedangkan saat siklus II terdapat 24 siswa yang tuntas. Pada siklus II ketuntasan klasikal juga meningkat dibanding dengan siklus I yaitu dari 63% menjadi 85%. Ketuntasan belajar klasikal pada siklus II sudah memenuhi persentase ketuntasan klasikal $\geq 80\%$. Berikut ini adalah data presentase ketuntasan klasikal dan rata-rata hasil belajar siswa dari pra siklus, siklus I dan

siklus II dengan peningkatan yang dapat dilihat dalam grafik berikut :



Grafik 1 Persentase Ketuntasan Klasikal Siswa Kelas IV B Mata Pelajaran IPAS.



Grafik 2 Nilai Rata-rata Hasil Belajar Siswa Kelas IV B Mata Pelajaran IPAS

Grafik 1 dan 2 menunjukkan bahwa keaktifan siswa dari kondisi awal, siklus 1, siklus 2 mengalami peningkatan. Keaktifan dan Hasil belajar siswa sangat dipengaruhi oleh bagaimana mereka melakukan proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang monoton (itu-itu saja), tentu saja tidak akan berpengaruh terhadap keaktifan dan keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar yang cukup tinggi. Peningkatan hasil belajar dapat

ditingkatkan jika proses pembelajaran yang sedang berlangsung melibatkan siswa dalam berbagai bentuk dan langkah kegiatan. Pada siklus 1 guru telah menerapkan evaluasi dengan media quizizz sesuai dengan prosedur, namun pelaksanaan pembelajaran belum dapat berjalan secara optimal dikarenakan terdapat beberapa langkah yang memerlukan kreatifitas dan inovasi, meliputi : 1) belum semua siswa dapat memecahkan masalah pada quiz dan menemukan jawaban yang tepat, dan 2) siswa masih ragu-ragu untuk menjawab pertanyaan pada quizizz karena hal tersebut sangat baru bagi mereka. Namun secara umum, siklus I menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan kondisi awal baik dari aspek hasil belajar siswa maupun keaktifan siswa selama pembelajaran. Setelah dilakukan diskusi refleksi, kekurangan kekurangan tersebut diperbaiki, yakni guru memberikan pengarahan agar siswa tidak takut salah dan ragu dalam menjawab pertanyaan quizizz dan guru lebih memperhatikan tingkat kesukaran soal serta membuat soal yang berhubungan dengan kehidupan mereka, sehingga mereka lebih mudah dalam memahami soal

yang diberikan sehingga diharapkan mereka mendapat skor yang lebih baik. Dari analisis data hasil belajar siswa menunjukkan dari kondisi awal, ke siklus 1 dan siklus 2 mengalami peningkatan yang baik. Persentase hasil belajar pada siklus 2 sudah mencapai target bahkan melebihi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai siswa terus meningkat dari awal hingga akhir penelitian. Bahkan, pada siklus terakhir, nilai siswa melampaui target yang ditetapkan. Selain itu, siswa juga menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan sudah efektif. Pada siklus 2 hasil belajar siswa sudah tuntas mencapai minimal KKTP 75 serta persentase ketuntasan klasikal sudah mencapai 85%. Jadi sudah mencapai target seperti yang ditetapkan pada indikator kinerja PTK ini. Dari analisis data menunjukkan proses pembelajaran yang dilakukan pada siklus 2 jauh lebih baik dibanding pada siklus 1. Secara umum proses pembelajaran pada siklus 2 kategorinya sangat bagus. Dari data-data tersebut menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan oleh guru (peneliti) terus mengalami perbaikan

dan sudah mencapai sesuai yang ditargetkan. Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Seftiani (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan media quizizz dalam proses pembelajaran membuat siswa lebih fokus dan semangat dalam belajar hal tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga pada akhirnya hasil belajar siswa dapat meningkat.

D. Kesimpulan

Menurut pembahasan dan hasil penelitian yang di lakukan, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS berbantu media quizizz mengalami peningkatan yang baik, hal ini bisa di lihat dari data awal yang diperoleh dari hasil evaluasi pra siklus yaitu sebesar 22% dimana ketuntasan klasikal belum tercapai sehingga dilakukan tindakan penelitian pada siklus I, persentase siswa yang mencapai KKTP pada tahap siklus I hasil dari ketuntasan klasikal yang dicapai sebesar 63 % dengan kategori kurang dari target kreteria yang diinginkan. Pada tahap siklus II ketuntasan klasikal kelas IV B SDN Pedurungan Lor 01 mengalami peningkatan sebesar 22

% dari 63% pada siklus I menjadi 85% pada siklus ke II. Hal tersebut membuktikan bahwa dengan menggunakan media quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Setelah melakukan penelitian dapat disimpulkan bahwa untuk memperoleh hasil belajar yang optimal dan pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan menyenangkan, maka peneliti memberikan beberapa saran : 1) Guru dapat menggunakan aplikasi quizizz sebagai media evaluasi dalam proses pembelajaran karena hal tersebut telah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. 2) Dalam kegiatan pembelajaran guru menggunakan media-media yang inovatif dan menarik untuk menambah motivasi belajar siswa sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiani, K.D.A, Faradita. M.N. (2021). Penggunaan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pgsd Pada Masa Pandemi Covid19. *Jurnal UM Surabaya*. 1(1), 209-218.
- Citra, C.A. dan 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.

Mawarni, P.Y., Soetjipto, E.B., Sa'dijah, C. (2017). The Implementation of Cooperative Learning Model Rally Robbin And Fan-N-Pick To Improve Students' Self Esteem And Learning Outcomes. *International Journal of Humanities and Social Science Invention*, 6(6), 44-50.

Pusparani, H. (2020). Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas Vi Di Sdn Guntur Kota Cirebon.: *Jurnal Tunas Nusantara*, 2(2), 269-279. DOI: <https://doi.org/10.34001/jtn.v2i2.1496>

Panggabean, S. Harahap, T.H. (2020). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Quizizz Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika. *MES: Journal of Mathematics Education and Science*. 6(1),78-83. DOI: <https://doi.org/10.30743/mes.v6i1.3143>

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.