

PEMANFAATAN QUIZIZZ UNTUK PTM PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA

DIAH LESTARI

SMA Negeri 1 Malinau

e-mail: diosmansa@gmail.com

ABSTRAK

Masa pandemi Covid-19 ini memberikan tantangan khususnya dunia pendidikan. Pembelajaran tatap muka terbatas harus dilaksanakan pada daerah yang telah memenuhi syarat sesuai ketentuan. Guru harus mendesain pembelajaran yang efektif dan menyenangkan agar tercapai kualitas pembelajaran yang optimal. Tujuan penulisan artikel ini adalah untuk mendeskripsikan tentang pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran dalam PTM Terbatas 100% pada mata pelajaran matematika. Penulisan artikel ini menggunakan studi kepustakaan/studi literatur. Data yang diperlukan dihimpun melalui kajian teks dari hasil penelitian yang dipublikasikan pada jurnal online nasional dan buku teks. Berdasarkan studi literatur menunjukkan bahwa Quizizz merupakan media pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menyenangkan serta efektif digunakan dalam pembelajaran matematika. Quizizz memiliki fitur-fitur yang menarik sehingga dapat meningkatkan konsentrasi, motivasi dan hasil belajar peserta didik sehingga dapat dimanfaatkan sebagai alternatif media pembelajaran matematika.

Kata Kunci: Quizizz, pembelajaran matematika, media pembelajaran

ABSTRACT

The Covid-19 pandemic has presented challenges, especially in the world of education. Limited face-to-face learning must be carried out in areas that have met the requirements according to the provisions. Teachers must design effective and fun learning in order to achieve optimal learning quality. The purpose of writing this article is to describe the use of Quizizz as a learning medium in 100% Limited PTM in mathematics. The writing of this article uses a literature study/literature study. The required data is collected through text studies from research results published in national online journals and textbooks. Based on the literature study, it shows that Quizizz is an innovative, creative and fun learning media and is effectively used in learning. Quizizz has interesting features so that it can improve the concentration, motivation and learning outcomes of students so that it can be used as an alternative medium for learning mathematics.

Keywords: Quizizz, mathematics learning, learning media

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan salah satu negara yang terkena pandemi covid-19. Dampak dari pandemi tersebut hampir dirasakan oleh seluruh bidang, salah satunya adalah bidang pendidikan. Untuk meminimalisir penularan covid-19, peserta didik harus mengikuti kebijakan pemerintah untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh (PJJ). Pelaksanaan PJJ di sekolah tidak selalu berjalan lancar. Ketersediaan sarana dan prasarana dan kemampuan guru dalam menggunakan teknologi menjadi faktor pendukung dari pelaksanaan PJJ. Salah satu hal yang dikhawatirkan jika PJJ berlangsung dalam waktu cukup lama, maka akan mengakibatkan adanya *Learning loss* atau berkurangnya pengetahuan dan keterampilan secara akademis (Andriani, Subandowo, Karyono, & Gunawan, 2021).

Salah satu upaya pemerintah mengurangi *learning loss* pada peserta didik akibat pandemi covid-19 adalah dengan melakukan pembelajaran tatap muka (PTM) terbatas. Tentu saja pelaksanaan PTM terbatas dilakukan berdasarkan SKB 4 Menteri dan memenuhi daftar periksa. PTM terbatas dilakukan bagi daerah zona aman pemaparan covid-19 dan guru sudah melakukan vaksinasi. Berdasarkan Surat Keputusan Bersama Menteri Kesehatan, Menteri Dalam Negeri, Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, dan Menteri Agama

Nomor 03/Kb/2021, Nomor 384 Tahun 2021, Nomor Hk.01.08/Menkes/4242/2021, Nomor 440-717 Tahun 2021 yang ditetapkan pada 21 Desember 2021 tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran Di Masa Pandemi Coronavirus Disease 2019 (Covid-19) bahwa Penyelenggaraan pembelajaran di masa pandemi Covid-19 dilakukan berdasarkan level Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) yang ditetapkan pemerintah dan capaian vaksinasi pendidik, tenaga kependidikan, dan warga masyarakat lanjut usia. Kondisi daerah dengan PPKM level 1-2, vaksinasi dosis 2 PTK > 80%, dan vaksinasi dosis 2 lansia di tingkat Kabupaten/Kota > 50% dapat melaksanakan PTM dengan kapasitas 100%. Begitu Pula Satuan pendidikan yang berada pada daerah khusus berdasarkan kondisi geografis dapat melaksanakan pembelajaran tatap muka secara penuh dengan kapasitas peserta didik 100%.

Dengan PTM 100% sekolah dapat melaksanakan pembelajaran maksimal 6 jam setiap hari (SKB 4 Menteri tanggal 21 Desember 2021), dari jam normal pembelajaran 10 jam per hari. Tentunya ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru terlebih guru matematika. Bagaimana guru dapat mengoptimalkan kualitas capaian pembelajaran dalam waktu yang terbatas. Selain itu, guru harus dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar peserta didik dan menjadikan pembelajaran matematika menjadi pembelajaran yang menyenangkan sesuai dengan Permendikbud nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, bahwa Proses Pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Untuk mencapai kualitas pembelajaran yang optimal dan menjadikan PTM matematika sebagai pembelajaran yang menyenangkan dibutuhkan suatu inovasi pembelajaran dari guru. Salah satunya adalah menggunakan pembelajaran yang berbasis teknologi. Apalagi peserta didik saat ini lebih dekat dengan dunia digital. Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan dalam pembelajaran matematika adalah Quizizz. Hal ini selaras dengan pernyataan Ramadhani dkk (2020) bahwa Aplikasi pembelajaran Quizizz dapat digunakan guru sebagai alternatif pembelajaran matematika yang menyenangkan. Karena penggunaan model pembelajaran, metode dan strategi pembelajaran yang tepat dan secara optimal didukung oleh media interaktif telah dikembangkan untuk membangkitkan minat, aktivitas pembelajaran, motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran matematika. Quizizz merupakan sebuah web-tool untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas.

Nurrahmawati, Priwantoro, dan Setyawan (2021) juga menyatakan bahwa guru dapat memilih alternatif menggunakan quizizz untuk menjadikan peserta didik berperan aktif dalam menyelesaikan masalah dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Karena quizizz dapat melatih kemampuan motorik peserta didik yang memberikan dampak pada hasil belajar peserta didik. Quizizz dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran matematika. Selain itu quizizz mampu menampung berbagai gaya belajar peserta didik terutama gaya belajar visual dan auditori. Gaya belajar memiliki peran penting dalam proses penerimaan materi. Tampilan quizizz yang berwarna, menggunakan gambar dan video, memudahkan peserta didik yang memiliki gaya belajar visual. Selain itu, jiwa kompetisi peserta didik akan meningkat dengan menggunakan Quizizz. Dikarenakan setelah mengerjakan soal, peserta didik dapat melihat peringkat masing-masing.

Tulisan ini berusaha memberikan pandangan salah satu pemanfaatan aplikasi Quizizz untuk pembelajaran tatap muka 100% di masa pandemi pada mata pelajaran matematika. Fitur-fitur pada Aplikasi Quizizz dapat digunakan mulai dari kegiatan awal pembelajaran, kegiatan inti, kegiatan penutup sampai kepada kegiatan penilaian dalam pembelajaran matematika.

METODE PENELITIAN

Tulisan ini tergolong atau termasuk dari hasil penelitian kajian pustaka atau *literature review*. Menurut Ahmad (2020) Jenis penelitian kepustakaan merupakan penelitian yang

mengandalkan data-data yang hampir sepenuhnya dari kepustakaan atau literatur, baik itu dalam bentuk fisik maupun digital. Sedangkan menurut Sari dan Asmendri (2020) penelitian kajian pustaka didapat dari berbagai literatur seperti buku referensi, artikel, hasil penelitian yang sesuai, catatan, dan berbagai jurnal yang informasi-informasi dari literatur dikumpulkan yang sesuai dengan kegiatan penelitian yang dilakukan. Kegiatan dilakukan secara sistematis untuk mengumpulkan, mengolah, dan menyimpulkan data dengan menggunakan metode/teknik tertentu guna mencari jawaban atas permasalahan yang dihadapi.

Data yang digunakan dalam tulisan ini berasal dari hasil-hasil penelitian yang sudah dilakukan dan sudah diterbitkan dalam jurnal *online* nasional maupun dari buku-buku tentang penggunaan Quizizz dalam pembelajaran. Pencarian artikel penelitian yang dipublikasikan secara *online* dilakukan melalui *Google Scholar* dan pencarian buku-buku *online* dilakukan melalui *Google Books* dengan kata kunci Quizizz sebagai media pembelajaran dan penggunaan Quizizz dalam pembelajaran. Pencarian artikel dibatasi dari tahun terbit 2015 sampai dengan 2022.

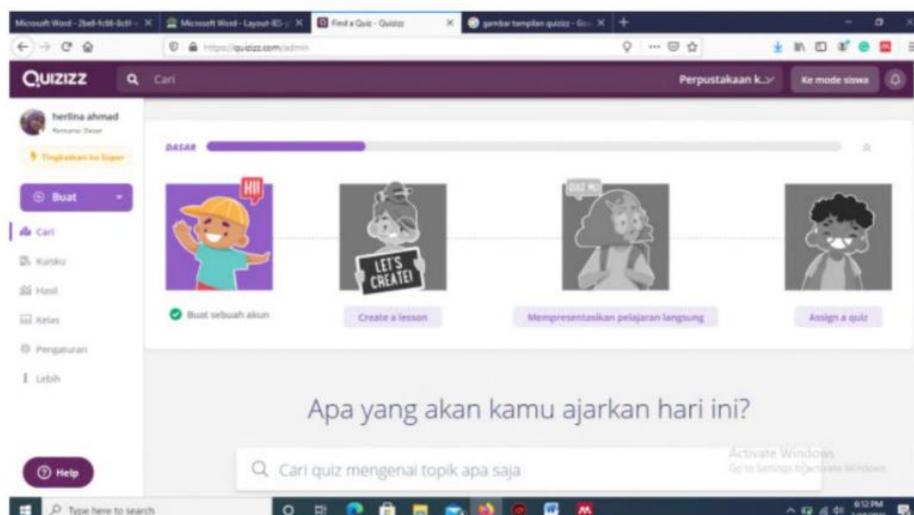
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Quizizz sebagai Media Pembelajaran

Quizizz merupakan salah satu bentuk perkembangan media pembelajaran berbasis teknologi di era revolusi industri 4.0. Menurut Purba (2019), Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan. Dengan menggunakan Quizizz, peserta didik dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka. Quizizz memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik menghibur dalam proses pembelajaran. Quizizz juga memungkinkan peserta didik untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar. Peserta didik mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Guru dapat memantau prosesnya dan mengunduh laporan ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja peserta didik. Menggunakan aplikasi ini membantu merangsang minat dan meningkatkan konsentrasi peserta didik.

Aplikasi Quizizz ini memiliki fitur-fitur yang sudah di programkan oleh pendesainnya yang dirancang juga untuk mudah digunakan oleh para penggunanya. Fitur-fitur menarik yang dimiliki quizizz bisa digunakan oleh guru untuk mempermudah dalam proses belajar-mengajar, diantaranya guru dapat membuat kuis interaktif lebih dari 4 pilihan jawaban. Selain itu guru dapat menambahkan media gambar ke latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai dengan keinginan (Ahmad, Latif, & Alyakin, 2021). Aplikasi quizizz dapat diakses secara gratis melalui website <http://quizizz.com>.



Gambar 1. Aplikasi Quizizz

Tidak hanya dalam bentuk kuis, guru juga dapat membuat *slide* materi pelajaran pada Quizizz. Hal ini sejalan dengan Miladanta dan Muharam (2021) yang dalam penelitiannya menggunakan media pembelajaran Quizizz sebagai bahan pengajaran peserta didik. Pembuatan materi berupa *slide* pada pengaturan yang telah disediakan, baik berupa teks, gambar, kuis bahkan dapat memasukkan audio sebagai pemaparan materi.



Gambar 2. Pembuatan Materi pada Quizizz

Aini (2019) mengatakan bahwa proses pemanfaatan media pembelajaran *Slide Quizizz* ini adalah sebagai berikut:

- Pendidik mengakses aplikasi Quizizz baik ke pc atau laptop.
- Pendidik menayangkan Quizizz yang sudah dibuat atau dipilih kepada peserta didik sebagai media pembelajaran yang sudah dirancang.
- Peserta didik mengikuti permainan dalam Quizizz tersebut.
- Pendidik dapat memperkuat pemahaman dan ketrampilan peserta didik dengan tugas-tugas lanjutan sesuai tujuan pembelajaran.

2. Penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran Matematika

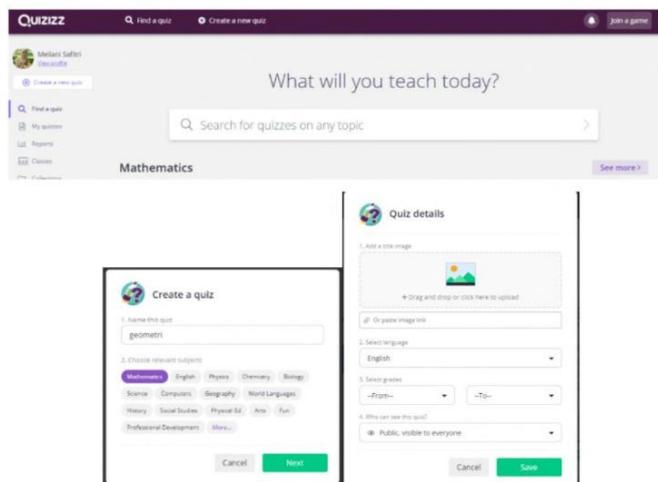
Pembelajaran matematika adalah proses pembelajaran ilmu pengetahuan yang menggunakan pemikiran yang nalar dan terstruktur dengan melibatkan pikiran serta kegiatan dalam mengembangkan kemampuan pemecahan suatu masalah. Untuk membangkitkan minat dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran matematika dibutuhkan suatu media pembelajaran yang menarik. Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif berbasis permainan dapat digunakan guru dalam pembelajaran matematika. Berikut akan disajikan penggunaan quizizz dalam pembelajaran matematika.

Untuk memulai quizizz guru dapat mendaftar atau membuat akun melalui <http://quizizz.com>. Klik *sign up* di pojok kanan atas atau bisa langsung menggunakan *sign up with Google* lalu pilih akun yang digunakan. Setelah guru mendaftar atau memiliki akun pada quizizz, guru dapat memulai menggunakan fitur-fitur pada quizizz.

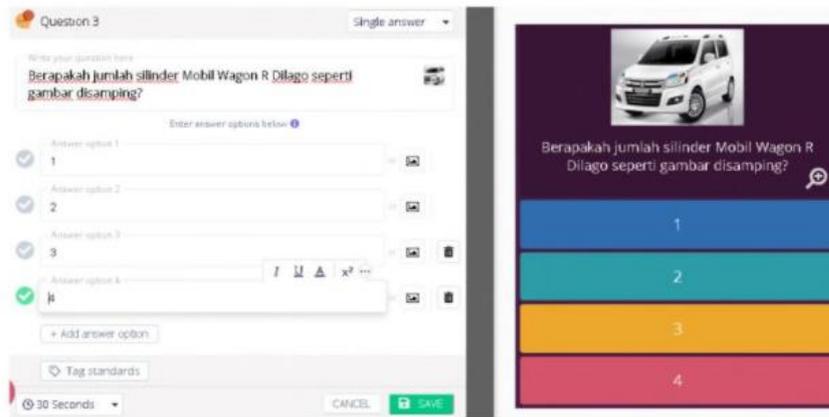


Gambar 3. Membuat Akun Quizizz

Langkah selanjutnya jika sudah masuk ke akun quizizz yaitu membuat kuis baru dengan tahapan sebagai berikut: Klik menu *create new quiz* di sebelah kiri, Isi nama kuis, Pilih Bahasa, *Add quiz image*, Pilih *save*. Klik *create new question* untuk mulai membuat soal. *Single answer* adalah soal dengan satu jawaban benar. *Multy select* adalah soal dengan jawaban benar lebih dari satu. Tampilan layer di sebelah kanan adalah tampilan soal yang akan muncul di HP peserta didik. Jika sudah selesai membuat soal, klik *finish quiz* kemudian isi *grade* dan *choose relevance subject*.

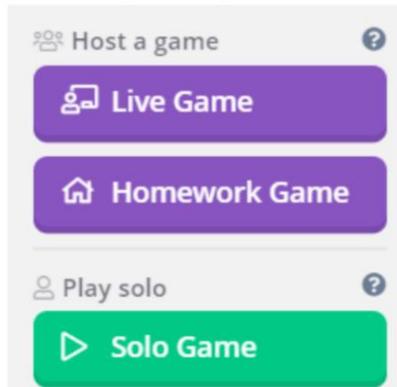


Gambar 4. Membuat Kuis



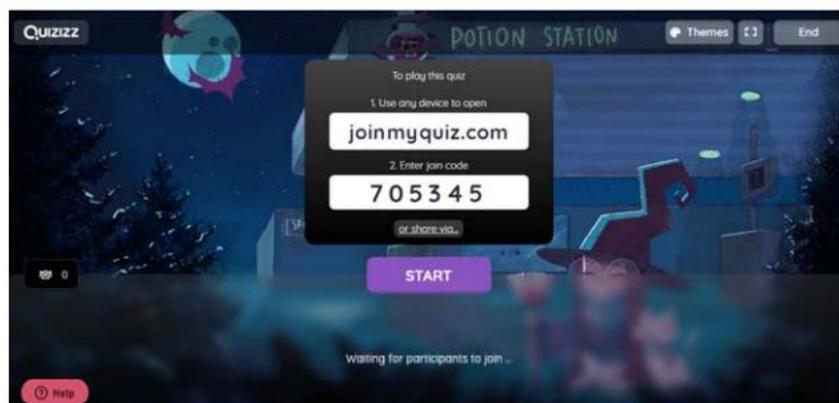
Gambar 5. Tampilan Soal pada Quizizz

Selain membuat soal sendiri, guru juga dapat menggunakan atau mengimpor soal-soal yang tersedia pada aplikasi Quizizz dengan menggunakan menu *Teleport Question*. Untuk menjalankan kuis pada aplikasi quizizz, guru dapat memilih *live game* (dimainkan langsung di kelas, peserta didik mengerjakan kuis bersamaan), *homework game* (sebagai PR, peserta didik dapat mengerjakan di rumah dalam durasi waktu yang ditentukan) atau *solo game* (mencoba dimainkan sendiri, ini digunakan untuk uji coba pertama setelah selesai membuat kuis.).



Gambar 5. Pilihan Menjalankan Kuis

Setelah kuis selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah memberikan kuis tersebut kepada peserta didik. Guru dapat membagikan link quizizz atau kode join kepada peserta didik. Dengan menggunakan perangkat *smartphone*, peserta didik dapat mengakses kuis tersebut tanpa harus membuat akun.



Gambar 6. Contoh Kode Join Quizizz

Laporan data statistik hasil kuis yang telah dilaksanakan dapat diakses pada aplikasi Quizizz. Guru juga dapat mengunduh data statistik tersebut dalam bentuk *Spreadsheet Excel* (Purba, 2019). Berikut tampilan data statistik hasil kuis peserta didik:



Gambar 7. Data Statistik Hasil Kuis Peserta Didik

Guru juga dapat memanfaatkan fitur *flash card* pada aplikasi Quizizz untuk mereview kuis atau untuk digunakan sebagai *ice breaker* pada pembelajaran matematika. Cara menggunakan fitur flash card yaitu guru terlebih dahulu membuka kuis yang sudah dibuat. Kemudian memilih *icon review* selanjutnya memilih *icon flash card*.



Gambar 8. Fitur flash Card pada Quizizz

3. Kelebihan dan Kekurangan Quizizz

Banyaknya *platform* media pembelajaran *online* yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika membuat guru harus dapat memilih dan membandingkan kelebihan dan kekurangan *platform-platform* tersebut. Banyak faktor yang dapat dipertimbangkan misalnya, kesesuaian atau kekhasan dari materi pelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

Beberapa keunggulan Quizizz menurut Wahyudi, Rufiana, dan Nurhidayah (2020) yaitu tersedianya *equation* yang berupa tulisan bukan gambar. *Equation* (formula matematika) tersebut dapat diinputkan di bagian pertanyaan atau pernyataan yang dibuat. Sehingga dapat memberikan tampilan Quizizz yang menarik dan sesuai. Tidak hanya itu Quizizz juga didukung dengan musik sehingga membuat peserta didik semangat mengerjakan soal dengan baik. Selain itu beberapa kelebihan lain dari Quizizz menurut Ramadani, dkk (2020), yaitu setiap peserta didik menjawab pertanyaan dengan benar maka akan muncul beberapa poin yang didapatkan

dalam satu soal dan juga mendapat ranking dalam menjawab soal tersebut. Jika peserta didik menjawab salah pertanyaan tersebut, maka akan muncul jawaban yang benar. Jika selesai mengerjakan kuis, pada akhir kuis akan ada tampilan *review question* untuk melihat kembali jawaban yang kita pilih. Dalam pengerjaan kuis, setiap peserta didik mendapat daftar pertanyaan yang berbeda dengan peserta didik lainnya karena kuis tersebut dibuat dalam bentuk *Homework/PR* sehingga daftar soalnya diacak dan setiap peserta didik, soal yang muncul berbeda-beda.

Adapun yang menjadi kekurangan dari aplikasi Quizizz ini antara lain: peserta didik dapat membuka tab baru dan susah dalam mengontrol peserta didik ketika membuka tab baru (Ramadhani et al., 2020). Melengkapi pendapat dari Ramadhani, kekurangan lain dalam penggunaan Quizizz menurut Miladanta dan Muharam (2021) adalah Quizizz bergantung pada jaringan internet saat berlangsungnya kegiatan pembelajaran.

Pembahasan

Sistem pendidikan harus peka terhadap dinamika kehidupan berbangsa yang kini menuntut perubahan di berbagai bidang, serta dinamika dari perubahan dunia yang dikenal sebagai gelombang globalisasi. Pendidikan di abad pengetahuan menuntut adanya manajemen pendidikan yang modern dan profesional dengan bernuansa pada pemanfaatan teknologi. Dengan menggandeng kemajuan teknologi informasi (TI) diharapkan pendidikan akan menjadi lebih baik dan fleksibel, baik dalam sistem yang hendak dikembangkan, materi yang dapat diakses peserta didik dan pendidik, media pembelajaran atau media instruksional dan proses pembelajaran yang akan diterapkan serta bagaimana mencari alternatif solusi bila ditemukan hambatan dari peserta didik dan guru atau penyelenggara pendidikan. Penerapan Teknologi Informasi dalam bidang pendidikan khususnya dalam pembelajaran diharapkan dapat memberikan perubahan yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

Quizizz sebagai salah satu media pembelajaran berbasis teknologi informasi dapat digunakan dalam proses pembelajaran tatap muka oleh guru dan peserta didik hanya dengan perangkat laptop atau *smartphone*. Peserta didik saat ini merupakan generasi Z yang sehari-harinya terbiasa menggunakan *smartphone*. Sehingga bukan hal sulit bagi peserta didik jika dalam proses pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz. Bahkan peserta didik lebih tertarik ketika pembelajaran tatap muka di sekolah menggunakan media pembelajaran berbasis digital salah satunya adalah Quizizz. Dalam menyelesaikan soal menggunakan Quizizz, peserta didik dituntut untuk tepat waktu. Karena aplikasi Quizizz dilengkapi dengan perhitungan waktu untuk setiap soal yang dikerjakan. Hal ini menjadi tantangan bagi peserta didik agar menyelesaikan soal dengan cepat dan tepat. Selain itu, Quizizz juga menampilkan skor dan peringkat peserta didik. Motivasi untuk mendapatkan peringkat tertinggi membuat peserta didik harus berhati-hati dalam menjawab soal. Sehingga dapat menumbuhkan semangat kompetisi di antara peserta didik. Karena Quizizz memiliki fitur-fitur yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran matematika. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Tiana, Krissandi, dan Sarwi (2021) yang berjudul Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Game Quizizz pada Mata Pelajaran Matematika bahwa pembelajaran dengan menggunakan media game Quizizz mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran Matematika materi pecahan siswa kelas III SD Kanisius Kintelan.

Pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dengan adanya interaksi pembelajaran yang menarik antara pendidik dan peserta didik. Keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor, misalnya, konsentrasi belajar. Berdasarkan hasil penelitian dari Purba (2019) diperoleh informasi bahwa pemanfaatan konsentrasi belajar mahasiswa dapat ditingkatkan dengan melakukan evaluasi pembelajaran menggunakan quizizz. Meningkatnya motivasi belajar dan konsentrasi belajar peserta didik tentunya berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Beberapa hasil penelitian terdahulu tentang penggunaan Quizizz dalam pembelajaran diperoleh bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik

dengan menggunakan media Quizizz (Mulyati & Efendi, 2020; Miladanta & Muharam, 2021; Setiawan, Wigati, & Sulistyarningsih, 2019).

Pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran cocok digunakan di berbagai jenjang pendidikan. Penggunaannya juga mudah bagi guru dan peserta didik. Belajar seperti bermain games membuat suasana pembelajaran menjadi santai dan menyenangkan. Quizizz juga memudahkan guru dalam melakukan penilaian kepada peserta didik. Hasil penilaian langsung dapat diketahui ketika peserta didik telah menyelesaikan pengerjaan soal-soal evaluasinya. Pekerjaan guru menjadi lebih efektif dan efisien. Aini (2019) dalam penelitiannya yang berjudul Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu menyatakan bahwa Quizizz dapat menghasilkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan sehingga perlu dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Hal ini didukung penelitian yang dilakukan oleh Salsabila, Habiba, Amanah, dan difany (2020) yang berjudul Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA, bahwa media aplikasi Quizizz sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Dengan diberlakukannya PTM Terbatas 100% di awal Januari 2022, guru harus dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dengan tidak mengabaikan kualitas capaian pembelajaran. Membangkitkan kembali minat dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran matematika yang selama pandemi ini mengikuti pembelajaran jarak jauh menjadi tantangan bagi guru matematika. Untuk itu, adanya aplikasi Quizizz dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran matematika. Fitur-fitur Quizizz yang menarik dan penggunaan yang mudah dapat menambah motivasi peserta didik dalam pembelajaran. Sehingga Quizizz merupakan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan serta efektif digunakan dalam pembelajaran matematika. Motivasi belajar yang tinggi diharapkan dapat berimplikasi pada hasil belajar yang memuaskan. Guru juga harus dapat menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi sehingga pembelajaran di kelas tidak monoton.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, I. F. (2020). Alternative assessment in distance learning in emergencies spread of coronavirus disease (Covid-19) in Indonesia. *Jurnal Pedagogik*, 7(01), 195-222. From <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/pedagogik>
- Ahmad, H., Latif, A., & Alyakin, A. (2021). Media quizizz sebagai aplikasi assessment pembelajaran. (n.p.): Nas Media Pustaka.
- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran quizizz untuk pembelajaran jenjang pendidikan dasar dan menengah di Bengkulu. *Kependidikan*, 2(25). From <http://jurnal.umb.ac.id/index.php/kependidikan/article/view/567>
- Andriani, W., Subandowo, M., Karyono, H., & Gunawan, W. (2021, August). Learning loss dalam pembelajaran daring di masa pandemi corona. In *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran* (Vol. 1, No. 1, pp. 484-501). From <https://www.snastep.com/proceeding/index.php/snastep/article/view/63>
- Miladanta, A. N., & Muharam, A. A. S. (2021). Efektivitas Pembelajaran Tatap Muka Berbasis Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MTs Darul Fikri Materi Gerak. *PROCEEDINGS UIN SUNAN GUNUNG DJATI BANDUNG*, 1(27), 25–37. Retrieved from <https://proceedings.uinsgd.ac.id/index.php/proceedings/article/view/84>
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran matematika melalui media game quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64-73. From <https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>

- Nurrahmawati, A., Priwanto, W. S., & Setyawan, F. (2021). Menjadi Guru Profesional dan Inovatif dalam Menghadapi Pandemi (Antologi Esai Mahasiswa Pendidikan Matematika). (n.p.): UAD PRESS.
- Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016, Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran quizizz pada mata kuliah kimia fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29-39. From <http://ejournal.uki.ac.id/index.php/jdp/index>
- Ramadhani, R., dkk. Platform Asesmen untuk Pembelajaran Daring: Teori & Praktik. (2020). (n.p.): Yayasan Kita Menulis.
- 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/ JIITUJ*, 4(2), 163-173. From <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Sari, M., & Asmendri, A. (2020). Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA. *Natural Science: Jurnal Penelitian Bidang IPA Dan Pendidikan IPA*, 6(1), 41-53. From <https://doi.org/10.15548/nsc.v6i1.1555>
- 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. *EDUSAINTEK*, 3. From <https://prosiding.unimus.ac.id/index.php/edusaintek/article/view/229>
- Surat Keputusan Bersama Menteri Kesehatan, Menteri Dalam Negeri, Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, dan Menteri Agama Nomor 03/Kb/2021, Nomor 384 Tahun 2021, Nomor Hk.01.08/Menkes/4242/2021, Nomor 440-717 Tahun 2021, Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran Di Masa Pandemi Coronavirus Disease 2019 (Covid-19).
- Tiana, A., Krissandi, A. D. S., & Sarwi, M. (2021). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Game Quizizz pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(6), 943-952. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i6.189>
- Wahyudi, W., Rufiana, I. S., & Nurhidayah, D. A. (2020). Quizizz: Alternatif Penilaian di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Soulmath: Jurnal Edukasi Pendidikan Matematika*, 8(2), 95-108. <https://doi.org/10.25139/smj.v8i2.3062>