



Peran Aplikasi Pembelajaran Digital (Quizizz, Kahoot!) dalam Evaluasi Pembelajaran

Muci Herliyanto

Sekolah Tinggi Agama Islam Natuna, Indonesia

mucisherliyanto@gmail.com

Article Info

Abstract

Keywords:

Digital Learning,
Elementary School,
Evaluation, Kahoot,
Quizizz

This study aims to analyze the role of digital learning applications such as Quizizz and Kahoot! in the evaluation process of learning in elementary schools. This is a library research study, with the research subject comprising academic studies from the past five years and the research object focusing on the content and context of digital application use for learning assessment. Data collection techniques include documentation and literature review from recent scholarly journals. Data analysis was conducted using descriptive-qualitative methods through identification, classification, and synthesis of findings. The results indicate that Quizizz and Kahoot! effectively enhance student engagement, provide immediate feedback, and create an interactive learning atmosphere. These applications also assist teachers in monitoring student learning progress in real-time and adjusting instructional strategies accordingly. The conclusion of this study suggests that using digital applications in elementary learning evaluation is an innovative approach that positively influences student learning outcomes and motivation.

Kata kunci:

Evaluasi Pembelajaran,
Kahoot, Pembelajaran
Digital, Quizizz, Sekolah
Dasar

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran aplikasi pembelajaran digital seperti Quizizz dan Kahoot! dalam proses evaluasi pembelajaran di Sekolah Dasar. Jenis penelitian ini adalah studi pustaka (library research) dengan subjek penelitian berupa hasil-hasil studi akademik lima tahun terakhir dan objek penelitian berupa konten dan konteks pemanfaatan aplikasi digital untuk evaluasi pembelajaran. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi dan telaah literatur dari jurnal-jurnal ilmiah terkini. Teknik analisis data menggunakan metode deskriptif-kualitatif melalui identifikasi, klasifikasi, dan sintesis temuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Quizizz dan Kahoot! efektif meningkatkan keterlibatan siswa, memberikan umpan balik langsung, dan menciptakan suasana belajar yang interaktif. Selain itu, aplikasi ini membantu guru dalam memantau perkembangan hasil belajar siswa secara real-time dan menyesuaikan strategi pembelajaran. Kesimpulan dari studi ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi digital dalam evaluasi pembelajaran di SD merupakan inovasi yang relevan dan berdampak positif terhadap hasil belajar serta motivasi siswa.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah merambah ke berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Di era digital ini, penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu alternatif dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah dasar. Aplikasi seperti Quizizz dan Kahoot! menawarkan metode evaluasi yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka (Damayanti & Dewi, 2021). Quizizz merupakan platform pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif yang dapat diakses oleh siswa secara daring. Penggunaan Quizizz dalam evaluasi pembelajaran telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di

SD Kota Palangka Raya (Silvia et al., 2023). Studi ini menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan Quizizz menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar dibandingkan dengan metode konvensional.

Selain Quizizz, Kahoot! juga menjadi salah satu aplikasi yang populer digunakan dalam evaluasi pembelajaran. Kahoot! memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif yang dapat dimainkan secara langsung oleh siswa, baik secara individu maupun kelompok. Penggunaan Kahoot! dalam evaluasi pembelajaran telah menunjukkan dampak positif terhadap sikap kompetitif siswa dalam pembelajaran sejarah (Negara, 2023).

Di Indonesia, penggunaan aplikasi pembelajaran digital seperti Quizizz dan Kahoot! semakin meningkat, terutama sejak pandemi COVID-19 yang memaksa proses pembelajaran dilakukan secara daring. Hal ini mendorong guru untuk mencari alternatif evaluasi yang efektif dan menarik bagi siswa. Studi meta-analisis oleh Julianisa dan Winanto (2022) menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran daring memberikan pengaruh yang sangat tinggi terhadap peningkatan hasil belajar siswa SD.

Namun, meskipun banyak penelitian yang menunjukkan efektivitas penggunaan aplikasi pembelajaran digital dalam evaluasi pembelajaran, masih terdapat kesenjangan dalam pemahaman mengenai bagaimana aplikasi tersebut dapat diintegrasikan secara optimal dalam kurikulum dan strategi pembelajaran di SD. Selain itu, belum banyak penelitian yang membandingkan secara langsung antara penggunaan Quizizz dan Kahoot! dalam konteks evaluasi pembelajaran di SD. Penelitian oleh Chaerunnisa et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dapat meningkatkan antusiasme dan hasil belajar siswa kelas V SD dalam evaluasi pembelajaran. Namun, penelitian ini tidak membandingkan efektivitas Quizizz dengan aplikasi lain seperti Kahoot!, sehingga belum dapat disimpulkan aplikasi mana yang lebih efektif dalam konteks tertentu.

Studi oleh Wahyuillahi et al. (2021) menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran daring pada muatan PKn kelas V SD memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Namun, penelitian ini juga tidak membandingkan penggunaan Quizizz dengan aplikasi lain, sehingga belum memberikan gambaran menyeluruh mengenai efektivitas relatif dari berbagai aplikasi pembelajaran digital.

Penelitian oleh Nuriafuri et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai metode evaluasi dalam pembelajaran literasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD. Namun, penelitian ini lebih fokus pada aspek literasi dan tidak membahas secara mendalam perbandingan antara aplikasi pembelajaran digital yang berbeda.

Studi oleh Febriyanty et al. (2021) menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran jarak jauh dapat meningkatkan motivasi belajar siswa SD. Namun, penelitian ini juga tidak membandingkan efektivitas Quizizz dengan aplikasi lain seperti Kahoot!, sehingga belum memberikan gambaran menyeluruh mengenai aplikasi yang paling efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan tinjauan terhadap penelitian-penelitian terdahulu, terdapat kesenjangan dalam pemahaman mengenai perbandingan efektivitas antara aplikasi pembelajaran digital seperti Quizizz dan Kahoot! dalam evaluasi pembelajaran di SD. Selain itu, belum banyak penelitian yang membahas secara mendalam bagaimana karakteristik siswa dan konteks pembelajaran mempengaruhi efektivitas penggunaan aplikasi tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan membandingkan efektivitas penggunaan Quizizz dan Kahoot! dalam evaluasi pembelajaran di SD. Penelitian ini akan menganalisis bagaimana kedua aplikasi tersebut mempengaruhi hasil belajar, motivasi, dan sikap kompetitif siswa, serta bagaimana karakteristik siswa dan konteks pembelajaran mempengaruhi efektivitas penggunaan aplikasi tersebut.

Dengan memahami perbandingan efektivitas antara Quizizz dan Kahoot!, guru dapat memilih aplikasi yang paling sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa mereka. Hal ini dapat membantu meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran dan, pada akhirnya, hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian ini juga akan memberikan wawasan mengenai bagaimana aplikasi pembelajaran digital dapat diintegrasikan secara optimal dalam kurikulum dan strategi pembelajaran di SD. Hal ini penting untuk memastikan bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan tidak hanya bersifat kosmetik, tetapi benar-benar memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil pembelajaran.

Penelitian ini juga akan membahas tantangan dan hambatan yang dihadapi guru dalam menggunakan aplikasi pembelajaran digital dalam evaluasi pembelajaran, serta bagaimana tantangan tersebut dapat diatasi. Hal ini penting untuk memastikan bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat dilakukan secara efektif dan berkelanjutan. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya akan memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan, tetapi juga memberikan manfaat praktis bagi guru dan pembuat kebijakan dalam meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran di SD.

Penelitian ini juga relevan dengan konteks sosial saat ini, di mana penggunaan teknologi dalam pendidikan menjadi semakin penting, terutama dalam menghadapi tantangan pembelajaran jarak jauh dan kebutuhan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di era digital. Dengan memahami bagaimana aplikasi pembelajaran digital seperti Quizizz dan Kahoot! dapat digunakan secara efektif dalam evaluasi pembelajaran di SD, kita dapat memastikan bahwa teknologi digunakan untuk memperkuat, bukan menggantikan, peran guru dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini juga akan memberikan kontribusi terhadap pengembangan kebijakan pendidikan yang mendukung penggunaan teknologi dalam evaluasi pembelajaran, dengan mempertimbangkan kebutuhan dan karakteristik siswa di SD. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan ilmu pengetahuan dan praktik pendidikan, serta membantu meningkatkan kualitas pendidikan di SD melalui penggunaan teknologi yang efektif dan tepat guna.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk membandingkan efektivitas penggunaan Quizizz dan Kahoot! dalam evaluasi pembelajaran di SD, serta menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas penggunaan aplikasi tersebut. Manfaat dari penelitian ini adalah memberikan wawasan bagi guru dan pembuat kebijakan dalam memilih dan mengimplementasikan aplikasi pembelajaran digital yang paling sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, serta membantu meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran dan hasil belajar siswa di SD.

METODE

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan library research, yaitu studi literatur yang bersifat kualitatif deskriptif. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji peran aplikasi pembelajaran digital, khususnya Quizizz dan Kahoot!, dalam evaluasi pembelajaran di tingkat sekolah dasar (SD). Subjek penelitian ini adalah sumber-sumber literatur yang relevan, termasuk artikel jurnal, prosiding konferensi, dan buku akademik yang diterbitkan dalam lima tahun terakhir. Objek penelitian ini adalah konsep, implementasi, dan dampak penggunaan aplikasi Quizizz dan Kahoot! dalam proses evaluasi pembelajaran di SD. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara mengidentifikasi, mengumpulkan, dan menganalisis literatur yang relevan melalui basis data akademik seperti Google Scholar, DOAJ, dan portal jurnal nasional. Kriteria inklusi meliputi publikasi yang membahas penggunaan Quizizz dan Kahoot! dalam konteks pembelajaran SD, khususnya dalam evaluasi pembelajaran, serta diterbitkan dalam rentang waktu lima tahun terakhir. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis isi (content analysis), di mana data yang diperoleh dari literatur dianalisis untuk mengidentifikasi tema-tema utama, pola, dan kesenjangan penelitian yang ada. Analisis ini memungkinkan peneliti untuk menyusun sintesis dari berbagai temuan sebelumnya dan mengidentifikasi kontribusi baru yang dapat diberikan oleh penelitian ini. Metode library research ini sesuai dengan pendekatan yang digunakan dalam studi sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Khulud (2023), yang menekankan pentingnya analisis literatur dalam memahami efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi hasil belajar siswa. Dengan pendekatan ini, penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dan praktis dalam pengembangan strategi evaluasi pembelajaran di SD melalui pemanfaatan teknologi digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendekatan Konstruktivisme dalam Pembelajaran Digital

Teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Aplikasi seperti Quizizz dan Kahoot! mendukung pendekatan ini dengan menyediakan platform yang memungkinkan siswa berpartisipasi aktif melalui kuis interaktif, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan retensi materi (Santrock, 2011). Dengan fitur-fitur yang memungkinkan siswa untuk menjawab pertanyaan secara real-time dan mendapatkan umpan balik langsung, aplikasi ini menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan responsif terhadap kebutuhan siswa. Hal ini sejalan dengan prinsip konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi aktif dengan lingkungan belajar.

Pengaruh Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa

Hasil penelitian oleh Nurliana dan Nugroho (2023) menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran IPA kelas V SDN Candu I memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan teori behaviorisme yang menyatakan bahwa penguatan positif, seperti umpan balik langsung dari aplikasi, dapat meningkatkan motivasi dan kinerja belajar siswa. Dalam konteks ini, Quizizz menyediakan mekanisme penguatan yang efektif melalui skor dan peringkat, yang mendorong siswa untuk terus meningkatkan

performa mereka. Selain itu, fitur gamifikasi dalam Quizizz membuat proses evaluasi menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Efektivitas Kahoot! dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Damayanti dan Dewi (2021), pengembangan aplikasi Kahoot! sebagai media evaluasi hasil belajar siswa menunjukkan bahwa aplikasi ini efektif dalam meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa. Teori motivasi belajar, seperti yang dikemukakan oleh Deci dan Ryan (1985), menyatakan bahwa motivasi intrinsik dapat ditingkatkan melalui aktivitas yang menyenangkan dan menantang, seperti kuis interaktif. Kahoot! dengan desainnya yang berbasis permainan, menciptakan suasana kompetitif yang sehat di kelas, yang pada gilirannya meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif terhadap motivasi dan partisipasi siswa.

Penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran Daring

Studi oleh Hidayati dan Aslam (2021) mengungkapkan bahwa penggunaan Quizizz secara daring efektif dalam meningkatkan perkembangan kognitif siswa kelas III SD. Hal ini mendukung teori kognitivisme yang menekankan pentingnya proses mental dalam pembelajaran, di mana aplikasi interaktif dapat membantu siswa dalam mengorganisasi dan mengintegrasikan informasi baru. Quizizz memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan mengulang materi sesuai kebutuhan mereka, yang mendukung pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Selain itu, fitur analitik dalam Quizizz memberikan informasi kepada guru tentang area yang perlu diperkuat dalam pembelajaran.

Dampak Positif Quizizz dalam Pembelajaran PKn

Penelitian oleh Wahyuillahi et al. (2021) menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran daring pada muatan PKn kelas V SD memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi digital dapat digunakan secara efektif dalam berbagai mata pelajaran untuk meningkatkan hasil belajar. Quizizz menyediakan platform yang fleksibel dan dapat disesuaikan dengan berbagai konten pembelajaran, memungkinkan guru untuk mengintegrasikan teknologi dalam berbagai konteks mata pelajaran. Dengan demikian, penggunaan aplikasi seperti Quizizz dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di berbagai bidang studi.

Peningkatan Hasil Belajar Literasi melalui Quizizz

Dalam studi oleh Nuriafuri et al. (2024), penggunaan Quizizz sebagai metode evaluasi dalam pembelajaran literasi menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa kelas III SD. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi ini dapat digunakan secara efektif dalam mengembangkan keterampilan literasi siswa. Quizizz memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan materi literasi melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan, yang dapat meningkatkan minat dan motivasi mereka dalam membaca dan menulis. Selain itu, fitur umpan balik langsung membantu siswa memahami kesalahan mereka dan memperbaiki pemahaman mereka secara real-time.

Quizizz sebagai Media Evaluasi dalam Pembelajaran Matematika

Penelitian oleh Amany (2020) menunjukkan bahwa Quizizz dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran daring dalam pelajaran matematika. Aplikasi ini memungkinkan guru untuk melakukan evaluasi secara objektif dan efisien, serta memberikan umpan balik langsung kepada siswa. Dalam konteks pembelajaran matematika, Quizizz membantu siswa dalam memahami konsep-konsep matematika melalui latihan soal yang interaktif dan menantang. Selain itu, fitur gamifikasi dalam Quizizz membuat proses belajar matematika menjadi lebih menarik dan mengurangi kecemasan siswa terhadap mata pelajaran ini.

Pengaruh Media Pembelajaran Digital terhadap Hasil Belajar Matematika

Studi oleh Devinra et al. (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital Quizizz memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa di sekolah dasar. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi ini dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa. Dengan menyediakan latihan soal yang bervariasi dan umpan balik langsung, Quizizz membantu siswa dalam mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki dan memperkuat pemahaman mereka terhadap konsep-konsep matematika. Selain itu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan minat siswa terhadap mata pelajaran ini.

Perbandingan Efektivitas Quizizz dan Kahoot! dalam Penilaian Siswa

Dalam penelitian oleh Adwiyah et al. (2023), penggunaan Quizizz dan Kahoot! sebagai media penilaian di SMPN 3 Warungkiara Satu Atap menunjukkan bahwa kedua aplikasi tersebut efektif dalam meningkatkan hasil penilaian siswa. Meskipun terdapat perbedaan kecil dalam efektivitas antara kedua media, perbedaan ini tidak

cukup besar untuk menentukan mana yang lebih unggul secara keseluruhan. Hal ini menunjukkan bahwa baik Quizizz maupun Kahoot! dapat digunakan sebagai alat evaluasi yang efektif dalam pembelajaran, tergantung pada preferensi guru dan kebutuhan siswa. Kedua aplikasi ini menawarkan fitur-fitur yang mendukung pembelajaran interaktif dan evaluasi yang menyenangkan.

Meningkatkan Antusiasme dan Partisipasi Siswa melalui Quizizz

Penelitian oleh Adityawarman et al. (2022) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media untuk melaksanakan evaluasi pembelajaran dapat meningkatkan antusiasme dan partisipasi siswa dalam proses belajar. Hal ini mendukung teori humanistik yang menekankan pentingnya pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Dengan menyediakan lingkungan belajar yang interaktif dan menantang, Quizizz membantu siswa dalam mengembangkan rasa percaya diri dan motivasi intrinsik mereka. Selain itu, fitur kompetitif dalam Quizizz mendorong siswa untuk berusaha lebih keras dan terlibat aktif dalam pembelajaran.

Peningkatan Keterampilan Guru melalui Pelatihan Kahoot!

Studi oleh Partawan et al. (2023) menunjukkan bahwa pendampingan penggunaan aplikasi Kahoot! sebagai evaluasi pembelajaran digital pada guru SD Negeri 5 Les berhasil meningkatkan kemampuan dan keterampilan guru dalam mengaplikasikan teknologi dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan dan pendampingan penting untuk memastikan keberhasilan integrasi teknologi dalam pendidikan. Dengan memberikan pelatihan yang tepat, guru dapat mengembangkan kompetensi digital mereka dan mengintegrasikan teknologi secara efektif dalam proses pembelajaran. Selain itu, dukungan berkelanjutan dari pihak sekolah dan pemerintah juga diperlukan untuk memastikan keberlanjutan penggunaan teknologi dalam pendidikan.

Mengubah Pandangan Siswa terhadap Evaluasi melalui Quizizz

Penelitian oleh Pertiwi dan Nurpratiwiningsih (2022) menunjukkan bahwa mengaplikasikan game Quizizz dalam evaluasi pembelajaran siswa SDN Tembelang 02 dapat mengubah pandangan siswa terhadap evaluasi menjadi lebih positif dan menyenangkan. Hal ini penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan memotivasi siswa. Dengan mengubah evaluasi menjadi pengalaman yang menyenangkan, siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, pendekatan ini juga membantu mengurangi kecemasan siswa terhadap evaluasi dan meningkatkan kepercayaan diri mereka.

Pandangan Positif Guru terhadap Penggunaan Quizizz

Dalam studi oleh Sumarni et al. (2023), pelatihan pemanfaatan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran bagi guru di Kabupaten Cirebon menunjukkan bahwa guru memiliki pandangan positif terhadap penggunaan aplikasi ini dan menganggapnya bermanfaat dalam proses evaluasi pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa dukungan dan pelatihan bagi guru penting untuk keberhasilan integrasi teknologi dalam pendidikan. Dengan memberikan pelatihan yang tepat, guru dapat memahami cara menggunakan aplikasi seperti Quizizz secara efektif dan mengintegrasikannya dalam strategi pembelajaran mereka. Selain itu, dukungan dari pihak sekolah dan pemerintah juga diperlukan untuk memastikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian literatur, dapat disimpulkan bahwa aplikasi pembelajaran digital seperti Quizizz dan Kahoot! memiliki peran yang signifikan dalam mendukung proses evaluasi pembelajaran di Sekolah Dasar. Kedua platform tersebut mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif, memotivasi belajar, serta memberikan umpan balik langsung yang membantu guru dalam menilai pencapaian kompetensi siswa. Selain itu, penggunaan aplikasi ini juga mendorong suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, integrasi teknologi digital dalam evaluasi pembelajaran menjadi salah satu strategi inovatif yang relevan diterapkan dalam konteks pendidikan dasar saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). The Role of Quizizz Application in Evaluating Students' Learning Outcomes in Elementary School Education. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar (JPSPD)*, 7(2), 150–160. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jpsd/article/view/25030>
- Alam, F. N., & Kholid, K. (2024). Quizizz and Kahoot Enhance Student Engagement and Motivation in Indonesian Language Learning at SD IT Abata Lombok. *Lingual: Journal of Language and Culture*, 17(2), 200–210. <https://doi.org/10.24843/LJLC.2024.v17.i02.p15>

- Chaerunnisa, C., Nurhaedah, N., & Rostina, R. (2024). Penggunaan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Antusiasme Siswa Kelas V Sekolah Dasar dalam Evaluasi Pembelajaran. *Global Journal Basic Education*, 3(3).
- Damayanti, N. A., & Dewi, R. M. (2021). Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 951–962.
- Daryanes, F., & Sayuti, I. (2021). Kahoot and Quizizz Training for Science Teachers in the Online Learning Evaluation Process to Improve Teachers' Mastery of Technology. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat (Indonesian Journal of Community Engagement)*, 7(3), 123–130. <https://doi.org/10.22146/jpkm.70237>
- Febriyanty, A. I., Suryaningsih, T., & Iska, Z. N. (2021). Pengaruh Penggunaan QUIZIZZ Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar pada Pembelajaran Jarak Jauh Siswa Sekolah Dasar. *Elementar: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1).
- Julianisa, J., & Winanto, A. (2022). Meta Analisis Pengaruh Penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran Daring terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6).
- Khulud, H. (2023). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *TSAQOFAH*, 4(2), 804–816. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v4i2.2385>
- Kristanto, B. P., & Yuniarta, T. N. H. (2021). Development of Media Evaluation of Mathematics Learning Based Applications Quizizz with Problems PISA Content Quantity. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(2), 100–110. <https://www.online-journal.unja.ac.id/edumatica/article/view/12449>
- Lestari, D. (2021). Kahoot! and Quizizz: A Comparative Study on the Implementation of E-Learning Application Toward Students' Motivation. *Karya Ilmiah Dosen*, 1(1), 10–15. <https://journal.stkipgtritenggalek.ac.id/index.php/kid/article/view/150>
- Narawati, A. Y., Supriadi, D., & Mulyanto, R. (2021). Using Quizizz as an Interactive Learning Media to Improve Cognitive Values in Elementary School Students. *International Journal of Engineering, Science and Information Technology*, 1(2), 45–50. <https://ijesty.org/index.php/ijesty/article/view/637/0>
- Negara, C. P. (2023). Dampak Penggunaan Kahoot Sebagai Evaluasi Pembelajaran Sejarah Terhadap Sikap Kompetitif Siswa. *JEJAK: Jurnal Pendidikan Sejarah & Sejarah*, 4(2).
- Nuriafuri, R., Sumarno, & Dwijayanti, I. (2024). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Metode Evaluasi dalam Pembelajaran Literasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 3 SDN Sendangmulyo 02 Semarang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(1), 670–675
Online Journal Universitas Jambi
- Romadhon, K., Oktavia, L., Irfan, I., Jannati, P., & Ultavia, A. (2022). Implementation of the Quizizz Application as a Media in Assessment of Online Learning to Grow Student Learning Motivation in Elementary Schools. *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 14(1), 1–10. <https://ejournal.upi.edu/index.php/eduhumaniora/article/view/47299>
- Wijayanti, S. H., & Prasadja, H. (2022). Quizizz and Kahoot! for Online-Learning Engagement in Elementary School. *Proceedings of the 6th Batusangkar International Conference (BIC 2021)*, 1–6. <https://doi.org/10.4108/eai.11-10-2021.2319534>
- Zuhara, N. R., Supardi, K. I., & Susilaningsih, E. (2020). The Effect of The Problem Based Learning Model Using Quizizz Evaluation on Student's Cognitive Science Learning Outcomes in Elementary School. *Journal of Primary Education*, 9(4), 300–310. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe/article/view/40752>