

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI UPAYA PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN SASTRA

Aditya Permana¹, Mimin Sahmini², Fauzi Abdullah³, Senny Saikha⁴

^{1, 2, 3, 4} Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Siliwangi, Indonesia

¹ adit0905@ikipsiliwangi.ac.id, ² miminsahmini@ikipsiliwangi.ac.id, ³ fauziabdullah@gmail.com,
⁴ sennysaikha@gmail.com

Received: January 2, 2024; Accepted: February 11, 2024

Abstract

The development of learning models is urgent to be researched and studied continuously. This is done for effectiveness in achieving maximum learning goals. Apart from that, interests and talents in studying literature need to be developed. In fact, studying literature can develop students' character so that it is relevant to the educational goals in the independent curriculum. The aim of this research is to develop a learning model based on the Quizizz application as a medium for developing literary learning. The method used in this research is R&D with 4D from Thiagarajan. Researchers developed a learning model in four stages, including: 1) define, 2) design, 3) development, 4) disseminate. The results of this research are to provide information on the use of Quizizz and an overview of using features in the Quizizz application that can be used in literature learning, describe a questionnaire related to the effect of using Quizizz on motivation in learning, and explain the results of tests in the form of quizzes on increasing student competence in literature learning. Learning literature using the Quizizz application is very effective and adds color to learning, so that learning becomes fun and makes students active so that learning objectives are achieved optimally.

Keywords: Model Development, Quiz Application, Literature Learning

Abstrak

Pengembangan model pembelajaran menjadi urgen untuk diteliti dan dilakukan kajian secara terus menerus. Salah satu tujuannya demi tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan menumbuhkan minat dan bakat mahasiswa untuk terus belajar sehingga menjadi pembelajar sejati yang relevan dengan tujuan pendidikan dalam kurikulum merdeka. Tujuan penelitian ini mengembangkan model pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz sebagai media dalam pengembangan pembelajaran sastra. Metode yang digunakan adalah metode pengembangan 4D Thiagarajan. Peneliti mengembangkan model Pembelajaran dalam empat tahapan, di antaranya : 1) define, 2) design, 3) development, 4) desiminate. Hasil penelitian ini adalah memberikan informasi penggunaan Quizizz dan gambaran penggunaan fitur-fitur pada aplikasi Quizizz yang dapat digunakan dalam pembelajaran sastra, mendeskripsikan angket terkait pengaruh penggunaan Quizizz terhadap motivasi belajar, dan menjelaskan hasil tes berupa kuis terhadap peningkatan kompetensi siswa pada pembelajaran sastra. Pembelajaran sastra dengan menggunakan aplikasi Quizizz sangat efektif dan menambah warna pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan membuat siswa aktif sehingga tujuan pembelajaran tercapai secara maksimal.

Kata Kunci: Model Development, Quizizz Application, Literature Learning

How to Cite: Permana, A., Sahmini M., Abdullah, F., & Saikha, S., (2024). Pengembangan model pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz sebagai upaya pengembangan pembelajaran sastra. *Semantik*, 13(1), 115-132.

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia harus menitikberatkan pada hakikat bahasa dan sastra Indonesia sebagai alat komunikasi. Sebagaimana kita ketahui bersama, arah pembelajaran bahasa saat ini telah bergeser dari fokus pada aspek formal menjadi fokus pada aspek fungsional. Menurut Sampson, proses komunikasi pada hakikatnya adalah proses negosiasi pesan dalam suatu konteks atau situasi (Depdiknas, 2005). Dalam Peraturan Pemerintah Nomor 97. Dokumen Nomor 17 Tahun 2010 menegaskan kembali bahwa mata kuliah pendidikan tinggi dikembangkan dan dilaksanakan berdasarkan kemampuan (Pemerintah Republik Indonesia, 2010). Mata kuliah tingkat satuan pada setiap program studi pada perguruan tinggi dirumuskan dan ditetapkan oleh masing-masing perguruan tinggi dengan mengacu pada standar nasional pendidikan. Dijelaskan lebih lanjut bahwa kompetensi paling sedikit memenuhi unsur kurikulum (a) Landasan Kepribadian; (b) Penguasaan ilmu pengetahuan, teknologi, seni dan/atau olah raga; (c) Kemampuan dan keterampilan kreatif; (d) Sikap dan perilaku dalam bekerja sesuai dengan tingkat profesional dari pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh; (e) Sesuai dengan keahlian dalam bekerja preferensi mengatur aturan-aturan kehidupan sosial. Pernyataan tersebut sebenarnya menegaskan kembali ketentuan yang terdapat dalam Kepmendiknas no. 232/U/2000 tentang Pedoman Penyusunan Mata Kuliah Perguruan Tinggi dan Penilaian Hasil Belajar Mahasiswa serta Keputusan Menteri Pendidikan Nasional No. 232/U/2000 045/U/2002 tentang Kurikulum Inti Perguruan Tinggi.

Perubahan adalah perbaikan dan pengembangan ke arah yang lebih baik. Hal ini sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam proses pembangunan diperlukan upaya bersama antara manusia dan masyarakat untuk berkembang dengan rasa tanggung jawab, empati, dan kemandirian, serta berusaha menjadikan kualitas diri sebagai bukti keberhasilan pendidikan. Pengembangan merupakan usaha sadar dan disengaja, yaitu suatu usaha untuk mengembangkan. Pengembangan bahasa Indonesia merupakan usaha sadar mengembangkan bahasa Indonesia, atau usaha sadar mengarahkan bahasa Indonesia itu menjadi berkembang.

Tenaga pengajar, guru, tutor, dosen dan pelatih merupakan mediator utama dalam proses transformasi pembelajaran. Apabila ditambahkan alat atau media lain seperti media audio visual, media cetak, proyektor, film, permainan, dan lain-lain, maka proses pembelajaran dapat lebih dinamis dan mencapai tujuan yang diinginkan (Arsyad, 2017; Ahmadi F & Fauziya, 2023). Kahoot dan Quizizz merupakan salah satu contoh alat penilaian pembelajaran berbasis permainan. Menggunakan platform ini memiliki banyak manfaat. Pembelajaran berbasis permainan melalui alat digital memadukan dinamika permainan dengan potensi pemantauan pembelajaran siswa (Correia & Santos, 2017).

Penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran sangat mendukung tujuan pendidikan adalah meningkatkan kualitas pembelajaran dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan efektif. Mengurangi beban akademik mahasiswa dan memberi mereka lebih banyak waktu untuk mengeksplorasi bakat dan minatnya. Mendorong dosen untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan metode pembelajaran yang relevan.

Media pembelajaran yang menggunakan teknologi digital adalah media pembelajaran berbasis *E-Learning*. Media ini dimanfaatkan untuk meningkatkan pembelajaran mahasiswa karena memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Banyak aplikasi kuis atau ulangan harian, juga tugas-tugas melalui program ini dengan sangat mudah diaksesnya

(Shodiq & Zainiyati, 2020). Quizizz merupakan media pembelajaran yang tepat untuk membuat pembelajaran menjadi interaktif karena mahasiswa dapat berkolaborasi dengan teman untuk menyelesaikan kuis dan mencatat kemajuan mereka. Permainan kuis dapat meningkatkan motivasi dalam belajar mahasiswa. Pembelajaran berbasis permainan sangat efektif diterapkan dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan rangsangan visual dan materi pembelajaran tersampaikan secara efektif (Setiawan, Wigati & Sulistyarningsih, 2019; Tafonao, 2018).

Penelitian serupa tentang penggunaan Quizizz pernah dilakukan oleh Mulyati & Evendi (2020) dan Fazriyah (2020) yang menyatakan bahwa Aplikasi Quizizz adalah aplikasi yang mudah digunakan dan dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar juga memudahkan guru dalam mengevaluasi hasil pembelajaran. Penelitian serupa dilakukan juga oleh Akhtar et. al. (2019) yang menghasilkan data bahwa pengalaman nyata menggunakan Quizizz dalam pelatihan dapat mengubah sikap dan niat guru dalam menggunakan Quizizz tes. Sebelum pelatihan, semua guru tidak mengetahui Quizizz, namun setelah pelatihan, mereka semua mengetahuinya. Mengingat sikap guru terhadap Quizizz positif dan mereka tertarik menggunakan Quizizz di sekolahnya agar pembelajaran lebih efektif. Selain itu, penelitian terdahulu yang terkait penggunaan aplikasi Quizizz di antaranya: Penelitian yang dilakukan oleh Heriawan & Dewi (2021) yang menyatakan bahwa media Quizizz berdampak pada karakter siswa, sebanyak 90,9% mengerjakan soal secara mandiri. Penelitian yang dilakukan oleh Aini (2019) menyatakan bahwa pemanfaatan media Quizizz dapat mengakomodasi kebutuhan siswa dalam belajar sehingga tujuan pembelajaran tercapai dan dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa. Kemudian, penelitian Imani, Oktaviyanti & Romdhoni (2021) menyebutkan bahwa media linktree dan Quizizz berdasarkan uji kelayakan baik digunakan sebagai media evaluasi dalam pembelajaran. Selanjutnya, penelitian Kinanti & Subagio (2020) menyebutkan bahwa dilihat dari segi waktu kuis melalui media Quizizz cukup interaktif dan dapat memotivasi siswa untuk belajar.

Berdasarkan uraian tersebut peneliti tergerak untuk melakukan penelitian dengan menggunakan aplikasi Quizizz pada pembelajaran sastra. Kebaruan penelitian ini adalah pada subjek mata kuliah, peneliti memilih pembelajaran sastra karena berdasarkan hasil mini riset yang dilakukan oleh Sahmini, et. al. (2023) ditemukan bahwa minat, bakat, dan motivasi belajar siswa rendah. Hal ini disebabkan karena media pembelajaran yang kurang menarik sehingga berdampak pada hasil pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah dan beberapa kajian oleh peneliti terkait media Quizizz, peneliti tergerak untuk melakukan penelitian serupa namun diterapkan dalam pembelajaran sastra. Tujuan penelitian ini mengembangkan model pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz sebagai media dalam pengembangan pembelajaran sastra. Hal ini dilakukan oleh peneliti karena sejatinya pembelajaran sastra membutuhkan media yang menarik dan tepat sehingga pembelajaran yang dikemas dengan baik dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan sarat dengan makna.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian dan pengembangan 4D (Thiagarajan et. al., 1974).

- A. Langkah-langkah penelitian ini adalah sebagai berikut.
1. Identifikasi dan analisis masalah (*define*)

Pada tahapan ini kegiatan yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan kajian pustaka dan jurnal yang relevan. Hasil kajian ditemukan urgensi permasalahan kemudian peneliti membuat instrument penelitian.

2. Ancangan Model (*design*)

Pada tahap ancangan model, peneliti memulai dengan tahap perencanaan pengembangan model yaitu menyusun model pembelajaran sastra menggunakan aplikasi Quizizz di antaranya membuat persiapan bahan pembelajaran (bahan ajar, media, teknik, strategi pembelajaran, dan evaluasi). Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mengembangkan produk awal dengan merumuskan ancangan model pembelajaran melalui studi pendahuluan, untuk melihat pengetahuan dan keterampilan mahasiswa sebagai data awal untuk mengembangkan produk. Langkah selanjutnya adalah penilaian oleh pakar sebagai penimbang ahli dan para praktisi untuk mengetahui keabsahan atau kelayakan model awal. Saran dari praktisi dan para ahli menjadi bahan pertimbangan perbaikan model awal sebelum diujicobakan.

Kegiatan selanjutnya adalah pengembangan materi dan bahan pelatihan bagi tim pengembang. Berikut ini beberapa hal yang dilakukan.

- a. Menentukan novel untuk dianalisis sebagai bahan ajar.
- b. Membaca novel dan menganalisis.
- c. Menentukan PPT sebagai bahan ajar dan membuat quiz.
- d. Desain pengembangan model pembelajaran sastra menggunakan aplikasi Quizizz
 - 1) Menentukan tujuan pembelajaran
 - 2) Menentukan materi atau bahan ajar yang digunakan
 - 3) Menentukan metode pembelajaran
 - 4) Membuat instrumen evaluasi pembelajaran: evaluasi menggunakan tes berbentuk quiz
 - 5) Menggunakan media audio, visual, audio visual, dan interaktif
 - 6) Membuat langkah-langkah pembelajaran pengembangan model pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz

3. Tahap Pengembangan (*development*)

Mengembangkan model pembelajaran merupakan upaya mencari solusi atas permasalahan yang ada dalam kegiatan pengajaran. Pengembangan model pembelajaran terdiri atas serangkaian kegiatan yang meliputi perencanaan, pengembangan, dan evaluasi sistem pembelajaran yang dikembangkan (Danasasmita, 2013).

Tujuan tahap pengembangan adalah menghasilkan rancangan akhir perangkat pembelajaran yang baik. Kegiatan pada fase ini adalah sebagai berikut.

a. Verifikasi ahli

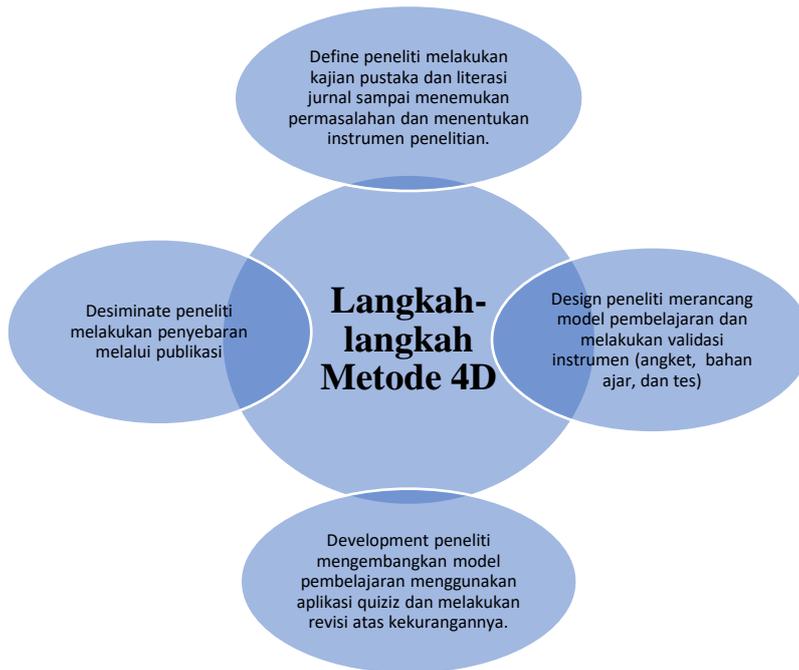
Hasil draf pertama, yaitu draf I diverifikasi oleh validator dan hasil revisi dijadikan dasar penyempurnaan perangkat pembelajaran untuk memperoleh draf II. Validasi instrumen berbentuk angket motivasi mahasiswa dalam pembelajaran, substansi bahan ajar berbentuk ppt, dan kuis sebagai evaluasi tes dalam pembelajaran.

b. Uji keterbacaan

Kami melakukan uji keterbacaan dengan beberapa mahasiswa dan dosen terpilih untuk melihat apakah Alat Tes Hasil Belajar dan Alat Pembelajaran berupa bahan ajar dapat terbaca dengan jelas dan mudah dipahami.

4. Hasil (*dissemination*)

Pada tahapan ini dilakukan kegiatan seminar dan publikasi artikel baik dalam jurnal maupun prosiding.



Gambar 1. Langkah-langkah 4D

B. Populasi dan Sampel Penelitain

Seluruh mahasiswa Angkatan 2020 sebagai populasi

Sampel penelitian ini mahasiswa Angkatan 2020 kelas A1 dan A2

C. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini menggunakan angket untuk mengetahui pengaruh media aplikasi Quizizz terhadap motivasi belajar mahasiswa, tes tulis dalam bentuk kuis di aplikasi Quizizz, memberikan deskripsi atau pemaparan cara menggunakan fitur-fitur di aplikasi Quizizz, cara login di aplikasi Quizizz, dan bahan ajar pembelajaran sastra dalam bentuk powerpoint.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

A. Tahapan *Define*

Dalam tahapan define dilakukan kajian teori dan jurnal untuk mengetahui urgensi permasalahan. Dalam tahapan ini dihasilkan tujuan penelitian. Penelitian ini mengembangkan model pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz sebagai upaya pengembangan media pembelajaran sastra. Adapun tujuan penelitian ini adalah: 1) Menggambarkan beberapa bagian pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz, yaitu cara login, cara membuat quiz secara mandiri, cara membuat presentasi, dan cara membuat quiz dari aplikasi Quizizz; 2) memaparkan hasil belajar menggunakan aplikasi Quizizz; dan 3) menggambarkan peningkatan minat dalam pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz melalui angket yang disebarakan.

Media pembelajaran berbasis digital dapat digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Irwan et al., 2019). Media pembelajaran menuntut guru untuk menjadi alat penyampaian materi pelajaran. Salah satu media pembelajaran menyenangkan yang bersifat interaktif Mengutamakan kerjasama, komunikasi, dan mampu mendorong interaksi kedua belah pihak Melalui permainan, siswa mempunyai ciri-ciri

sebagai berikut: Ciptakan motivasi belajar yaitu fantasi dan tantangan dan rasa ingin tahu (Irwan et al., 2019). Berbagai penelitian terkait penggunaan Aplikasi Quizizz menunjukkan manfaat yang diperoleh, menggambarkan bahwa Quizizz dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan setiap siswa. penggunaan media. Meningkatkan kemampuan dan keahlian setiap siswa. penggunaan media Belajar untuk ujian adalah upaya pemecahan masalah Media pembelajaran yang belum bisa rutin digunakan di Indonesia dan teknologi informasi lainnya serta pembelajaran berbasis komputer.

Meningkatkan kemampuan guru dan siswa dalam memanfaatkan teknologi merupakan salah satu tujuan pendidikan abad 21 (Irwansyah & Izzati, 2021). Sebuah aplikasi yang membantu guru belajar dan belajar penilaian, yaitu menggunakan aplikasi Quizizz (Irwansyah & Izzati, 2021; Setiyani, et al., 2021). Aplikasi Quizizz berfungsi sebagai media pembelajaran yang mudah diakses oleh siapa saja, di mana saja, dan kapan saja (Marpaung, 2021). Tujuan penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran adalah agar menjadi kreatif, inovatif, dan menyenangkan, serta dapat digunakan secara efektif (Aini, 2019; Kinanti & Subagio, 2020) Kegiatan dan Diskusi Quizizz sebagai aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran tempat praktik dan materi yang diberikan merupakan sarana pembelajaran interaktif. Memiliki tampilan menarik seperti permainan yang dapat menarik perhatian siswa (Setiyani et al., 2021).

B. Tahapan Desain (Ancangan Model)

Tabel 1. Validasi Materi

Aspek	Butir	Skor
Materi	Materi yang disampaikan relevan dengan SK dan KD	Adapun kategori skor
	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	Skor 1= kurang baik
	Materi yang diajarkan sarat dengan kandungan kesastraan	Skor 2= cukup baik
	Materi yang diajarkan sesuai dengan perkembangan psikologis mahasiswa	Skor 3 = baik
Bahasa	Menggunakan Bahasa yang dapat dipahami oleh pembelajar, dengan Bahasa baik atau Bahasa baik dan benar	Skor 4 = sangat baik
	Bahasa yang digunakan tidak bermakna ganda.	Skor 1= kurang baik
		Skor 2= cukup baik
		Skor 3 = baik
Penyajian	Penyajian menarik	Skor 4 = sangat baik
	Penyajian dari segi warna menumbuhkan semangat mahasiswa	Skor 1= kurang baik
	Penyajian tulisan terlihat jelas baik dari segi huruf dan ukuran huruf	Skor 2= cukup baik
		Skor 3 = baik
Waktu		Skor 4 = sangat baik
	Waktu yang digunakan tepat atau sesuai dengan waktu yang telah ditentukan	Skor 1= kurang baik
		Skor 2= cukup baik

Skor 3 = baik

Skor 4 = sangat baik

Tabel 2. Validasi Media

Aspek	Butir	Skor
Materi	Ketepatan judul dengan isi	Skor 1= kurang baik
	Ketepatan materi dengan SK dan Kd	Skor 2= cukup baik
	Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran	Skor 3 = baik
	Kesesuaian materi dengan kemampuan mahasiswa	Skor 4 = sangat baik
Bahasa	Menggunakan kalimat efektif	Skor 1= kurang baik
	Menggunakan Bahasa yang mudah dipahami	Skor 2= cukup baik
		Skor 3 = baik
Penyajian	Menyajikan gambar yang menarik	Skor 4 = sangat baik
	Terdapat kesesuaian warna dalam tampilan	Skor 1= kurang baik
	Menggunakan huruf dan ukuran yang tepat	Skor 2= cukup baik
	Menampilkan warna yang kontras atau menumbuhkan semangat belajar	Skor 3 = baik
		Skor 4 = sangat baik

2) Deskripsi menggunakan aplikasi Quizizz:

Cara Daftar Atau Login Quizizz

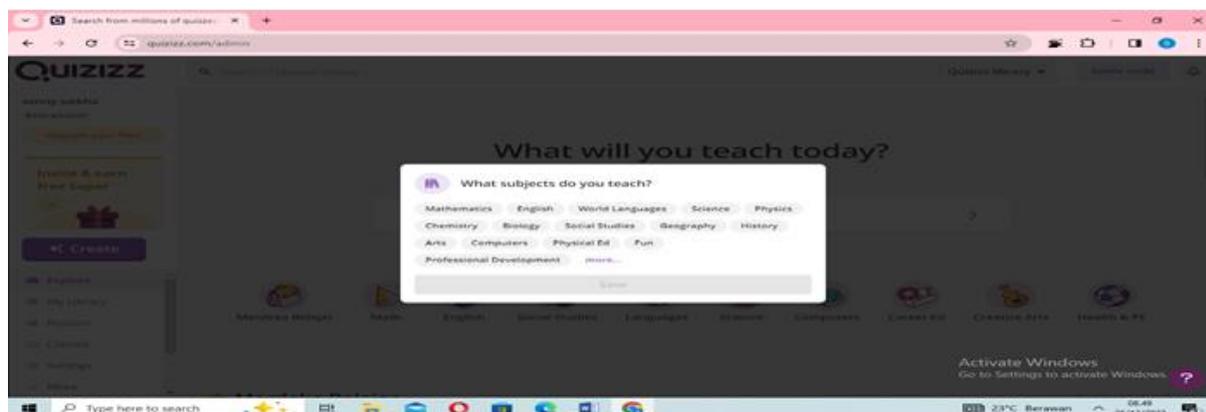
1. Untuk login silakan klik alamat berikut: <https://Quizizz.com/>
2. Klik sign up bagi yang belum memiliki akun

Kita bisa sign up dengan menggunakan akun google, atau dengan memasukkan email setelah itu akan muncul seperti gambar berikut.



Gambar 2. Log in Quizizz

3. Setelah berhasil sign up, silakan klik a school atau isi segala ketentuan pendaftaran akun
4. Lalu silakan klik a teacher bagi Anda pendidik atau pengajar
5. Sampai di sini, kita telah sukses membuat akun di Quizizz.com



Gambar 3. Cara membuat Soal

Bagi yang sudah memiliki akun cara masuk ke aplikasi Quizizz:

1. Klik login masuk ke Quizizz
2. Masuk ke aplikasi Quizizz dengan email yang sudah terdaftar dan password yang sudah dibuat
3. Kemudian Anda masuk di aplikasi Quizizz dan silakan Anda memilih fitur yang diinginkan

3) Cara Membuat Quiz Dari Aplikasi Quiz

Cara Membuat quiz

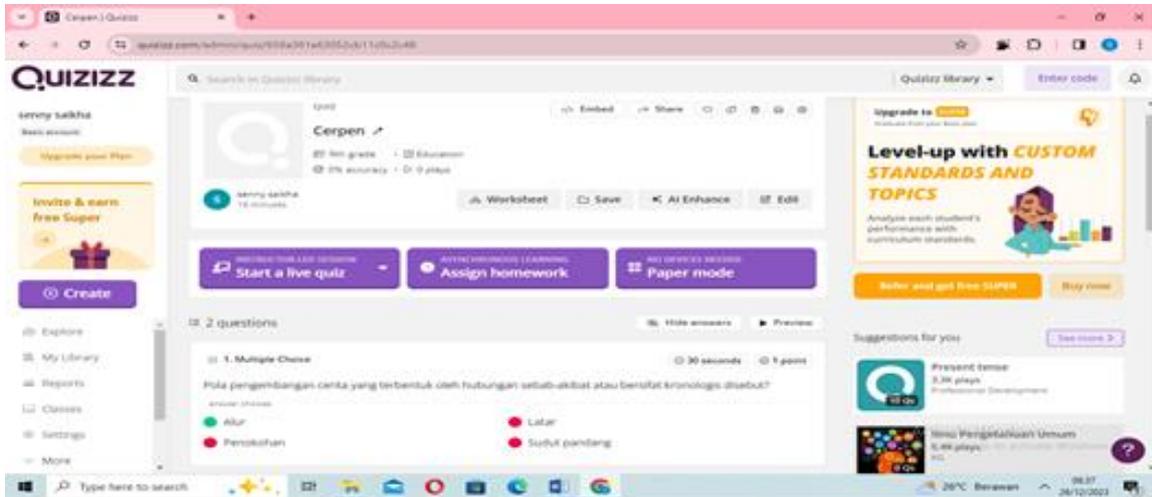
1. Klik open quiz create
2. Klik opsi quiz. Perhatikan gambar berikut!



Gambar 4. Cara Membuat Quiz

3. Lalu klik create from sratch untuk memulai membuat soal
4. Kita akan dibawa ke halaman seperti di bawah ini. Silakan pilih, jika membuat soal pilihan ganda klik multiple choice!
5. Silakan buat soal sesuai kebutuhan. Jika sudah, silakan klik save questions
6. Jika sudah disimpan, kemudia isi grade dan choose relevance subjetc.
Grade: untuk siswa kelas berapa

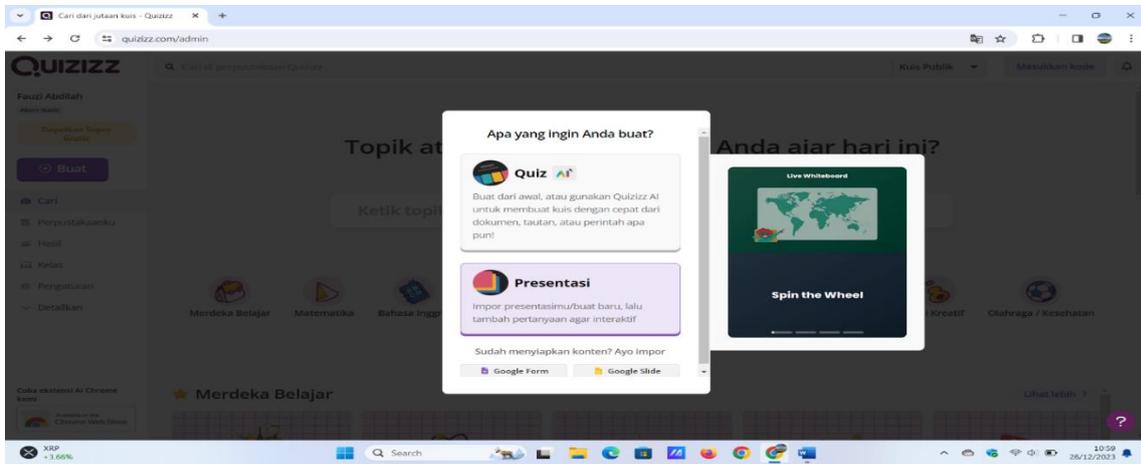
7. Choose relevance subjetc: silakan pilih kuis tentang apa
Sampai di sini, kita telah sukses membuat soal di Quizizz.com



Gambar 5. Cara Membuat PPT

4) Cara Membuat Presentasi Di Quizizz

1. Langkah pertama, klik buat.
2. Langkah kedua, lalu klik presentasi.



Gambar 6. Cara Membuat Slide Baru

3. Langkah ketiga, klik tambahkan slide baru untuk memulai membuat presentasi.
4. Langkah keempat, setelah mengklik tambahkan slide baru, anda bisa memilih template presentasi, dan bisa menambahkan pertanyaan dalam slide presentasi tersebut.
5. Langkah kelima, setelah memilih template presentasi, selanjutnya anda bisa memulai untuk membuat presentasi.

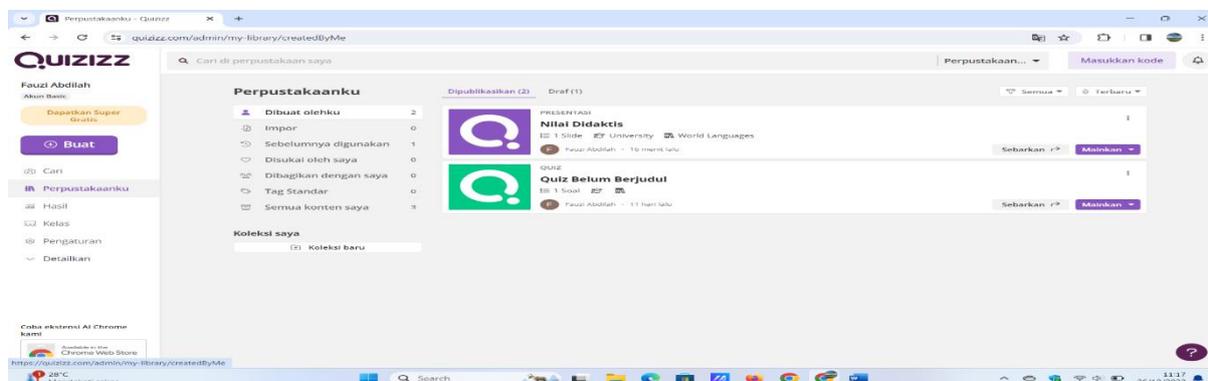
Teks: untuk menambahkan tulisan

Media: untuk menambahkan foto, video, dan audio

Shapes: untuk menambahkan bentuk seperti kotak, bulat, dan sebagainya

Tables: untuk menambahkan tabel

- Langkah keenam, setelah selesai membuat presentasi, lalu klik simpan dan beri judul presentasi, mata pelajaran, kelas, foto, dan sebagainya.
- Langkah ketujuh, klik perpustakaan untuk melihat presentasi yang telah berhasil disimpan.



Gambar 7. Cara Melihat Materi PPT

C. Tahapan *Development* (Pengembangan Model)

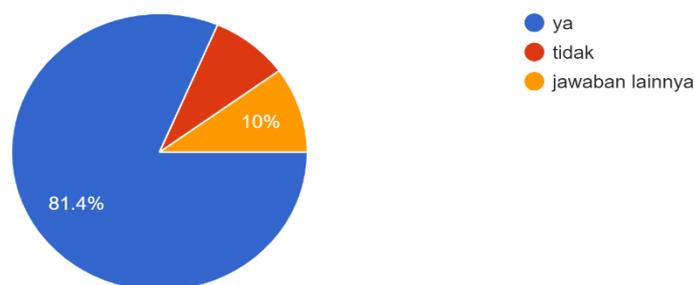
Disebarkan angket googleform untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar

1) Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar

Berikut disampaikan terkait peningkatan minat belajar mahasiswa menggunakan aplikasi Quizizz dalam pengembangan pembelajaran sastra.

9. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru dapat membantu memahami materi.

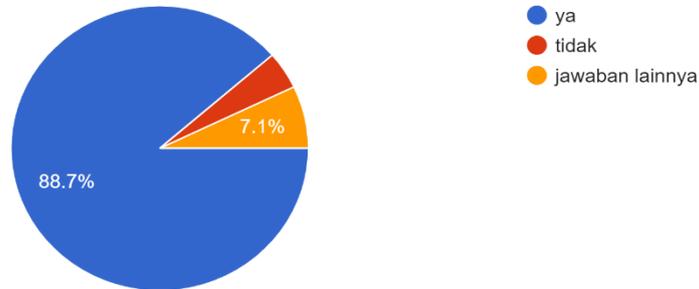
140 responses



Gambar 8. Hasil Angket Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Pemahaman Materi

10. Model pembelajaran yang bervariasi yang digunakan oleh guru ketika mengajar menambah motivasi saya untuk belajar.

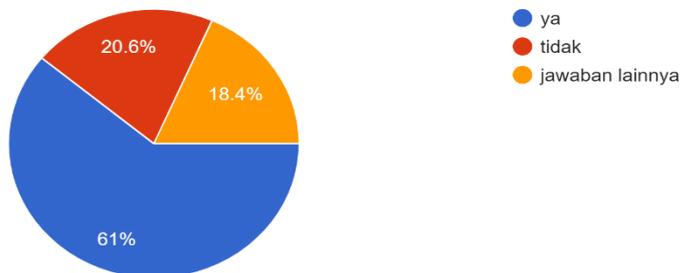
141 responses



Gambar 9. Hasil Angket Inovasi Model yang Diterapkan Memengaruhi Motivasi Mahasiswa Dalam Belajar

11. Saya merasa sedih ketika tidak mengerjakan tugas bahasa Indonesia.

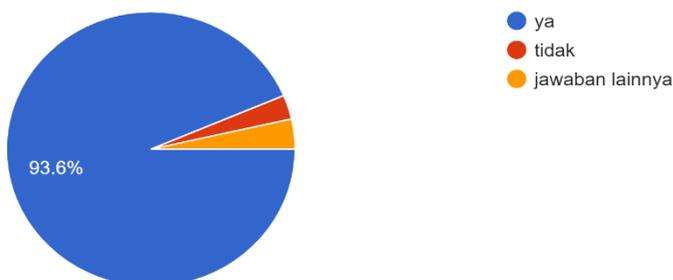
141 responses



Gambar 10. Hasil Angket Manfaat Media Pembelajaran

14. Penilaian dari guru selalu saya jadikan motivasi untuk lebih giat lagi dalam belajar.

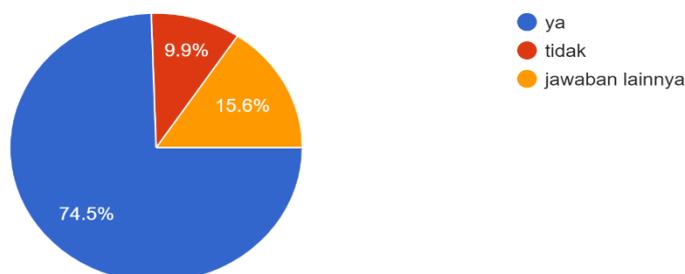
141 responses



Gambar 11. Hasil Angket Pengaruh Evaluasi terhadap Motivasi Untuk Giat Belajar

15. Saya suka ketika guru memberikan keleluasaan atau kebebasan di kelas dalam belajar.

141 responses



Gambar 12. Hasil Angket Tanggung Jawab dalam Belajar

Dari angket yang disebarakan dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran memengaruhi kualitas belajar. Pembelajaran menjadi menyenangkan dengan games atau permainan, juga mahasiswa dapat menjawab soal atau kuis yang diberikan dosen penuh semangat tanpa ketegangan. Selain itu, media pembelajaran yang menarik dapat membantu mahasiswa dalam memahami materi. Pernyataan di atas sejalan dengan para peneliti yang telah menggunakan aplikasi Quizizz. Aplikasi Quizizz merupakan sebuah media yang dapat menunjang dosen dalam pembelajaran. (Santi dan Suprayo, 2021; Irwansyah dan Izzati, 2021; Setiyani et. al, 2021). Penggunaan aplikasi Quizizz sangat mudah diakses oleh siapapun, di manapun, kapanpun (Marpaung, 2021). Keunggulan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran dapat dilihat dari desainnya kreatif, inovatif, menarik dan efektif. Selain itu, manfaat aplikasi Quizizz bagi dosen dan mahasiswa dapat melihat secara langsung nilai prestasi akademik (Marpaung, 2021; Aini, 2019; Kinanti & Subagio, 2020)

Penggunaan media website permainan edukatif dalam pembelajaran daring untuk kuis dan teka-teki silang menunjukkan hasil yang dapat membentuk berpikir kritis siswa dalam pembelajaran daring. Media dapat merangsang proses intelektual dan keterampilan berpikir siswa dengan muatan keilmuan yang beragam. Mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android berupa aplikasi Quizizz (Khusna, 2021).

2) Tahapan *Development* (Pengembangan Model)

Ditemukan pengaruh pengembangan model terhadap peningkatan pembelajaran sastra.

Table 3. Data Nilai Mahasiswa di Kelas Kontrol dan Eksperimen

Kategori Nilai	Eksperimen	Kontrol
85-100	72	32
70-84	14	45
40-69	0	9
Total	86	86

Berdasarkan tabel 3 di atas jelas terlihat bahwa nilai yang diperoleh mahasiswa dilihat dari rentang nilai dan jumlah mahasiswa yang beroleh nilai di atas 85-100 adalah setelah mahasiswa menegrikan kuis menggunakan aplikasi Quizizz dibandingkan dengan pengerjaan secara manual atau penyebaran tes soal secara langsung kepada mahasiswa.

D. Tahapan Diseminasi

Hasil penelitian dipublikasikan dalam jurnal terakreditasi sinta 3 sebagai bentuk penyebaran pengembangan model.

Pembahasan

A. Efektivitas Media Pembelajaran Melalui Aplikasi Quizizz

Pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran dapat menciptakan suasana pembelajaran menjadi hidup. Quizizz sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran tanpa menghilangkan esensi dari materi, selain itu pemanfaatan Quizizz dapat mendorong minat, bakat, dan motivasi tinggi dalam pembelajaran baik di kalangan siswa dan mahasiswa sehingga hasil pembelajaran mengalami peningkatan. Media pembelajaran berbasis permainan merupakan media yang efektif dan dapat merangsang komponen visual dan verbal yang memiliki potensi baik bagi pengembangan pembelajaran (Iwamoto et. al dalam Dewi, 2018).

Pengembangan media pembelajaran Quizizz perlu terus dilakukan agar Quizizz menjadi aplikasi media pembelajaran yang kompetitif. Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran termasuk dalam model pembelajaran media yang menggunakan media sebagai bagian integral dari sistem pembelajaran menjadi setara dengan komponen lainnya. Pola pembelajaran yang dibuat dan diberdayakan melalui aplikasi Quizizz adalah pola multimedia interaktif. Aplikasi Quizizz memiliki kelebihan-kelebihan yang dapat dengan mudah dimanfaatkan selain media pembelajaran, juga bahan evaluasi pembelajaran, sebagai contoh, terdapat data dan perhitungan statistik kinerja peserta didik, yang hasilnya bisa menggambarkan sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi, nantinya menjadi bahan ukur evaluasi pembelajaran secara keseluruhan, sehingga memberikan warna baru terhadap olah evaluasi guru dan pola pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa dan mahasiswa.

Dalam pengerjaan kuis tidak memerlukan waktu yang lama dan dalam mengerjakannya mahasiswa merasa tenang. Hal ini disebutkan oleh peneliti lain, yaitu dalam pengerjaan kuis dilihat dari segi waktu, kuis interaktif tidak memakan banyak waktu, masing-masing soal memiliki estimasi waktu yang sudah ditentukan dan disesuaikan tingkat kesukaran soal. (Kinanti & Subagio, 2020). Aplikasi kuis dalam Quizizz merupakan inovasi dalam pembelajaran. Hal ini senada dengan yang disampaikan oleh Setiyani et. al. (2021), "Perlu adanya inovasi dalam pemberian tugas agar lebih menyenangkan dan tidak memberatkan. Salah satu inovasi tersebut adalah menggunakan Quizizz.

B. Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi

Media pembelajaran sebagai sarana yang membantu mahasiswa dalam memahami materi. Hasil penelitian menunjukkan nilai kuis mahasiswa hampir 88.7% mahasiswa memperoleh nilai 100 dan berdasarkan data dari angket terkait pertanyaan mengenai manfaat atau pengaruh media terhadap motivasi belajar, di atas 80% persen mahasiswa setuju bahwa media memengaruhi motivasi belajar. Pada bagian presentasi menjelaskan cara membuat presentasi di aplikasi Quizizz yang berguna untuk menjelaskan materi dalam pembelajaran (Ramadhani & Ardi, 2022). Selain itu, media pembelajaran memengaruhi motivasi belajar siswa (Sahmini, et al. 2023; Magdalena, et. al. 2021) Media pembelajaran yang digunakan oleh guru sekaligus narasumber menunjukkan pengaruh yang besar terhadap motivasi siswa. Aini (2019) dan Heriawan & Dewi (2021) juga menyebutkan bahwa Quizizz merupakan alat

penilaian yang inovatif, kreatif, dan menarik. Dengan menggunakannya sebagai media penilaian, pembelajaran diselingi dengan kegiatan yang meningkatkan minat dan motivasi siswa. Senada dengan itu, Agustina & Rusmana (2019) menyebutkan bahwa Quizizz cocok digunakan sebagai aplikasi pembelajaran, fitur dalam aplikasi Quizizz dapat meningkatkan minat dan motivasi dalam belajar.

Berdasarkan pada data dari mahasiswa, dari angket yang disebarakan terdapat pertanyaan, Bagaimana inovasi dalam pembelajaran sastra yang diterapkan oleh dosen? Apakah harus menarik? 70 mahasiswa menjawab bahwa pembelajaran sastra harus menarik. Pembelajaran yang menarik sesuai dengan yang diamanatkan dalam Peraturan Pemerintah Ayat 1 Pasal 19 Standar Nasional Pendidikan Nomor 19 Tahun 2005 mengatur bahwa proses pembelajaran di satuan pendidikan hendaknya dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menarik, dan menantang, merangsang peserta didik untuk berpartisipasi aktif, dan memberikan ruang inisiatif yang cukup. Kreativitas dan kemandirian, sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan jasmani dan mental siswa. Kemudian diatur dalam Pasal 28 ayat 1: Yang dimaksud dengan pendidik sebagai subjek belajar (agen pembelajaran) dalam pasal ini merujuk pada peran pendidik sebagai fasilitator, motivator, fasilitator dan pemberi inspirasi belajar peserta didik. Dari kutipan peraturan pendidikan dapat dipahami dengan jelas bahwa proses pendidikan dan pembelajaran pada setiap satuan pendidikan harus sah dan formal, aktif, inovatif, kreatif, dialogis, demokratis, dan dilaksanakan dalam suasana yang baik. 70 mahasiswa menjawab bahwa inovasi pembelajaran sastra mahasiswa membutuhkan pembelajaran sastra yang menarik.

Pembelajaran sastra supaya dapat efektif diperlukan strategi pembelajaran yang dapat memberikan peluang kepada mahasiswa supaya dapat lebih aktif, kreatif, dan inovatif (Baharudin & Wahyuni, 2015). Inovasi pembelajaran sastra Mahasiswa membutuhkan pembelajaran sastra yang menarik. Memanfaatkan karya sastra guna memperluas wawasan dan menambah pengetahuan serta kemampuan dalam berbahasa. Tujuan dari pembelajaran apresiasi sastra memiliki tiga aspek, di antaranya kognitif (pengetahuan), psikomotorik (keterampilan), dan afektif (sikap). Manfaat mempelajari sastra yakni mempelajari bahasa, sehingga kemampuan berbahasa akan terolah (Putri, Yulianeta & Agustiningsih (2020). Dengan demikian perlu inovasi dalam pembelajaran sastra, hal ini dilakukan agar tercipta pembelajaran yang sarat dengan makna dan menarik.

Setiap model atau media pembelajaran bergantung pada karakteristik pembelajar. Seperti yang ditunjukkan oleh Nakayama, M., Yamamoto, H., dan Santiago (2007), sebagian besar literatur menunjukkan bahwa beberapa pembelajar tidak secara maksimal berhasil dalam pembelajaran *online* karena faktor-faktor yang berbeda. Hasil survei menunjukkan bahwa motivasi belajar mahasiswa meningkat, dengan skor rata-rata presentase 83,22% yang memenuhi kriteria sangat baik (Rahma & Safarati, 2021).

Tabel 4. Indikator Motivasi dalam Belajar

Parameter	Indikator	Presentase	Kriteria
Motivasi Belajar	Semangat	85%	Sangat baik
	Disiplin	80%	Sangat baik
	Jujur	83.33%	Sangat baik
	Rasa Ingin Tahu	86%	Sangat baik
	Pejuang atau selalu berusaha	78%	Baik

C. Pengaruh Pengembangan Model Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar

Media pembelajaran Quizizz perlu dikembangkan dengan mempertimbangkan kebutuhan pendidik dan pemanfaatan perkembangan teknologi, sehingga dibutuhkan pendidik yang senantiasa meng-*upgrade* pengetahuannya sehingga dapat menyukkseskan pembelajaran. Quizizz digambarkan sebagai alat web untuk membuat permainan kuis interaktif untuk pembelajaran di kelas, seperti penilaian formatif (Aini, 2019). Sifat aplikasi Quizizz bersifat *online* artinya dapat digunakan jika tersedia dukungan internet yang memadai. Media pembelajaran yang dapat dibuat dan digunakan dari aplikasi Quizizz adalah multimedia interaktif. Kelebihan Quizizz dapat digunakan sebagai bahan evaluasi pembelajaran, seperti data dan statistik hasil kerja mahasiswa, sehingga datanya dapat dijadikan bahan evaluasi pembelajaran selanjutnya. Permainan yang kreatif, inovatif, menantang dan menarik akan menumbuhkan motivasi positif pada keinginan belajar mahasiswa.

Hasil penelitian menyebutkan bahwa tidak semua guru atau dosen memiliki kemampuan yang mumpuni dalam menyeimbangkan teknologi. Seperti yang disebutkan oleh Suprianti (2018). Hasil survei menunjukkan bahwa hanya sebagian besar guru yang sering menggunakan media ajar seperti media gambar. Dalam hal penggunaan media ajar berbasis internet ditemukan bahwa meskipun sebagian besar guru telah mengetahui bahwa internet dapat digunakan sebagai sumber media ajar hanya beberapa dari mereka yang memiliki atau menggunakan media ajar berbasis internet dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru dan dosen harus selalu mengikuti pelatihan dan pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pendidik dan peserta didik.

Dosen memiliki kesempatan untuk memanfaatkan media interaktif yang berfungsi untuk meningkatkan pekerjaan sebagai alat untuk melakukan tes, mengumpulkan data, dan menjadi media pembelajaran sebagai bahan ajar dan alat evaluasi melalui latihan. Kuis interaktif disediakan di media dan menerima umpan balik positif dari para guru dan dosen. Guru dan dosen menulis kuis sesuai kebutuhan dan memberinya kesempatan untuk menggunakan materi yang dapat digunakan sesuai kompetensi dengan mengambil materi yang ia butuhkan. Materi yang dibutuhkan, dengan menyesuaikan topik terpilih. Kuis yang dibuat oleh guru atau dosen haruslah sesuai dengan kompetensi sehingga meningkatkan motivasi mereka dalam mengerjakannya. Guru atau dosen pun harus memberikan perintah yang jelas sehingga mahasiswa dapat mengerjakan secara tepat. Hasil penelitian di atas memperkuat hasil penelitian yang dilakukan Mulyati & Evendi, (2020); Afifah, Wahyudi, & Setiawan, (2020); Hidayati & Aslam, (2021).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan oleh guru atau dosen untuk memasukkan hasil panca indra, seperti penciuman, pendengaran, penglihatan, dan perasaan, ke dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyebaran informasi yang secara khusus ditujukan pada tujuan situasi pembelajaran. Media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu mengajar pada komponen-komponennya juga sebagai pendekatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru atau dosen saat mereka menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Media pembelajaran juga bermanfaat untuk menyampaikan informasi, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan keterampilan siswa dan mahasiswa. Pernyataan di atas relevan dengan pernyataan yang disampaikan oleh Imani, Oktavianti & Romdhoni (2021) dalam penelitiannya. Dengan cara ini, media pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar siswa dan siswa.

Infrastruktur komputer dan internet mendukung kemajuan teknologi informasi. Hal ini mempengaruhi semua aspek kehidupan, terutama pendidikan dari berbagai jurusan. Optimalisasikan bahwa pendidikan adalah representasi kejayaan bangsa dan pembelajaran sebagai komponen penting dalam pendidikan. Senada dengan pernyataan di atas Al Aslamiyah et. al. (2019) menyebutkan bahwa di era zaman sekarang pembelajaran dapat dilakukan dan diselesaikan kapan saja, di mana saja, dengan siapa saja, dan dengan sumber belajar apa pun (*online*). Oleh karena itu, sangat penting untuk membuat lingkungan Anda sebagai sumber belajar agar proses pembelajaran menyenangkan. Dengan demikian jelas bahwa penerapan Quizizz sebagai media pengajaran dan penilaian. Penelitian pendahuluan untuk evaluasi kegunaan kuis di kelas telah menunjukkan bahwa penggunaan tes dalam pengajaran dapat meningkatkan sikap positif siswa terhadap proses dan penilaian pengajaran di kelas.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian media pembelajaran Quizizz sangat tepat digunakan untuk meningkatkan minat dan motivasi mahasiswa dalam pembelajaran sastra. Pembelajaran menjadi menarik dan semarak. Dosen juga dapat membuat pemutakhiran bahan ajar melalui aplikasi Quizizz sehingga bahan ajar dan *quiz* dapat dijadikan tantangan dalam evaluasi melalui permainan. Selain itu, aplikasi Quizizz menjadi media interaktif yang mengefektifkan tujuan pembelajaran. Sejatinya pemutakhiran pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi dapat menunjang kurikulum merdeka belajar yang dapat mengubah paradigma mahasiswa dalam belajar karena motivasi menjadi kunci keberhasilan pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti haturkan terima kasih kepada Rektor IKIP Siliwangi Prof. Dr. Euis Eti Rohaeti, M.Pd., para wakil rektor, seluruh pimpinan dekan dan ketua prodi, juga kepada Yayasan Kartika Jaya yang telah mendukung tugas Tridarma Dosen di Lingkungan IKIP Siliwangi, sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik. Peneliti juga haturkan terima kasih kepada para pimpinan di LPPM IKIP Siliwangi yang telah memberi kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian ini, alhamdulillah penelitian ini terlaksana sesuai jadwal yang telah ditentukan. *Jazakumulloh khoiron katsiro.*

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, E. P., Wahyudi, W., & Setiawan, Y. (2019). Efektivitas problem based learning dan problem solving terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V dalam pembelajaran matematika. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 4(1), 95-107.
- Ahmadi F, Y., & Fauziya, D. S., (2023). Desain model pembelajaran proyek berbantuan OBS studio pada mata kuliah studi wacana berorientasi profil pelajar pancasila. *Semantik*, 12 (1), 101-113
- Agustina, L dan Rusmana, I. M. (2019). Pembelajaran matematika menyenangkan dengan aplikasi kuis online Quizizz. In *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sesiomadika*. 1-7.
- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan media pembelajaran Quizizz untuk pembelajaran jenjang pendidikan dasar dan menengah di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, 2(25), 1–6

- Akhtar, H., Hasanati, N., & Istiqomah. (2019). Game-based learning: teachers' attitude and intention to use Quizizz in the learning process. In *The 2nd International Conference on Educational Assessment and Policy*, 49–54.
- Al Aslamiyah, T., Setyosari, P., & Praherdhiono, H. (2019). Blended learning dan kemandirian belajar mahasiswa teknologi pendidikan. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(2), 109–114. <https://doi.org/10.17977/um038v2i22019p109>
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran* (cet ke-20). Rajagrafindo Persada.
- Baharudin & Wahyuni, E. N. (2015). *Teori belajar dan strategi pembelajaran*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Correia, M., & Santos, R. (2017, November). Game-based learning: The use of Kahoot in teacher education. In *2017 International Symposium on Computers in Education (SIIE)* (pp. 1-4). IEEE.
- Danasasmita, W. (2013). *Model pembelajaran dan pendekatannya*. Bandung: Direktori Universitas Pendidikan Indonesia.
- Dewi, C. K. (2018). Pengembangan alat evaluasi menggunakan Aplikasi Kahoot pada pembelajaran Matematika Kelas X. Skripsi. UIN Raden Intan Lampung.
- Depdiknas (2005). *Pembinaan Profesionalisme Tenaga pengajar (Pengembangan Profesionalisme Guru)*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan dasar dan Menengah Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama Depdiknas.
- Fazriyah, N., & Cartonno, C. (2020). Pelatihan aplikasi pembelajaran quizizz di sekolah dasar kota bandung. *Ethos: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 8(2).
- Heriawan, I. G. T., & Dewi, P. I. A. (2021). Efektivitas pembelajaran daring dalam meningkatkan keaktifan siswa melalui media pembelajaran quizizz di kaum pelajar masa kini. *PINTU: Jurnal Penjaminan Mutu*, 2(2).
- Hidayati, I. D., & Aslam, A. (2021). Efektivitas media pembelajaran aplikasi quizizz secara daring terhadap perkembangan kognitif siswa. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(2), 251-257. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37038>.
- Imani, M. N., Oktaviyanti, R., & Romdhoni, V. A. (2021, December). Inovasi media pembelajaran linktree dan evaluasi quizizz pada materi sistem peredaran darah manusia kelas VIII SMP. In *PISCES: Proceeding of Integrative Science Education Seminar*, 1 (1), 222-231.
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). Efektifitas penggunaan kahoot! untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95-104.
- Irwansyah, R., & Izzati, M. (2021). Implementing Quizizz as game based learning and assessment in the English classroom. *TEFLA Journal (Teaching English as Foreign Language and Applied Linguistic Journal)*, 3(1), 13-18.
- Kinanti, M. D., & Subagio, F. M. (2020). Pengembangan LKPD bahasa Inggris berbantu aplikasi Quizizz kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(3), 539-548.
- Khusna, K. (2021). Pengembangan media quizizz dalam pembelajaran daring mata pelajaran bahasa Inggris kelas IV di MI Darul Huda Deyeng. Skripsi. Institut Agama Islam Tribakti.
- 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.
- Magdalena, I., Ningsih, D. R., Febiyanti, F., Fikriyati, N., & Agnayulia, P. (2021). Pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi siswa sd meruya selatan 06 di masa pandemi covid-19. *EDISI*, 3(2), 352-363.

- Marpaung, S. (2021). Pemanfaatan quizizz sebagai media penilaian pembelajaran bahasa Inggris. *Jurnal Global Edukasi*, 5(1), 43–48.
- Nakayama, M., Yamamoto, H., & Santiago, R. (2007). The impact of learner characteristics on learning performance in hybrid courses among Japanese Students. *Electronic Journal of E-Learning*, 5(3), 195-206.
- Pemerintah Republik Indonesia. (2010). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 Tentang: Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Pemerintah Republik Indonesia.
- Putri, T. S., Yulianeta, Y., & Agustiningih, D. D. (2020). Nilai-nilai sosial dalam novel si anak badai karya tere liye dan pemanfaatannya sebagai bahan ajar apresiasi sastra siswa sma. *Artikulasi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(01).
- Ramadhani, K. P., & Ardi, H. (2022). Penggunaan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran dan asesmen pada materi bahasa Inggris. *ABDI HUMANIORA: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Humaniora*, 3(1), 1-14.
- Rahma, R., & Safarati, N. (2022). Dampak Pembelajaran daring terhadap motivasi belajar mahasiswa selama pandemic covid 19. *Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 12(1).
- Sahmini, M., Sunendar, D., Sumiyadi, S., & Cahyani, I. (2023). Best practice of short story writing with hypnotic energy as post-pandemic innovation (menulis cerpen dengan hipnotik energi sebagai kegiatan refreshing pasca pandemi bagi mahasiswa). *Jurnal Gramatika: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(1), 108-124.
- 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.
- Setiyani, S., Sumarwati, S., Astuti, A. D., Santi, D. P. D., & Suprayo, T. (2021). Using quizziz application to make online evaluations during covid-19 pandemic: teacher competency training. *Engagement: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 19–29. <https://doi.org/10.29062/engagement.v5i1.63>
- Shodiq, I. J. F., & Zainiyati, H. S. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran E-Learning menggunakan Whatsapp sebagai solusi ditengah penyebaran Covid-19 di MI Nurulhuda Jelu. *Al-Insyiroh: Jurnal Studi Keislaman*, 6(2), 144-159.
- Suprianti, G. A. P. (2018). Pelatihan dan bimbingan teknis pembuatan media ajar inovatif berbasis internet bagi guru-guru bahasa Inggris. *Widya Laksana*, 7(1), 1-8.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal komunikasi pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. L. (1974). *Instruction development for training teacher of exeptional children*. Indiana Univercity.