

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR

Komang Trisyani Dewi¹, I Made Sedana², I Putu Suardipa³

Institut Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja¹²³

trisyaniidewi405@gmail.com¹, made_sedana23@yahoo.com², putu.suardipa@yahoo.com³

ABSTRAK

Pendidikan merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia menjadi lebih baik. Matematika adalah mata pelajaran yang wajib diberikan kepada siswa mulai dari jenjang sekolah dasar sampai jenjang pendidikan berikutnya. Matematika menekankan pada pengembangan logika, sikap, dan keterampilan. Penelitian kualitatif ini menggunakan teknik pengumpulan data observasi dan wawancara. Peneliti menggunakan jenis wawancara semi terstruktur. Media quizizz merupakan media yang efektif digunakan guru yang dapat membantu dalam proses pembelajaran sehingga memudahkan menyampaikan materi dari guru dan siswa. Selain itu juga, siswa lebih tertarik untuk belajar yang dapat mempengaruhi tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Dengan menggunakan media tersebut dapat membangun interaksi yang lebih dinamis antara siswa dan materi pembelajaran melalui media digital membawa dampak positif bagi hasil belajar matematika secara keseluruhan. Hal ini dapat menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif bagi siswa.

Kata kunci: media quizizz, hasil belajar matematika

THE EFFECTIVENESS OF USING QUIZIZZ MEDIA TO IMPROVING MATH LEARNING OUTCOMES IN ELEMENTARY SCHOOL

ABSTRACT

Education is one of the efforts to improve the quality of human resources for the better. Mathematics is a subject that must be given to students starting from elementary school level to the next level of education. Mathematics emphasizes the development of logic, attitudes, and skills. This qualitative research uses observation and interview data collection techniques. Researchers used a semi-structured interview type. Quizizz media is an effective media used by teachers that can assist in the learning process making it easier to convey material from teachers and students. In addition, students are more interested in learning which can affect the level of student understanding of the material delivered by the teacher. Using such media can build a more dynamic interaction between students and learning materials through digital media has a positive impact on overall math learning outcomes. It can show that the integration of technology in learning can provide a more interesting and effective learning experience for students.

Keywords quizizz media, math learning outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peran yang sangat penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu berkompetisi. Pendidikan yang baik dapat digunakan sebagai landasan utama untuk membentuk sumber daya manusia agar menjadi masyarakat global dan

mampu bersaing secara global (Susanto, 2014).

Pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya sehingga memperoleh hasil maksimal dengan Pendidikan yang tepat waktu dan tepat guna untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Peranan sebagai mediator dan fasilitator dipegang oleh guru namun bukan guru satu-satunya

sumber belajar bagi siswa (Kusumawati, 2019). Selain itu, disampaikan juga bahwa peran guru dalam menanamkan konsep matematika kepada siswa sangat penting untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, dan sistematis (Mahayoni, *et al.*, 2024)). Oleh karena itu guru harus mengatur strategi pembelajaran dengan baik. Berbagai strategi dapat dilakukan oleh guru dalam meningkatkan iklim belajar yang kondusif seperti mengkondisikan kelas, penyesuaian model ataupun media dalam proses pembelajaran. Disamping itu dengan pemilihan strategi pembelajaran yang tepat bertujuan tidak lain agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Di sekolah dasar terdapat berbagai mata pelajaran, salah satunya adalah matematika. Matematika merupakan mata pelajaran yang diajarkan dari jenjang dasar sampai ke jenjang perguruan tinggi. Namun di dalam jenjang Pendidikan dasar, matematika menekankan pembelajaran yang melibatkan logika, sikap, dan ketrampilan. Dalam dunia pendidikan, ilmu matematika menjadi salah satu pelajaran yang tidak bisa terlepas dengan perkembangan teknologi, sehingga matematika menjadi salah satu ilmu yang mempunyai peranan penting karena setiap jenjang pendidikan selalu ada dan dijadikan sebagai mata pelajaran wajib. Akan tetapi, hal tersebut bertolak belakang dengan peran penting matematika karena masih banyak orang atau siswa khususnya, masih beranggapan bahwa pembelajaran matematika itu membosankan dan sulit untuk bisa dipahami. Proses belajar mengajar matematika melibatkan kegiatan di mana siswa dapat menggunakan keterampilan mereka dalam memecahkan masalah (Ratnawati *et al.*, 2024). Sampai saat ini banyak kesulitan yang dihadapi siswa dalam belajar matematika sehingga mempengaruhi hasil belajar matematika siswa.

Pelajaran matematika diberikan pada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk

membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif.

Menurut Cornelus (dalam Abdurrahman 1999:253) mengatakan bahwa ada banyak alasan tentang perlunya siswa belajar matematika, yaitu: (1) merupakan sarana berpikir yang jelas dan logis, (2) sarana memecahkan masalah kehidupan sehari-hari, (3) sarana mengenal pola pola hubungan dan generalisasi pengalaman, (4) sarana untuk mengembangkan kreativitas, dan (5) sarana untuk meningkatkan kesadaran terhadap perkembangan budaya.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara yang dilakukan peneliti di SD Negeri 1 Madenan dengan guru kelas IV ditemukan beberapa masalah yang berkaitan dengan pembelajaran matematika dilihat dari masih rendahnya hasil belajar matematika yang dicapai siswa kelas IV. Hal ini tercermin dari hasil Penilaian Akhir Semester (PAS) pada mata pelajaran matematika semester satu kelas IV SD Negeri 1 Madenan di mana siswa yang berhasil mencapai dan melampaui KKTP kurang dari 50% sedangkan nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan sekolah adalah 66.

Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya: 1) guru masih cenderung menggunakan cara tradisional yaitu ceramah dalam proses pembelajarannya, guru sudah berupaya menggunakan media video pembelajaran yang diperoleh dari YouTube bertujuan menarik perhatian siswa, tetapi kurangnya pada penggunaan model pembelajaran yang tidak diterapkan oleh guru dikarenakan guru baru memulai untuk berupaya menciptakan

pembelajaran yang diharapkan, walaupun sudah berusaha menggunakan media pembelajaran; 2) kurangnya kepercayaan diri siswa untuk bertanya kepada guru ketika kurang memahami materi yang dipelajarinya; 3) penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga interaksi siswa dengan siswa lainnya dalam berdiskusi masih kurang dan bergantung pada materi yang disampaikan oleh guru; 4) kurangnya motivasi siswa terlihat saat guru menjelaskan materi masih ada siswa yang asik mengobrol.

Berdasarkan permasalahan diatas, perlu dilakukan solusi agar hasil belajar siswa sesuai dan di atas KKTP. Oleh itu, agar penyajian materi tidak monoton dan dapat menarik perhatian siswa diperlukan sebuah alat bantu berupa media pembelajaran yang fleksibel peneliti menerapkan media pembelajaran quizizz untuk membantu selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Di lela dilgital inil, meldila pelmbelajaran dilgital melmillilki lpelran viltal dalam melnilingkatkan hasill bellajar silswa delngan melmbelrilkan kelmungkilnan aksels yang lelbilh luas dan mudah (Suardilpa. elt al, 2022). Aplikasi Quizizz mendukung latihan berbasis digital dalam pembelajaran dengan berbagai fitur penilaian yang menarik. Di antara fitur-fitur tersebut, terdapat hitungan waktu mundur saat siswa mengerjakan soal, emotikon berkarakter untuk memberikan respons ketika jawaban siswa kurang tepat, serta penghargaan acak bagi siswa yang menjawab dengan benar. Selain itu, terdapat pula sistem peringkat yang memotivasi siswa untuk menjawab soal secara cepat, tepat, dan teliti.

Quizizz ini merupakan platform yang menyediakan materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk pertanyaan interaktif dengan berbagai tema, mencakup berbagai jenjang pendidikan, mata pelajaran, dan lainnya. Selain itu, Quizizz merupakan salah satu aplikasi media kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di ruang kelas yang memiliki

beberapa alternatif pilihan jawaban, serta bisa menambah gambar kelatar belakang pertanyaan dan bisa menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai yang diinginkan. Penggunaan media pembelajaran Quizizz dijadikan sebagai salah satu model pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran matematika yang menyenangkan.

Quizizz menjadi aplikasi pembelajaran yang mendukung revolusi pembelajaran 4.0 karena aplikasi kuis online Quizizz digunakan untuk mengukur sejauh mana partisipasi, minat, motivasi dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran serta penggunaanya yang mudah dan penilaian siswa diproses dengan cepat. Dalam pemilihan materi di media tersebut dapat disusun secara mandiri oleh para pendidik. Selain itu, aplikasi Quizizz juga memungkinkan penambahan materi pembelajaran yang menarik, seperti video pembelajaran, gambar, serta musik. Quizizz sendiri dideskripsikan sebagai sebuah web untuk membuat permainan kuis interaktif yang dijalankan menggunakan perangkat elektronik apapun yang dimiliki oleh peserta didik (Nurhayati *et al.*, 2024). Pihak sekolah perlu melakukan inovasi-inovasi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan berkesinambungan untuk memperbaiki respon belajar sekaligus pembinaan profesi guru, sehingga permasalahan pembelajaran dapat teratasi. Hal ini menjadi tantangan bagi guru untuk dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan dapat diciptakan melalui penggunaan berbagai macam model atau metode pembelajaran ataupun dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat membuat siswa menjadi bersemangat untuk belajar dan lebih mudah memahami materi

Mengingat betapa pentingnya pelajaran matematika dalam pendidikan, maka guru dituntut mampu menerapkan media-media

pembelajaran matematika yang sedemikian rupa sehingga siswa akan tertarik dan senang dengan matematika. Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar”

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan di salah satu Sekolah Dasar di Kabupaten Buleleng. Salah satu guru kelas empat di sekolah dasar menjadi informan dalam penelitian. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk melihat dan mengungkapkan suatu situasi atau objek untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang masalah yang dihadapi. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian mengenai fenomena tertentu dengan mengumpulkan data yang dapat diukur menggunakan berbagai teknik statistik, komputerisasi maupun matematika. (Sugiyono, 2010).

Penelitian kualitatif ini menggunakan teknik pengumpulan data observasi dan wawancara. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis wawancara semi terstruktur. Dalam melakukan wawancara peneliti sudah menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan yang nantinya akan dijawab responden. Wawancara ditujukan kepada siswa dan guru yang mengajar mata pelajaran matematika. Wawancara ini dilakukan untuk memperoleh data tentang minat siswa dan pengalaman guru dalam mengajar kelas IV. Teknik pengumpulan data yang terakhir adalah dokumentasi. Dokumentasi dalam penelitian ini berisi dokumen berupa foto-foto proses pembelajaran matematika. Dokumentasi bertujuan agar pada saat pembelajaran berlangsung peneliti dapat

melihat dan mendokumentasikan aktivitas siswa secara nyata. Penelitian kualitatif dapat menghasilkan penjelasan mendalam tentang ucapan, tulisan, dan atau perilaku yang diamati dari orang atau organisasi tertentu (Jaya, 2020).

Peneliti yang melakukan penelitian kualitatif harus memiliki lebih banyak teori karena mereka harus menyesuaikannya dengan masalah yang ada di lapangan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SD Negeri 1 Madenan pada tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 31 siswa. Teknik pengambilan sampel yaitu Teknik total sampling, dimana jumlah sampel sama dengan jumlah populasi (Telaumbanua, 2022).

Tabel 1. Informasi Penelitian

No	Inisial	Status	Jenis Kelamin
1	P1	Guru Kelas	Perempuan

HASIL

Media website yang digunakan media quizizz ini sebagai media berbasis website yang dapat digunakan sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran khusus pembelajaran Matematika di sekolah dasar. Peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas IV di Sekolah Dasar SD Negeri 1 Madenan di Kabupaten Buleleng mengenai penggunaan media quizizz tersebut yang diterapkan di sekolah tersebut. Guru tersebut menyatakan bahwa:

“Quizizz itu memberikan kemudahan untuk membuat soal kuis terutama dalam pembuatan kuis untuk ulangan harian matematika. Kuis dapat dibuat sesuai kebutuhan materi yang ingin dinilai sehingga memudahkan guru untuk menganalisis hasil evaluasi terkait materi yang dievaluasi dalam pembelajaran.

Media quizizz ini dapat digunakan sebagai alat evaluasi di setiap sub bab materi dan model soal pada kuis tersebut dapat kita sesuaikan dengan kebutuhan (Guru Kelas IV, 2024).

Berdasarkan hasil wawancara yang telah disampaikan bahwa media quizizz dapat digunakan sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran khususnya di bidang matematika materi bangun datar. Dengan menggunakan media quizizz sebagai alat evaluasi, dapat memudahkan untuk menganalisis hasil tes tersebut sehingga memudahkan mengetahui siswa terkait pemahaman materi mengenai bangun datar.

Mengenai keefektifan penggunaan media quizizz juga disampaikan bahwa:

“Media quizizz efektif digunakan karena siswa di sekolah dasar pada masa bermain dan bermain melalui gadget dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar serta mampu membantu dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi yang penting disampaikan oleh guru sehingga lebih mudah diterima oleh siswa” (Guru Kelas IV, 2024).

Berdasarkan hasil wawancara tersebut disampaikan oleh P1 bahwa media quizizz merupakan media yang efektif digunakan guru yang dapat membantu dalam proses pembelajaran sehingga memudahkan menyampaikan materi dari guru dan siswa. Selain itu juga, siswa lebih tertarik untuk belajar yang dapat mempengaruhi tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

Dengan adanya berbagai fitur-fitur yang tersedia di media quizizz dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Namun, media quizizz memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya. Kelebihan dan kekurangannya juga disampaikan oleh guru yaitu:

“Penggunaan media quizizz dapat memberikan dampak positif kepada siswa karena siswa lebih termotivasi untuk belajar dikarenakan dalam proses pembelajaran menggunakan gadget sebagai alat bantu dalam menggunakan media quizizz. Siswa senang menggunakan gadget disekolah daripada harus mendengarkan ceramah guru yang monoton setiap hari sehingga siswa merasa bosan. Selain itu, dengan media quizizz guru merasa terbantu dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga bisa menghemat waktu, dan pembelajaran bisa dilakukan dimanapun dan kapanpun. Namun dengan penggunaan media Quizizz ini memerlukan akses internet seperti wifi atau kuota yang juga memerlukan biaya lebih dari orang tua siswa. Terkadang juga orang tua kurang mengawasi siswa dalam penggunaan gadget karena sibuk bekerja sehingga dapat mempengaruhi kearah negatif. Siswa sering kelupaan waktu lebih banyak bermain daripada belajar melalui gadgetnya.” (Guru Kelas IV, 2024).

Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru yang menjadi narasumber mengatakan bahwa penggunaan Quizizz memiliki efek positif yang mampu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Karena menurut siswa, metode ceramah itu sangat membosankan. Jadi dengan media quizizz yang memiliki banyak fitur dapat memberikan penyajian materi yang menarik perhatian siswa. Selain itu, dengan mengerjakan soal melalui media quizizz tersebut siswa dapat melihat secara langsung hasil dari soal yang telah dikerjakan.

PEMBAHASAN

Dalam penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi hasil belajar siswa di sekolah dasar pada khususnya mata pelajaran Matematika yang mengambil materi Bangun datar di Kelas

IV. Evaluasi merupakan suatu ketrampilan yang menuntut siswa memahami situasi dan kondisi terhadap suatu permasalahan, namun dalam hal ini memerlukan suatu kriteria dalam menilai (Arifin, 2009). Evaluasi pembelajaran berbentuk ujian atau penilaian harian relatif dipandang sebagai hal yang menakutkan dan menegangkan bagi siswa. Namun dengan melakukan evaluasi pembelajaran melalui media quizizz siswa menganggap kuis tersebut merupakan hal yang menyenangkan dan dapat meningkatkan motivasi untuk belajar. Hal tersebut juga ditekankan dengan pemakaian media quizizz menjadi aplikasi penilaian online untuk pengajaran ilmu pengetahuan di era pandemi memperlihatkan hasil jika quizizz mudah dipakai, mengurangi kecurangan dan menyenangkan murid tidak merasa kesulitan dan tegang memotivasi murid rajin membaca serta meningkatkan keterlibatan murid dikelas (Ernawati & Yuliyanti, 2023).

Dengan menggunakan media quizizz sebagai alat evaluasi, dapat memudahkan untuk menganalisis hasil tes tersebut sehingga memudahkan mengetahui siswa terkait pemahaman materi mengenai bangun datar. Hal serupa juga disampaikan bahwa media quizizz dapat digunakan sebagai sarana menyimpan soal dan untuk kemudian dianalisis soal tersebut sehingga menjadi soal yang valid, reliabel dan memiliki daya beda serta tingkat kesukaran yang baik (Saputri & Larasati, 2023).

Media quizizz yang digunakan sebagai media pembelajaran dapat menjadi media pembelajaran yang mandiri dan menarik bagi pengguna karena pengguna dapat menggunakan kapan pun dimanapun saat diperlukan. Dengan adanya kemajuan teknologi dapat memudahkan guru juga dalam mengajar karena dengan teknologi yang

canggih, guru dapat menggunakan media yang lebih efektif dalam pembelajaran. Sebagai pendidik juga dituntut untuk bisa melakukan perubahan agar proses pembelajaran lebih efektif sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa serta siswa mau berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Mereka juga harus mengetahui bagaimana memilih atau menggunakan model pembelajaran yang menarik perhatian dan meningkatkan minat peserta didik, seperti pembelajaran melalui ponsel pintar (Hanannika & Sukartono, 2022).

Hal serupa juga disampaikan bahwa kuis sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Digital Quizizz Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di Sekolah Dasar” (Devinra, *et al.*, 2023). Media quizizz dapat disebut sebagai media pembelajaran karena dapat membantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi.

Namun, kekurangan Quizizz ini tidak hanya masalah quota, tetapi juga masalah waktu karena permainan ini membutuhkan banyak waktu. siswa di sekolah dasar sering menggunakan Smartphone orang tua mereka dan orang tua sering lupa memberi tahu anak-anak mereka tentang tugas atau ulangan mereka. Guru harus mengingatkan lagi orang tua jika anak belum mengerjakan ulangan sementara waktu pengerjaannya sudah dekat. Salah satu kekurangan dari quizizz ini adalah bahwa anak mengerjakan ulangan di rumah, sehingga anak tidak dapat menanyakan pertanyaan langsung kepada guru ketika mereka tidak memahaminya. Dalam hal ini, orang tua bertanggung jawab untuk menjelaskan kepada anaknya. Alokasi waktu menjadi kelemahan Quizizz karena setiap pertanyaan memiliki durasi waktu sendiri sehingga siswa yang tidak pandai dalam manajemen waktu merasa tidak nyaman

(Medianto, 2023).

Pada saat pembelajaran rata-rata siswa sangat antusias sekali, memperhatikan pembelajaran matematika. Guru yang menyenangkan memang sangat mempengaruhi jalannya pembelajaran di kelas. Guru dalam menjelaskan menggunakan media sederhana dan pada akhirnya siswa ingin membuatnya juga. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa disertai dengan perasaan senang artinya siswa mengikuti proses pembelajaran tanpa paksaan dan atas keinginannya sendiri. Hal-hal menyenangkan yang dilakukan oleh siswa adalah mendapatkan pengalaman baru dan pembelajaran di kelas lebih bermakna. Media quizz memiliki kelebihan dan kekurangan sesuai yang telah dipaparkan di atas namun media quizz masih efektif digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, pemanfaatan media Quizizz dalam pembelajaran matematika materi Bangun datar untuk kelas IV SD Negeri 1 Madenan memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran. Dengan menggunakan media tersebut dapat membangun interaksi yang lebih dinamis antara siswa dan materi pembelajaran melalui media digital membawa dampak positif bagi hasil belajar matematika secara keseluruhan. Hal ini dapat menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif bagi siswa. Sebagai peneliti menyarankan bahwa pemanfaatan media platform digital perlu dikembangkan dan diimplementasikan dalam pembelajaran matematika sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan kedepannya. Selain itu, dunia Pendidikan juga harus didukung

dengan teknologi yang dapat memperlancar proses pembelajaran seperti wifi gratis dan dukungan orang tua dalam memfasilitasi anaknya di dunia Pendidikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Apresiasi tinggi dan terima kasih banyak disampaikan kepada Bapak/Ibu dosen pembimbing, Bapak Kepala beserta staf dewan guru di SD Negeri 1 Madenan karena sudah membimbing dan memberikan kesempatan melakukan penelitian ini. Tidak lupa pula kepada siswa-siswi kelas IV di SD Negeri 1 Madenan yang sudah berkontribusi selama penelitian ini.

KEPUSTAKAAN

- Abdurrahman, Mulyono. 2012. Anak Berkesulitan Belajar Teori Diagnosis dan Remediasinya. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Amsul, K. M., Irmayanti, I., Fitriani, F., & P, S. (2022). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPA MAN 2 Sinjai. *JTMT: Journal Tadris Matematika*, 3(1), 10-17. <https://doi.org/10.47435/jtmt.v3i1.973>
- Arsyad, M. N., & Lestari, D. E. G. (2022). .Efektifitas. Penggunaan Media Mobile Learning berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang. .Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya, 10(1), 89. <https://doi.org/10.25273/ajsp.v10i1.5072>
- Devinra, D., Hadiana, O., Nasrulloh, S. F., Fahrudin, S., & Casnan, C. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Digital Quizizz Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi dan Sains Matematika (JES-MAT)*, 10(1), 13-26. <https://doi.org/10.25134/jes-mat.v10i1.9292>
- Ernawati, E., Nurwahidin, M., & Yuliyanti,

- D. (2023). Pemanfaatan Quizizz sebagai Media Penilaian Peserta Didik. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(2), 339-346. doi:<https://doi.org/10.33394/jtp.v8i2.6462>
- Hanannika, L. K., & Sukartono, S. (2022). Penerapan media pembelajaran berbasis TIK pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6379-6386. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3269>
- Indra, S. P. (2021). *Efektivitas Media Quizizz Sebagai Alat Evaluasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Iv Pada Pembelajaran Tematik Tema 2 Di Sd N 1 Dodogan Dlingo* (Doctoral dissertation, UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA).
- Jaya, I. M. L. M. (2020). Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. Anak Hebat Indonesia.
- Kusumawati, N., & Maruti, E. S. (2019). *Strategi belajar mengajar di sekolah dasar*. CV. Ae media grafika.
- Mahayoni, N. D., Sedana, I. M., & Suardipa, I. P. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Quizizz Terhadap Penguasaan Materi Bangun Datar Siswa Sekolah Dasar. *Widyajaya: Jurnal Mahasiswa Prodi PGSD*, 4(2), 183-197. <https://journal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/widyajaya/article/view/204>
- Medianto, R. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 189 Jakarta* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta). <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/72497>
- Nurhayati, N., Irfan, M., Istiqomah, I., & Diana, A. U. (2024). Pembelajaran Matematika Statistik Berbantuan Website Google Sites (Quizizz) Di Kelas V SDN 1 Tamanwinangun. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 2055-2068. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.8253>
- Said, S. (2023). Peran teknologi digital sebagai media pembelajaran di era abad 21. *Jurnal PenKoMi: Kajian Pendidikan Dan Ekonomi*, 6(2), 194-202. <https://doi.org/10.33627/pk.62.1300>
- Saputri, H. A. S., & Larasati, N. J. (2023). Analisis Instrumen Assesmen: Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran Dan Daya Beda Butir Soal. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 2986-2995. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2268>
- Suardipa, I. P., Sedana, I. M., & Widiara, I. K. (2022). Pembuatan Perangkat Pembelajaran Berbasis LMS (Penyusunan Perangkat, Media Pembelajaran dan Assesment Berbasis Digital System) Pada Guru SD Kecamatan Banjar Kabupaten Buleleng. *Caraka: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 135-144. <https://journal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/widyajaya/article/view/204>
- Sugiyono. (2010). Metode Penelitian Pendidikan (11th ed.). ALFABETA.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Ratnawati, W., Retno, R. S., & Triastuti, N. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Pemanfaatan Media Quizizz Pada Siswa Kelas 5 SDN Wonosari 2. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 5(1), 14-25.
- Telaumbanua, D. (2022). Analisis kualitas pembelajaran dan hasil belajar fisika. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 278-282. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.38>