

Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Quizizz pada Pembelajaran Ipas Materi Sistem Pernapasan Manusia Di Kelas V Mis Hidayatullah

Sella Agustien Putri Ariga^{a*}, Tiflatul Husna^b

^{a,b} PGSD, Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah, Medan, Indonesia

* Corresponding author: sellaariga509@gmail.com

Informasi Artikel

Histori Artikel

Submission: 03/12/2025

Accepted: 20/12/2025

Published: 31/12/2025

Kata Kunci

Pengembangan
Alat evaluasi;
Quizizz;
IPAS

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan alat evaluasi menggunakan quizizz pada pembelajaran IPAS materi sistem pernapasan manusia dan hewan. Mengetahui kelayakan alat evaluasi menggunakan quizizz pada pembelajaran ipas materi sistem pernapasan manusia dan hewan. Penelitian ini merupakan jenis penelitian Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry yang mencakup 5 tahap yaitu Analisis, Design (Perancangan), Development (Pengembangan), implementation (Implementasi), dan evaluation (Evaluasi). Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket atau kuesioner yang diberikan kepada validator, yaitu validator ahli materi, validator ahli media validator ahli pembelajaran dan lembar angket respon peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan hasil validasi persentase ahli materi yaitu 86% dan termasuk kategori sangat layak, hasil persentase ahli media yaitu 94% dan termasuk kategori Sangat layak. Dan 88% dan termasuk kategori sangat layak. Berdasarkan hasil tersebut disimpulkan bahwa Alat Evaluasi menggunakan Quizizz Pada Pembelajaran IPAS Materi Sistem Pernapasan Manusia dan hewan dinyatakan sangat layak digunakan sebagai alat evaluasi di Kelas V MIS Hidayatullah.

Abstract

The objective of the research was to Develop an evaluation tool using Quizizz in natural and social sciences learning on human and animal respiratory system material, Determine the feasibility of the evaluation tool using Quizizz in science learning on human and animal respiratory system material. This research was a type of Research and Development (R&D) with the ADDIE model developed by Dick and Carry which includes 5 stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The instrument used to collect data is a questionnaire given to the validator, namely the material expert validator, the media expert validator, the learning expert validator and the student response questionnaire sheet. The results of the research showed the results of the validation of the material expert percentage, which was 86% and included in the very feasible category, the results of the media expert percentage were 94% and included in the very feasible category. And 88% and included in the very feasible category. Based on these results, it was concluded that the Evaluation Tool using Quizizz in Science Learning on the Human and Animal Respiratory System Material was declared very feasible to be used as an evaluation tool in Class V MIS Hidayatullah.

©2025 The Author's

This is an open-access article under the CC-BY-SA 4.0 license.



 [10.37058/metaedukasi](https://doi.org/10.37058/metaedukasi).

Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu tolak ukur untuk melahirkan generasi bangsa yang cerdas dan berakhhlak mulia. Menurut Rangkuti & Sukmawarti (2022) Pendidikan merupakan sebuah proses dalam kehidupan manusia sebagai sarana untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang kelak akan berguna untuk menopang kehidupan di masa yang akan datang. Pendidikan bisa didapatkan di mana saja, baik secara formal maupun non formal. Pendidikan non formal bisa didapat dari lingkungan sehari-hari

Media pembelajaran berbasis teknologi dalam bidang pendidikan khususnya pada saat ini sangat penting digunakan sebagai penyampaian materi pembelajaran pendidik kepada peserta didik yang lebih menarik dan interaktif. Harapannya dengan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi mampu mengembangkan ketertarikan peserta didik dalam memperhatikan materi pembelajaran serta memahami topik pembahasan yang disampaikan oleh guru. Menurut hasil penelitian (Najib et al 2019) untuk mengukur efektifitas penggunaan media pembelajaran digunakan uji lapangan terbatas. Perkembangan media pembelajaran saat ini dipengaruhi oleh banyak hal, seperti perkembangan teknologi, ilmu cetak, perilaku dan komunikasi. Di satu sisi, munculnya berbagai jenis dan format media seperti modul cetak, film, televisi, program komputer, dll telah muncul dari media. Berdasarkan hal tersebut, akhirnya dilakukan pengelompokan berdasarkan kesamaan fitur atau karakteristik media. Macam-macam media pembelajaran tersebut memiliki fungsi masing-masing. Maka dari itu, dengan memahami berbagai jenis dan fungsi media pembelajaran, diharapkan guru dapat memilih dan menentukan jenis media pembelajaran yang terbaik untuk pembelajaran di kelas (Pendidikan et al., 2012). Media pembelajaran berbasis digital pada penyampaian materi pembelajaran di SD sangat dipengaruhi oleh kemampuan pendidik dalam menyampaikan materi secara kreatif dan interaktif.

Dalam Kurikulum Merdeka, terdapat banyak mata pelajaran salah satunya, mata pelajaran IPA dan IPS. Yang digabungkan menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Hanania Ayu, W. (2023) IPAS adalah kajian ilmu pengetahuan yang membahas mengenai makhluk hidup beserta interaksinya dengan lingkungan dan alam semesta. Contohnya manusia yang merupakan makhluk hidup dan tidak dapat hidup sendiri. Sehingga singkatnya IPAS merupakan bentuk perpaduan antara pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS). Pembelajaran IPAS yang di terapkan di Mis Hidayatullah sangat erat kaitannya dengan lingkungan sekitar, meliputi fenomena alam dan sosial. Penggabungan IPA dan IPS di antaranya untuk memicu anak agar dapat mengelola lingkungan alam dan lingkungan sosial disekitarnya dalam satu kesatuan. Pengimplementasian pembelajaran IPAS telah dilakukan di Mis Hidayatullah khususnya kelas 5.

Pembelajaran IPAS dilaksanakan disekolah ini dianggap mampu memegang peranan dalam mewujudkan profil pancasila yang menjadi gambaran ideal profil peserta didik di Indonesia. IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuhan ini memantau peserta didik untuk memahami cara alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi. Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan.

Agar mendapatkan hasil evaluasi pembelajaran yang baik, maka seorang guru perlu mempunyai alat evaluasi yang valid dan praktis untuk digunakan dalam mencapai tujuan tertentu di dalam mewujudkan alat evaluasi pembelajaran yang berkualitas, tentunya tidak terlepas dari pengaruh penerapan teknologi dan ilmu pengetahuan. Karena dengan diterapkannya ilmu pengetahuan dan teknologi didalam dunia pendidikan diharapkan bisa membuat perubahan yang lebih baik dalam berbagai aspek kehidupan manusia pada suatu negara.

Evaluasi pembelajaran merupakan sejumlah teknik yang tidak boleh dilewatkan dan harus diterapkan oleh tenaga pendidik dalam pelaksanaan aktifitas pembelajaran Latip, A. E. (2018) dalam evaluasi juga sangat dianjurkan untuk dilakukan terutama dalam dunia pendidikan. Evaluasi pembelajaran adalah sebuah kegiatan yang terus menerus dilakukan dalam rangkaian tahapan proses belajar mengajar yang baik, kegiatan evaluasi pembelajaran harus dilakukan secara terencana dan saling berhubungan antar faktor penunjang pendidikan, agar dapat berfungsi sebagai alat untuk mengetahui sejauh mana keefektifan.

diketahui bahwa alat evaluasi yang digunakan oleh guru mata pelajaran IPAS ketika pelaksanaan penilaian harian (PH) masih bersifat konvensional (menggunakan kertas) dengan soal berbentuk pilihan ganda, terlihat kurang interaktif, serta soal evaluasi belum berbasis high order thinking skils (HOTS). Selain itu guru juga kurang memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada di dalam kelas selama proses pembelajaran dan evaluasi. Belum banyak guru juga yang menggunakan inovasi alat evaluasi pembelajaran (Qomariah et al., 2022). Adapun tes lisan atau tanya jawab yang biasa dilakukan membuat peserta didik merasa gugup serta penilaian ini membutuhkan waktu yang lama sehingga kurang efektif (Izza et al., 2020).

Namun kenyataannya, pada observasi ke sekolah dengan mewawancarai guru kelas, ditemukan bahwa sebagian guru masih menggunakan alat evaluasi konvensional pada saat pembelajaran, dimana alat evaluasi tersebut masih sangat sederhana dan kurang praktis karena dalam pelaksanaannya membutuhkan peralatan yang banyak dan guru masih membutuhkan waktu untuk melakukan perhitungan perolehan nilai peserta didik secara manual. Selain itu guru belum termotivasi dalam menggunakan alat evaluasi quizizz, hal ini diakibatkan kurangnya pelatihan guru dalam pembuatan alat evaluasi quizizz

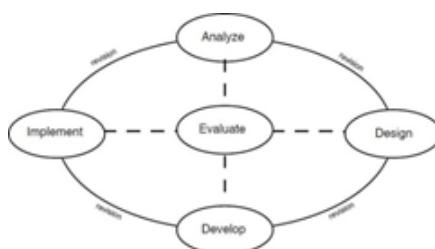
Dengan memanfaatkan media pembelajaran aplikasi quizizz pendidik dapat merancang persoalan pembelajaran yang menarik yang bisa membantu peserta didik berfikir inovatif selama proses kegiatan pembelajaran dan mengatasi bermacam permasalahan yang selama ini masih dianggap susah bagi peserta didik tertentu serta mengembangkan belajar peserta didik. Tujuan dari pembuatan media pembelajaran aplikasi quizizz ini untuk mewujudkan pembelajaran yang aktif, agar tidak membosankan, monoton dan tentunya menciptakan pembelajaran yang menarik agar lebih memahami materi yang disampaikan.

Alat evaluasi yang dimaksud peneliti merupakan soal berbentuk pilihan ganda dengan tipe HOTS yang dikembangkan menggunakan aplikasi quizizz. Quizizz merupakan aplikasi yang dibuat oleh perusahaan quizizz.inc dan bersifat gratis dalam pemakaiannya yang mempunyai fungsi untuk membuat kuis interaktif dan bisa digunakan untuk kegiatan evaluasi di kelas maupun di luar kelas. Quizizz biasanya dimainkan secara online melalui media komputer atau handphone. Untuk itu, peneliti mengambil judul penelitian **“Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Quizizz Pada Pembelajaran IPAS Materi Pernafasan Manusia dan Hewan di Kelas V Mis Hidayatullah”**.

Metode

Metode penelitian yaitu pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Borg and Gall penelitian metode pengembangan biasanya digunakan untuk mengembangkan suatu produk dan memvalidasi produk pendidikan. Produk yang dihasilkan diharapkan bisa membantu untuk mencapai tujuan tertentu dalam pendidikan. Sejalan dengan pendapat Sugiyono (2017) metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Prosedur penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE dengan memiliki beberapa tahapan. Berikut bagan untuk Langkah- langkah penggunaan metode Research and Development (R&D). Model pengembangan penelitian ini secara skematis digambarkan pada gambar



Hasil dan Pembahasan

Hasil

Tahapan-tahapan pengembangan model addie ini terdiri atas tahapan analisis, design, development, implementation, dan evaluation.

A. Tahapan Analisis

Langkah awal yang dilakukan oleh peneliti yaitu kegiatan analisis. Analisis yang dilakukan yaitu analisis peserta didik dan analisis kurikulum.

1. Analisis Peserta didik

Tahapan analisis ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pembelajaran yang dilakukan dengan wawancara terhadap guru kelas. Adapun hasil analisis kebutuhan yaitu: alat evaluasi yang digunakan oleh guru mata pelajaran IPAS ketika pelaksanaan penilaian harian (PH) masih bersifat konvensional (menggunakan kertas) dengan soal terbentuk pilihan ganda, terlihat kurang interaktif, serta soal evaluasi belum berbasis *high order thinking skils* (HOTS). Selain itu guru juga kurang memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada di dalam kelas selama proses pembelajaran dan evaluasi.

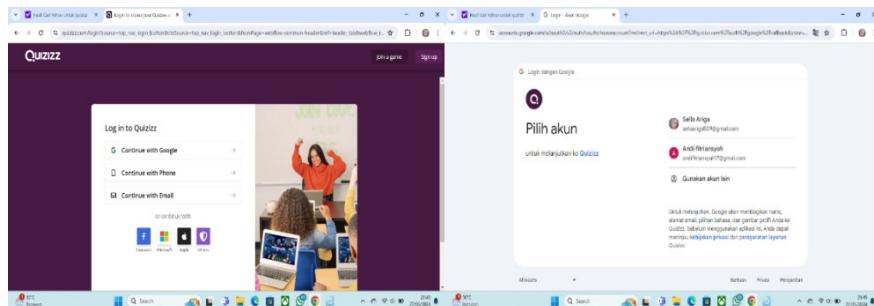
2. Analisis Kurikulum

Pada tahapan analisis kurikulum dilakukan dengan menentukan materi dan menganalisis pencapaian pembelajaran. Materi yang dipilih yaitu Bab I Pernapasan Manusia dan Hewan. Analisis kurikulum dapat dijabarkan sebagai berikut, kurikulum yang digunakan di Mis Hidayatullah yaitu kurikulum Merdeka.

B. Tahapan Design

1. Tampilan Awal

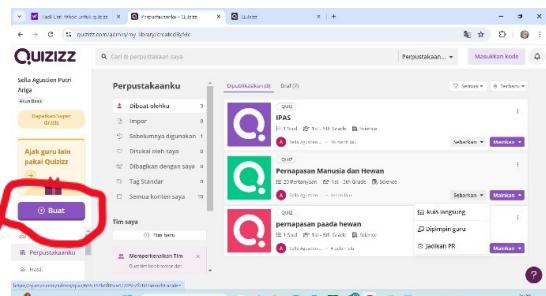
Tampilan awal berisi halaman untuk *login* ke dalam aplikasi quizizz, bisa menggunakan akun google kemudian pilih akun google jika sudah ada. Jika belum maka harus membuat akun google terlebih dahulu. Tampilan awal ini bertujuan untuk membuka halaman quizizz.



Gambar 1 Tampilan Awal pada Aplikasi Quizizz

2. Halaman Awal Quizizz

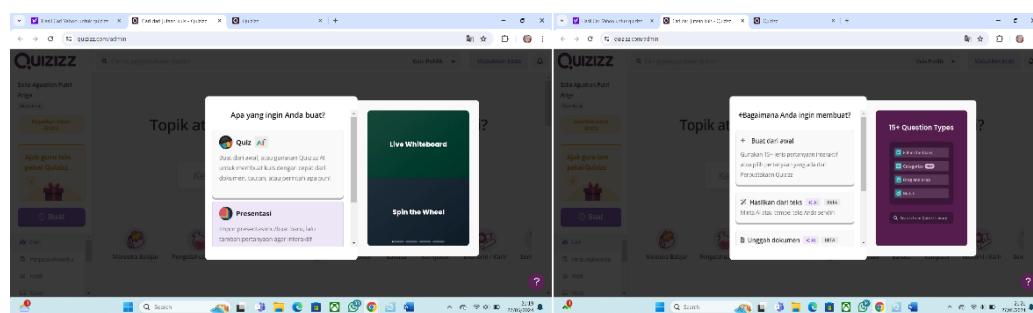
Pada tampilan ini terdapat ikon pilihan untuk pembuatan soal dengan perintah "buat". Ikon ini berfungsi untuk membuat soal. Pada halaman ini juga terdapat cover quiz yang bisa disesuaikan dengan ke inginan dan kebutuhan pengguna.



Gambar 2 Tampilan Halaman Awal Aplikasi Quizizz

3. Halaman Membuat Soal Quiz

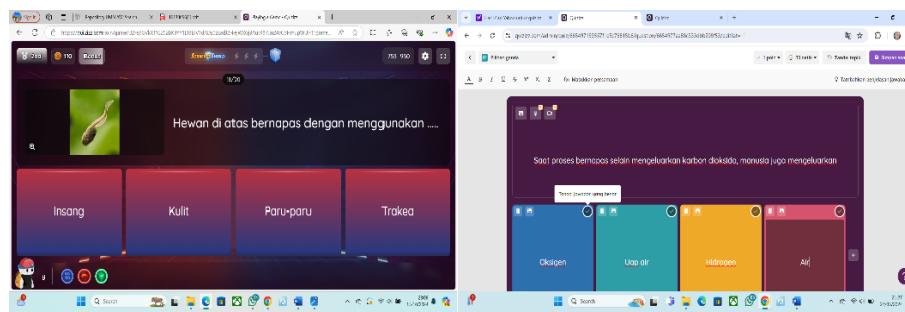
Pada bagian ini berfungsi untuk membuat kategori quiz yang akan dibuat. Pada pilihan subjek yang relevan terdapat pilihan quiz atau presentasi yang sesuai dengan yang diinginkan.



Gambar 3 Halaman Membuat Soal Quiz

4. Halaman Membuat Pertanyaan

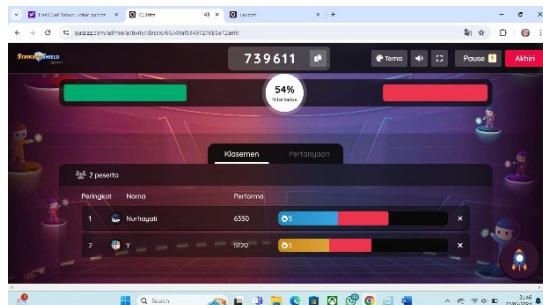
Pada halaman ini pengguna bisa membuat butir pertanyaan dan opsi jawaban sesuai dengan rancangan produk awal, selain itu pengguna dapat menambahkan gambar serta mengatur durasi pengerjaan soal.



Gambar 4 Halaman Membuat Pertanyaan

5. Tampilan Hasil Perolehan Skor

Pada bagian halaman ini berfungsi untuk melihat skor pengerjaan peserta didik selain itu guru juga dapat melihat soal yang dijawab benar dan soal yang dijawab salah oleh peserta didik.



Gambar 5 Tampilan Hasil Perolehan Skor

C. Tahapan Development

1. Validasi Produk

Validasi ini dilakukan dengan mendatangi langsung para ahli untuk menilai dan menvalidasi produk yang dibuat oleh peneliti dengan memperlihatkan langsung produk yang dibuat, para validator sesuai bidangnya diminta untuk menilai sehingga selanjutnya dapat diketahui kelebihan dan kelebihannya. Hasil validasi dari para ahli yang berupa saran, dan komentar jika terdapat revisi digunakan untuk merevisi alat evaluasi yang telah dibuat, dan jika tidak terdapat revisi maka produk alat evaluasi layak digunakan tanpa revisi.

2. Validasi ahli materi

Validasi ahli materi dilakukan guna mengetahui kelayakan dan kekurangan isi materi pada sebuah produk yang dikembangkan. Berikut adalah hasil dari validasi ahli materi. Jumlah item keterangan penilaian x jumlah item x responden.

$$12 \times 5 = 60$$

$$P = \frac{\sum X_i}{\sum X} \times 100\%$$

$$P = \frac{52}{60} \times 100\%$$

$$= 0,86 \times 100\%$$

$$= 86\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yaitu 52, sehingga persentase memperoleh nilai 86% dan termasuk kategori "sangat layak". Walaupun begitu, masih terdapat beberapa masukan dan saran pada penilaian validasi materi yang dikembangkan.

3. Validasi Ahli Media

Validasi ahli materi dilakukan guna mengetahui kelayakan dan kekurangan isi materi pada sebuah produk yang dikembangkan. Berikut adalah hasil dari validasi ahli materi. Jumlah item keterangan penilaian x jumlah item x responden.

$$10 \times 5 = 50$$

$$P = \frac{\sum X_i}{\sum X} \times 100\%$$

$$P = \frac{47}{50} \times 100\%$$

$$= 0,94 \times 100\%$$

$$= 94\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yaitu 47, sehingga persentase memperoleh nilai 94% dan termasuk kategori “Sangat layak”. Walaupun begitu, masih terdapat beberapa masukan dan saran pada penilaian validasi materi yang dikembangkan. Dengan demikian pengembangan produk alat evaluasi menggunakan quizizz yang telah dikembangkan tersebut dinyatakan bahwa alat evaluasi menggunakan quizizz pada pembelajaran IPAS materi sistem pernapasan manusia dan hewan sangat layak untuk digunakan tanpa revisi.

4. Validasi Ahli Pembelajaran

Berikut adalah hasil dari validasi ahli materi. Jumlah item keterangan penilaian x jumlah item x responden.

$$10 \times 5 = 50$$

$$P = \frac{\sum X_i}{\sum X} \times 100\%$$

$$P = \frac{44}{50} \times 100\%$$

$$= 0,88 \times 100\%$$

$$= 88\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yaitu 44, sehingga persentase memperoleh nilai 88% dan termasuk kategori “sangat layak” tanpa adanya revisi terhadap produk yang dikembangkan, sehingga guru wali kelas setuju dengan produk yang dikembangkan dan dapat diuji coba ke peserta didik.

D. Tahapan *Implementation*

Tahapan *Implementation* (penerapan), tahapan ini peneliti mulai menggunakan produk yang sudah dikembangkan dalam proses evaluasi pembelajaran. Produk diujicobakan kepada 16 peserta didik kelas V Mis Hidayatullah. Kemudian peneliti memberikan lembar angket respon guru dan 16 peserta didik kelas V.

E. Tahapan *Evaluation*

Tahapan *evaluation* (evaluasi), tahapan evaluasi dilakukan dalam bentuk test formatif. Kriteria kelayakan dari produk alat evaluasi menggunakan quizizz ini didasarkan pada hasil perhitungan Tingkat kevalidan. Tingkat kevalidan produk yang telat didesign selanjutnya divalidasi oleh validator ahli materi dan ahli media

Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan research and development (R&D). penelitian ini menghasilkan alat evaluasi menggunakan quizizz pada pembelajaran IPAS materi *sitem* pernapasan

manusia dan hewan di kelas V SD. Pengembangan ini menggunakan model addie yang dikembangkan oleh Dick and Carry yang terdiri atas 5 tahap yaitu,(1) Analisis, (2) Design (perancangan), (3) Development (pengembangan), (4) Implementation, (5) Evaluation.

Pengembangan alat evaluasi dilakukan dalam beberapa tahap . pada tahap awal peneliti memilih materi dengan berpedoman pada capaian pembelajaran dan buku IPAS kelas V BAB I Sistem Pernapasan Manusia dan Hewan. Setelah memilih materi yang akan dikembangkan kemudian membuat alat evaluasi menggunakan quizizz. alat evaluasi yang dikembangkan kemudian divalidasi oleh 3 validator yaitu ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran.

Hasil penilaian ahli materi, media dan ahli pembelajaran menunjukan bahwa alat evaluasi menggunakan quizizz dinyatakan valid atau layak digunakan untuk peserta didik kelas v berdasarkan hasil penilaian yang telah di peroleh dari uji validasi. Dengan adanya alat evaluasi menggunakan quizizz mempercepat dan mempermudah guru dalam melakukan penilaian. Selain itu alat evaluasi menggunakan quizizz membuat peserta didik lebih tertarik dan tidak bosan dalam mengerjakan evaluasi.

Kesimpulan

Proses pengembangan media ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE ini terdiri dari lima tahap yaitu tahap analisis (analysis), tahap desain (design), tahap pengembangan (development), tahap implementasi (implementation), dan yang terakhir adalah tahap evaluasi (evaluation). Selama proses pengembangan ini sebelum uji coba, media terlebih dahulu di validasi oleh tim validator. Validator dalam pengembangan ini terdiri dari validator media, validator materi, dan validator pembelajaran. Berdasarkan uji coba pengembangan media ini, media Kartu Domino ini sudah dikategorikan sangat valid setelah dilakukan validasi oleh validator ahli, dan dikategorikan efektif setelah dilakukan analisis respon peserta didik. Berdasarkan paparan data dan analisis data yang dilakukan sebelumnya, dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu Berdasarkan hasil perhitungan angket ahli materi dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yaitu 52, sehingga presentase memperoleh nilai 86% dan termasuk kategori “layak”. Pada hasil perhitungan angket ahli media dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yaitu 47, sehingga presentase memperoleh nilai 94% dan termasuk kategori “Sangat layak”. Pada hasil perhitungan angket ahli pembelajaran dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yaitu 44, sehingga Presentase memperoleh nilai 80% dan termasuk kategori “sangat layak”.

Ucapan Terima Kasih

Dengan segala kerendahan hati, peneliti mengucapkan terima kasih yang tulus dan mendalam kepada berbagai pihak yang telah membantu, membimbing dan memberikan dukungan serta kontribusi dalam penelitian.

Referensi

Agus Fina, E. (2021). Pengembangan Alat Evaluasi High Order Thinking Skills (Hots) Dengan Sistem Pengacakan Soal Pada Aplikasi Quizizz (Doctoral Dissertation, <Https://Ummetro.Ac.Id/>).

Anggraini, E. D. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Mind Mapping Pelajaran IPA Materi Sistem Pernapasan Hewan Dan Manusia Di Kelas VSD Negeri Alue Pineung Kecamatan Langsa Timur TP 2020/2021 (Doctoral

Dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara).

Aulia, R. N., Rahmawati, R., & Permana, D. (2020). Peranan Penting Evaluasi Pembelajaran Bahasa Di Sekolah Dasar. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 2(1), 1-9.

Devi, S. F. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas IV SD N 2 Pasuruan Kecamatan Penengahan Lampung Selatan (Doctoral Dissertation, UIN Raden Intan Lampung).

Fauziah, R., & Hadi, M. S. (2023). Analisis Efektivitas Dan Manfaat Quizizz Paper Mode Dalam Pembelajaran Interaktif Di Kelas III SDN Singabrama 02. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahapeserta didik Pendidikan Sejarah*, 8(3), 2721-2730.

Hanania Ayu, W. (2023). Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar IPAS Kurikulum Merdeka Pada Peserta Didik Kelas IV SD NEGERI.

Hidayat, T., & Asyafah, A. (2019). Konsep Dasar Evaluasi Dan Implikasinya Dalam Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), 159-181.

Latip, A. E. (2018). Evaluasi Pembelajaran Di SD Dan MI.

Latifah, U., & Damayanti, M. I. (2022). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Platform Wordwall. net Untuk Peserta didik Kelas II Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 10(6), 1415-1424.

Narassati, N. A., Saleh, R., & Arthur, R. (2021). Pengembangan alat evaluasi berbasis hots menggunakan aplikasi quizizz pada mata pelajaran mekanika teknik dalam pembelajaran jarak jauh. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 3(2), 169-180.

Noor, S. (2020). Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas X. 6 SMAN 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1-7.

Nurhusni, F. A., Tarsono, T., & Nugraha, M. S. (2024). Penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode sebagai Media Alternatif Evaluasi Pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis di Madrasah Tsanawiyah. *ISLAMIKA*, 6(1), 191-203.

Nusantari, K. W. (2023). Penggunaan Model Discovery Learning Berbantuan Quizizz Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Peserta didik Sekolah Dasar (Doctoral Dissertation, FKIP UNPAS).

Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan Penelitian

Pendidikan. (Bandung: Alfa Beta, 2019). 172.