p-ISSN 2338-980X *Elementary School 12 (2025) 711 – 723* e-ISSN 2502-4264
Volume 12 nomor 2 Juli 2025

PERSEPSI PESERTA DIDIK TERHADAP PEMANFAATAN QUIZIZZ SEBAGAI ALAT EVALUASI HASIL BELAJAR DI SDN WONOKASIAN 2 SIDOARJO

Nuril Asy'ari, Machful Indrakurniawan
Universitas Muhammdiyah Sidoarjo, Sidoarjo, Indonesia

Diterima : 30 April 2025 Disetujui : 11 Mei 2025 Dipublikasikan : Juli 2025

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis persepsi peserta didik terhadap penggunaan platform Quizizz sebagai media evaluasi hasil belajar di lingkungan sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kuantitatif dengan pendekatan survei. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Wonokasian 2 sebanyak 18 siswa dengan teknik *purposive sampling*. teknik pengumpulan datanya menggunakan kuesioner tertutup yang disusun dengan skala likert 5 poin. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif dengan menghitung persentase, frekuensi, dan skor rata-rata dari kuesioner, kemudian dibandingkan dengan skor ideal untuk menentukan kategori persepsi peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi keseluruhan siswa terhadap penggunaan Quizizz berada pada kategori *baik* (72,22%). Pada indikator keaktifan dan motivasi belajar masing-masing memperoleh nilai 75,55% (baik), kepuasan 71,11% (baik), sedangkan kemudahan akses memperoleh skor 67,77% (cukup baik). Hasil ini mengindikasikan bahwa Quizizz efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Temuan ini mendorong pentingnya pemanfaatan teknologi serupa dalam evaluasi pembelajaran di sekolah dasar, dengan mempertimbangkan kesiapan infrastruktur jaringan serta pendampingan dalam penggunaan teknologi bagi siswa.
Kata Kunci: Evaluasi Pembelajaran, Persepsi Peserta Didik, Quizizz

Abstract

This study aims to analyze students' perceptions of the use of the Quizizz platform as a medium for assessing learning outcomes in an elementary school environment. The research method used is quantitative descriptive research with a survey approach. The sample in this study were Grade IV students of SDN Wonokasian 2 as many as 18 students with purposive sampling technique. the data collection technique used a closed questionnaire arranged on a 5-point Likert scale. The data analysis technique used descriptive statistics by calculating the percentage, frequency and mean score of the questionnaire, then compared with the ideal score to determine the category of students' perceptions. The results showed that the students' overall perception of the use of Quizizz was in the good category (72.22%). In the indicators of Activity and Motivation to Learn, each scored 75.55% (good), Satisfaction scored 71.11% (good), while Ease of Access scored 67.77% (quite good). These results indicate that Quizizz is effective in increasing active participation and creating an enjoyable learning experience. These results support the importance of using similar technology in learning assessment in primary schools, taking into account the readiness of the network infrastructure and the support for students in using the technology.
Keywords : Learning Evaluation, Learner Perception, Quizizz

Coresponding Author
nuril.asyari@gmail.com
Universitas Muhammdiyah Sidoarjo, Sidoarjo, Indonesia

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah fondasi utama dalam membentuk karakter, pengetahuan, dan keterampilan generasi penerus (Ainun et al., 2024). Sebagai salah satu pilar penting dalam kehidupan, pendidikan terus berkembang seiring dengan perubahan zaman, menghadirkan inovasi baru dalam rangka memperbaiki mutu proses pendidikan sekaligus meningkatkan pencapaian akademik peserta didik. Era revolusi industri 4.0 menuntut manusia untuk memanfaatkan internet sebagai sumber informasi, yang pada akhirnya membawa perubahan signifikan terhadap perekonomian global dan kualitas hidup (Lase, 2019). Perubahan ini juga berdampak besar pada dunia pendidikan, di mana teknologi informasi menjadi elemen penting yang terintegrasi dalam berbagai aspek. Proses belajar mengajar yang dulunya bersifat konvensional kini bertransformasi dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pendukung utama (Wardinur & Mutawally, 2019). Salah satu aspek penting pada pendidikan merupakan evaluasi hasil belajar, yang berguna untuk mengukur tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan sepanjang proses pembelajaran. Bersamaan dengan perkembangan teknologi, berbagai platform berbasis teknologi mulai digunakan untuk media evaluasi. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada bidang pendidikan juga mempengaruhi mata pembelajaran tertentu, diantaranya merupakan adanya perubahan proses dan metode belajar siswa (Saepudin, 2019). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara kita mengakses, berbagi, serta memproses informasi, memberikan kemudahan dan efisiensi yang sebelumnya tidak terbayangkan. Di dunia pendidikan, teknologi telah menghadirkan kesempatan inovatif untuk menciptakan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik (Waruwu et al., 2024). Pemanfaatan perangkat lunak, aplikasi edukatif, serta berbagai platform digital memberikan kemudahan bagi guru serta peserta didik untuk saling berinteraksi dalam suatu ekosistem pembelajaran yang lebih dinamis serta fleksibel. Selain itu, teknologi turut memperluas jangkauan terhadap berbagai sumber daya pendidikan, mencakup materi pembelajaran yang beragam hingga sistem pembelajaran jarak jauh, yang relevansinya semakin meningkat di tengah perkembangan era globalisasi dan digitalisasi.

Evaluasi merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran, berfungsi untuk mengukur pencapaian hasil belajar siswa serta efektivitas metode pengajaran yang diterapkan (Hermawansyah et al., 2024). Dalam praktiknya, evaluasi terbagi menjadi dua jenis utama, yaitu evaluasi formatif serta sumatif (Dianti et al., 2025). Evaluasi formatif dilaksanakan selama proses belajar berlangsung guna memantau perkembangan siswa dan menyampaikan umpan balik secara langsung, sementara evaluasi sumatif dilakukan setelah periode pembelajaran berakhir dengan tujuan menilai capaian akhir tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi ajar yang telah dipelajari. Dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, metode evaluasi juga mengalami transformasi signifikan. Penggunaan alat serta platform digital semakin meluas, memungkinkan evaluasi dilakukan dengan cara yang lebih interaktif dan menarik (Rahmadani, 2024). Teknologi memungkinkan guru untuk mengembangkan pengalaman pembelajaran yang efektif yang lebih dinamis, yang memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses evaluasi. Oleh karena itu, evaluasi berbasis teknologi dapat memberikan data yang lebih akurat dan cepat, memudahkan guru dalam menganalisis hasil belajar dan memahami kebutuhan siswa secara lebih mendalam.

Quizizz adalah platform pembelajaran berbasis digital yang

dirancang untuk membantu guru dalam melakukan evaluasi hasil belajar siswa secara interaktif (Khulud, 2023). Selain itu, aplikasi ini juga memberikan umpan balik langsung kepada peserta didik, sehingga mereka dapat mengetahui hasil evaluasi secara cepat dan akurat. Guru pun dapat memantau kinerja siswa secara keseluruhan melalui laporan yang disediakan oleh sistem, sehingga proses evaluasi menjadi lebih efektif serta efisien (Nurjanah et al., 2024). Selain itu, Quizizz juga memungkinkan guru untuk mengetahui progres kemajuan siswa secara real-time dan mendapatkan wawasan tentang kelebihan serta kelemahan peserta didik. Data yang dikumpulkan dari kuis bisa digunakan untuk menyesuaikan strategi pengajaran serta memberikan umpan balik yang lebih personal kepada peserta didik. Penggunaan Quizizz sebagai alat evaluasi memiliki banyak kelebihan. Guru dapat lebih mudah mengelola dan mengembangkan tes eavaluasi menggunakan aplikasi Quizizz, namun juga mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran. Dari hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa peserta didik merasa senang dan semangat belajar matematika mereka meningkat, selain itu pembelajaran di kelas tidak terasa membosankan. Sehingga Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Quizizz Dalam Pembelajaran Matematika di SMKS Binong Permai mempunyai respon yang positif dan aplikasi quizizz dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang digunakan untuk mengambil penilaian secara interaktif (Supriyatin, 2024). Quizizz memiliki fitur interaktif, seperti timer dan leaderboard, menjadikan suasana evaluasi akan lebih kompetitif serta menyenangkan. Quizizz memungkinkan penerapan evaluasi yang lebih bervariasi, di mana peserta didik dapat mengerjakan soal evaluasi kapan saja dan di mana saja, sehingga mereka tidak terbatas oleh waktu dan tempat (Nadiyah & Surur, 2024). Kemudahan ini sangat penting untuk mendukung pembelajaran jarak jauh atau blended learning yang kini semakin populer di berbagai instansi pendidikan di Indonesia. Pada hasil penelitian terdahulu bawasannya penelitian dilakukan di sekolah menengah yang siswanya sudah terbiasa menggunakan teknologi pada proses pembelajaran di sekolahnya, sedangkan untuk siswa sekolah dasar belum terbiasa sehingga diperlukan studi lebih lanjut untuk mengeksplorasi pemanfaatan media Quizizz sebagai alat evaluasi hasil belajar di sekolah dasar. Pemanfaatan Quizizz untuk kegiatan evaluasi hasil belajar sebenarnya bukan hanya berfokus terhadap penyajian soal dalam bentuk kuis, tetapi juga pada bagaimana media ini mampu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif serta menyenangkan (Marziah & Pd14, 2023). Fitur-fitur seperti ini bertujuan untuk dapat mendorong peserta didik agar lebih termotivasi dalam mempelajari materi serta menghadapi evaluasi dengan perasaan yang lebih positif. Quizizz menawarkan pengalaman belajar yang lebih menarik kepada peserta didik dibandingkan dengan metode evaluasi tradisional (Suyuti & Septiandini, 2024). Sebab itu metode evaluasi tradisional sering kali dianggap monoton dan membosankan, karena dapat mengurangi minat peserta didik untuk belajar. Mengevaluasi hasil belajar menggunakan Quizizz bisa mengurangi rasa stres serta cemas yang biasanya muncul saat menghadapi tes atau ujian (Aeni & Wijayanti, 2024). Peserta didik bisa lebih fokus di penguasaan materi tanpa harus merasa terbebani oleh proses evaluasi itu sendiri. Selain itu, ada juga kemungkinan bahwa beberapa peserta didik mungkin mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi ini, khususnya peserta didik yang belum terbiasa dengan teknologi atau memiliki keterbatasan akses terhadap perangkat dan internet.

Pada konteks pembelajaran yang semakin terhubung dengan teknologi, penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas proses evaluasi hasil

belajar (Cholik, 2023). Akan tetapi, potensi ini hanya dapat dimaksimalkan jika persepsi peserta didik dalam penggunaan platform ini positif. Oleh sebab itu, Studi ini dirancang guna mendalami persepsi peserta didik terhadap penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi hasil belajar, sekaligus mengidentifikasi kontribusinya untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Penelitian ini berfokus pada persepsi peserta didik terhadap pemanfaatan Quizizz sebagai media evaluasi hasil belajar yang interaktif serta menyenangkan. Dalam penelitian ini, beberapa aspek yang akan dieksplorasi meliputi kemudahan penggunaan, keaktifan , motivasi belajar, serta persepsi mengenai kepuasan selama evaluasi. Selain itu, penelitian ini juga akan mengidentifikasi tantangan atau kendala yang mungkin dirasakan oleh peserta didik dalam menggunakan Quizizz sebagai media evaluasi. SDN Wonokasian 2 Sidoarjo telah menggunakan Quizizz sebagai alat evaluasi, namun persepsi siswa terhadap penggunaannya perlu dikaji lebih mendalam. Meski memberikan manfaat seperti kemudahan memahami soal dan umpan balik instan, beberapa siswa masih mengalami kendala teknis dan adaptasi perangkat. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai respon peserta didik dalam pemanfaatan media Quizizz dalam kegiatan evaluasi hasil belajar, serta memberikan rekomendasi bagi pengembangan media evaluasi berbasis teknologi yang jauh lebih efektif di masa mendatang.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif dengan menggunakan metode survei. Penelitian deskriptif kuantitatif adalah mendeskripsikan, meneliti, serta menjelaskan sesuatu yang dipelajari apa adanya, dan menarik kesimpulan dari fenomena yang dapat diamati dengan menggunakan angka-angka (Febrian & Hastuty, 2023). Penelitian deskriptif kuantitatif merupakan penelitian yang hanya menggambarkan isi suatu variabel dalam penelitian, tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis tertentu (Sopwandin et al., 2024). Dengan demikian dapat diketahui bahwa penelitian deskriptif kuantitatif merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan, mengkaji, serta menjelaskan suatu fenomena berdasarkan data berupa angka secara objektif, tanpa bertujuan untuk menguji hipotesis tertentu.

Subjek pada penelitian ini merupakan peserta didik kelas IV SDN Wonokasian 2 Sidoarjo, Sejumlah 18 siswa kelas IV. Metode pengambilan sampel ini menggunakan teknik *purposive sampling.* Teknik *purposive sampling* merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Prasetia & Sylvia, 2023).

Penelitian ini teknik pengumpulan datanya menggunakan kuesioner tertutup yang disusun dengan skala likert 5 poin (sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju). Kuesioner tersebut berisi pertanyaan-pertanyaan yang menilai beberapa aspek, seperti kemudahan akses, keaktifan, motivasi serta kepuasan penggunaan aplikasi.

Uji validitas instrument pada penelitian ini menggunakan validitas isi (content validity) untuk menguji kelayakan instrumen. Validitas isi adalah bukti seberapa baik isi tes memenuhi tujuan yang dimaksudkan. Untuk menguji validitas isi penelitian, peneliti meminta saran dari para ahli, seperti Ibu Vanda Rezania S.Psi., M.Pd dan Bapak Muhlasin Amrullah S.Ud., M.Pd.i. Selaku dosen PGSD Universitas Muhammdiyah Sidoarjo. Penghitungan menggunakn rumus Formula Aiken V.

$$\mathbf{V=}\frac{\sum \boldsymbol{S}}{\boldsymbol{n}-(\boldsymbol{C}-\mathbf{1})}$$

Tabel 1. Hasil Validasi Instrumen Tes Menurut Ahli

Indikator	Prediksi		S1	S2	∑s	n (c-1)	V	Kriteria
	1	2						
1-11	39	46	28	35	63	88	0,715909	Validitas Tinggi

Berdasarkan data pada tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil analisis validator Bapak Muhlasin Amrullah S.Ud., M.Pd.i. dan Ibu Vanda Rezania S.Psi., M.Pd. diperoleh nilai 0,715909 termasuk pada kategori "Validitas tinggi". Oleh karena itu Instrumen yang digunakan telah dinyatakan sesuai dan layak digunakan sebagai alat ukur dalam penelitian ini.

Setelah dilakukannya pengujian oleh para ahli, maka dilanjutkan dengan uji coba instrumen di lapangan, untuk mengukur suatu variabel penelitian. Validitas butir soal diuji menggunakan korelasi Pearson Product Moment, dibantu dengan perangkat lunak IBM SPSS. Terdapat 20 butir soal yang diuji terhadap 10 responden. Diketahui bahwa nilai rtabel = 0,632 pada taraf signifikansi 5% (df = 8). Hasil uji menunjukkan bahwa seluruh nilai rhitung > rtabel, dengan kisaran 0,704 hingga 0,927, sehingga seluruh butir soal dikategorikan valid. Sedangkan Uji reliabilitas dilakukan menggunakan rumus *Alpha Cronbach*, yang dihitung dengan bantuan aplikasi *IBM SPSS Statistics* versi 29. Reliabilitas Alpha Cronbach digunakan karena jenis instrumen berupa angket dengan skala Likert.

Tabel 2. Hasil Uji Reabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
0,966	20

Hasil uji menunjukkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,966, jauh di atas ambang batas ≥ 0,60 yang menunjukkan bahwa instrumen sangat reliabel. Dengan demikian, instrumen memiliki konsistensi internal yang sangat tinggi dan layak digunakan dalam penelitian.

Teknik analisis data pada penelitian ini adalah statistik deskriptif kuantitatif. Data akan diolah dengan cara menghitung persentase, frekuensi, dan nilai rata-rata untuk masing-masing butir peryataan dalam kuesioner. Data hasil perhitungan tersebut kemudian digunakan sebagai dasar untuk menilai persepsi mayoritas peserta didik terhadap penggunaan Quizizz. Hasil olahan data akan disajikan ke dalam bentuk diagram dan tabel untuk memberikan gambaran yang lebih komprehensif untuk mempermudah interpretasi. Setiap item pada kuesioner menyediakan lima alternatif jawaban yang diberi bobot nilai berbeda, yang disesuaikan untuk pernyataan positif dan negatif sebagaimana tercantum di bawah ini :

Tabel 3. Skor Penilaian Responden

Skor	**Keterangan**
5	SS
4	S
3	KS
2	TS
1	STS

Untuk menetapkan peringkat pada setiap variabel penelitian, dilakukan perbandingan antara skor aktual dan skor ideal. Skor aktual diperoleh melalui hasil perhitungan seluruh pendapat responden sesuai klasifikasi bobot yang diberikan (1,2,3,4, dan 5). Sedangkan skor ideal diperoleh melalui perolehan prediksi nilai tertinggi dikalikan dengan jumlah kuesioner dikalikan jumlah responden. Apabila digambarkan dengan rumus, maka akan tampak seperti di bawah ini

$$\%\ skor\ aktual = \frac{skor\ aktual}{skor\ ideal}\ x\ 100\%$$

Keterangan:

- Skor aktual adalah skor jawaban yang diperoleh dari seluruh

responden atas observasi yang telah diajukan
- Skor ideal adalah skor maksimum atau skor tertinggi yang mungkin diperoleh jika semua responden memilih jawaban skor tertinggi

Dari hasil perhitungan perbandingan antara skor aktual dengan skor ideal dikontribusikan dengan tabel 2 sebagai berikut :

Tabel 4. Kriteria Penilaian

No	% Jumlah Skor	Kriteria
1	20,00 % - 36,00 %	Tidak Baik
2	36,01 % - 52,00 %	Kuarang Baik
3	52,01 % - 68,00 %	Cukup Baik
4	68,01% - 84,00 %	Baik
5	84,01 % - 100 %	Sangat Baik

Sumber : (Narimawati, 2010)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil survei melalui kuesioner terdapat empat hal yang diukur pada perspektif peserta didik terhadap pemanfaatan Quizizz sebagai alat evaluasi hasil belajar yaitu (1) Kemudahan akses, (2) Keaktifan, (3) Motivasi belajar, (4) Kepuasan. Berikut merupakan tanggapan responden tentang persepsi peserta didik kelas 4 SDN Wonokasian 2 terhadap pemanfaatan Quizizz sebagai alat evaluasi hasil belajar berdasarkan jawaban responden dengan menggunakan rumus berikut.

$$\%\ skor\ aktual = \frac{skor\ aktual}{skor\ ideal}\ x\ 100\%$$

Keterangan :
- Skor aktual adalah skor jawaban yang diperoleh dari seluruh responden atas observasi yang telah diajukan
- Skor ideal adalah skor maksimum atau skor tertinggi yang mungkin diperoleh jika semua responden memilih jawaban skor tertinggi (5 x 18 = 90)

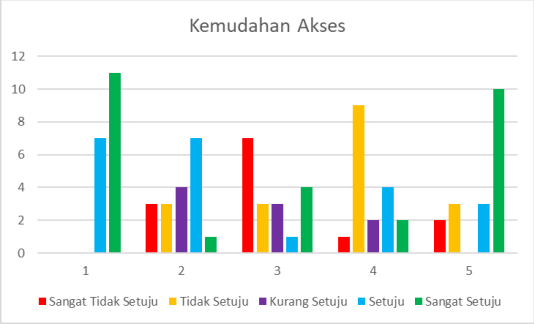
Tabel 5. Data persentase persepsi peserta didik

no	Indikator	Skor aktual	Skor ideal	Persentase (%) skor aktual	Keterangan
1	Kemudahan Akses	61	90	67,77	Cukup Baik
2	Keaktifan	68	90	75,55	Baik
3	Motivasi Belajar	68	90	75,55	Baik
4	Kepuasan	64	90	71,11	Baik
	Jumlah	65	90	72,22	Baik

Berdasarkan Tabel 2 diatas, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa persepsi peserta didik kelas IV SDN Wonokasian 2 Sidoarjo terhadap pemanfaatan Quizizz sebagai alat evaluasi hasil belajar adalah sebesar 72,22%, hal itu berarti tanggapan menurut responden adalah baik; karena 72,22% itu dalam tabel 3 tentang kriteria persentase tanggapan responden ada diantara 68,01% - 84,00%, maka hasilnya dinyatakan Baik.

1. Kemudahan Akses Quizizz

Kemudahan akses dalam menggunakan aplikasi pembelajaran sangat penting untuk memastikan peserta didik dapat mengikuti evaluasi tanpa hambatan teknis. Tujuan kemudahan akses Quizizz adalah untuk mempermudah siswa SDN Wonokasian 2 dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran serta mengurangi kecemasan dalam evaluasi.



Gambar 1. Diagram Batang Kemudahan akses

Data dalam Gambar 1 menunjukkan bahwa persepsi siswa mengenai aspek kemudahan akses dikaji melalui lima pernyataan berbeda. Pada pernyataan no 1 ” Aplikasi Quizizz mudah digunakan” Mendapatkan respon 7 peserta didik setuju dan 11 peserta didik sangat setuju, mendapatkan jumlah skor aktual 83 dan persentase skor aktual 92,22. Pernyataan no 2 ” Saya lebih suka mengerjakan soal dengan kertas daripada mengerjakan soal menggunakan Quizizz” mendapatkan respon dari peserta didik 3 sangat tidak setuju, 3 tidak setuju, 4 kurang setuju, 7 setuju, dan 1 sangat setuju, sehingga memperoleh skor aktual 53 dan persentase skor aktual 58,88. Pernyataan 3 ” Saya dapat mengakses Quizizz dengan baik meskipun dalam kondisi jaringan yang tidak stabil” mendapatkan respon dari peserta didik 7 sangat tidak setuju, 3 tidak setuju, 3 kurang setuju, 1 setuju, dan 4 sangat setuju. Mendapatkan skor aktual 46 dan persentase skor aktual 51,11. Pernyataan no 4 ” Saya mengalami kesulitan saat masuk ke aplikasi Quizizz” mendapatkan respon 1 sangat tidak setuju, 9 tidak setuju, 2 kurang setuju, 4 setuju, 2 sangat setuju. Mendapatkan skor aktual 51 dan persentase skor aktual 56,66. Pada pernyataan no 5 ”Saya merasa bingung saat menggunakan aplikasi Quizizz” mendapatkan repon dari peserta didik 2 sangat tidak setuju, 3 tidak setuju, 3 setuju, 10 sangat setuju. Mendapatkan skor aktual 70 dan persentase skor aktual 77,77. Pada skor aktual dari pernyataan 1-5 mendapatkan rata-rata skor aktual 61 dan persentase skor aktual 67,77

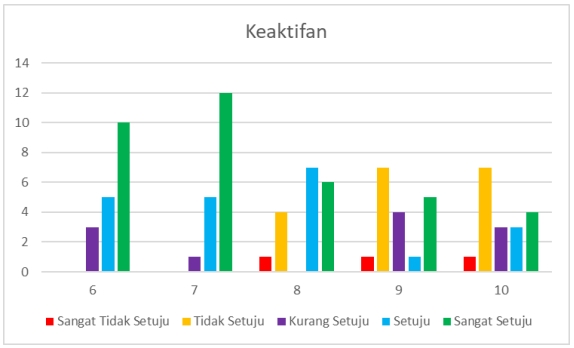
$$\%skor\ aktual = \frac{skor\ aktual}{skor\ ideal}\ x\ 100\%$$

$$\%skor\ aktual = \frac{61}{90}\ x\ 100\% = 67{,}77$$

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa tingkat tanggapan responden terhadap indikator kemudahan akses mencapai 67,77%. Berdasarkan kriteria interpretasi persentase, nilai tersebut berada dalam rentang 52,01% - 68,00%, sehingga dikategorikan sebagai 'Cukup Baik'.

2. Keaktifan

Keaktifan bertujuan untuk menilai tingkatan keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran, baik dalam bentuk partisipasi fisik dan juga mental. Keaktifan pada pembelajaran mencerminkan tingkat keterlibatan siswa dalam memahami, menyerap, serta mengaplikasikan materi yang dipelajari. Keaktifan siswa sangat penting dalam mendukung efektivitas pembelajaran karena siswa yang aktif cenderung memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang akan diujikan di evaluasi.



Gambar 2. Diagram Batang Keaktifan

Data dalam Gambar 1 menunjukkan bahwa persepsi siswa mengenai aspek kemudahan akses dikaji melalui lima pernyataan berbeda. Pada pernyataan no 6 ”Quizizz membuat saya lebih aktif belajar” Mendapatkan respon 3 peserta didik kurang setuju, 5 setuju, dan 10 sangat setuju, mendapatkan jumlah skor aktual 79 dan persentase skor aktual 87,77. Pernyataan no 7 ”Mengerjakan Quizizz sebelum

pembelajaran, membuat saya mau belajar di rumah sebelum mengikuti pembelajaran di kelas" mendapatkan respon dari peserta didik 1 kurang setuju, 5 setuju, dan 12 sangat setuju, sehingga memperoleh skor aktual 83 dan persentase skor aktual 92,22. Pernyataan 8 " Saya kurang bersemangat ketika mengikuti kuis di Quizizz" mendapatkan respon dari peserta didik 1 sangat tidak setuju, 4 tidak setuju, 7 setuju, dan 6 sangat setuju. Mendapatkan skor aktual 67 dan persentase skor aktual 74,44. Pernyataan no 9 " Saya merasa tertantang untuk mendapatkan skor yang lebih baik di kuis berikutnya" mendapatkan respon 1 sangat tidak setuju, 7 tidak setuju, 4 kurang setuju, 1 setuju, 5 sangat setuju. Mendapatkan skor aktual 56 dan persentase skor aktual 62,22. Pada pernyataan no 10 "Saya tidak terlalu peduli dengan skor yang saya dapatkan di Quizizz" mendapatkan repon dari peserta didik 1 sangat tidak setuju, 7 tidak setuju, 3 kurang setuju, 3 setuju, dan 10 sangat setuju. Mendapatkan skor aktual 56 dan persentase skor aktual 62,22. Pada skor aktual dari pernyataan 6-10 mendapatkan rata-rata skor aktual 66 dan persentase skor aktual 75,55

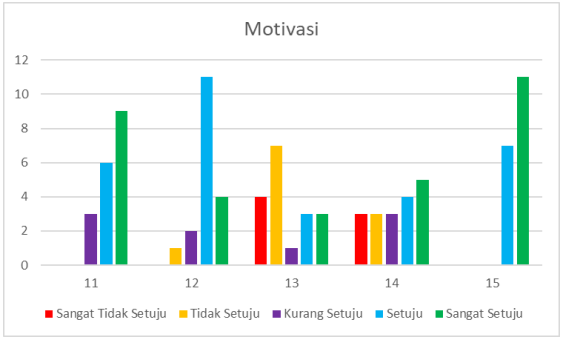
$$\%skor\ aktual = \frac{skor\ aktual}{skor\ ideal}\ x\ 100\%$$

$$\%skor\ aktual = \frac{68}{90}\ x\ 100\% = 75{,}55$$

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa tingkat tanggapan responden terhadap indikator keaktifan mencapai 75,55%. Berdasarkan kriteria interpretasi persentase, nilai tersebut berada dalam rentang 68,01% - 84,00%, sehingga dikategorikan sebagai 'Baik'.

3. Motivasi Belajar

Motivasi belajar berperan penting dalam menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami materi, mengerjakan tugas, serta mencapai tujuan akademik. Motivasi dapat bersumber dari faktor internal, seperti rasa ingin tahu, minat terhadap materi, dan keinginan untuk berprestasi, maupun dari faktor eksternal. Dalam pembelajaran berbasis teknologi, seperti penggunaan Quizizz, indikator motivasi dapat terlihat dari antusiasme siswa dalam mengikuti kuis, keinginan mereka untuk mengulang latihan guna memperbaiki hasil, serta partisipasi aktif dalam menyelesaikan soal. Motivasi belajar yang tinggi mendorong siswa untuk lebih tekun, percaya diri, dan berusaha semaksimal mungkin dalam memahami serta menguasai materi pelajaran.



Gambar 3. Diagram Batang Motivasi

Data dalam Gambar 3 menunjukkan bahwa persepsi siswa mengenai aspek kemudahan akses dikaji melalui lima pernyataan berbeda. Pada pernyataan no 11 "Quizizz meningkatkan semangat saya untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan" Mendapatkan respon peserta didik 3 kurang setuju, 6 setuju dan 9 peserta didik sangat setuju, mendapatkan jumlah skor aktual 78 dan persentase skor aktual 86,66. Pernyataan no 12 " Saya termotivasi untuk memperoleh peringkat dan skor tertinggi ketika menggunakan Quizizz" mendapatkan respon dari peserta didik 1 tidak setuju, 2 kurang setuju, 11 setuju, dan 4 sangat setuju, sehingga memperoleh skor aktual 72 dan persentase skor aktual 80. Pernyataan 13 " Saya merasa penggunaan Quizizz tidak memengaruhi semangat belajar saya" mendapatkan respon dari peserta didik 4 sangat tidak setuju, 7 tidak setuju, 1 kurang setuju, 3 setuju, dan 3 sangat setuju. Mendapatkan skor aktual 48 dan persentase skor aktual 53,33. Pernyataan no 14 " Quizizz tidak memberikan motivasi tambahan untuk memahami materi yang sulit" mendapatkan respon 3 sangat tidak setuju, 3 tidak setuju, 3 kurang setuju, 4 setuju, 5 sangat setuju. Mendapatkan skor

aktual 59 dan persentase skor aktual 65,55. Pada pernyataan no 15 ”Saya merasa bingung saat menggunakan aplikasi Quizizz” mendapatkan repon dari peserta didik 7 setuju, 11 sangat setuju. Mendapatkan skor aktual 83 dan persentase skor aktual 92,22. Pada skor aktual dari pernyataan 11-15 mendapatkan rata-rata skor aktual 68 dan persentase skor aktual 75,55

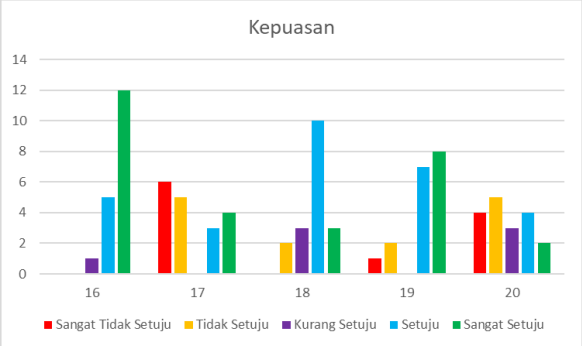
$$\%skor\ aktual = \frac{skor\ aktual}{skor\ ideal}\ x\ 100\%$$

$$\%skor\ aktual = \frac{68}{90}\ x\ 100\% = 75{,}55$$

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa tingkat tanggapan responden terhadap indikator motivasi mencapai 75,55%. Berdasarkan kriteria interpretasi persentase, nilai tersebut berada dalam rentang 68,01% - 84,00%, sehingga dikategorikan sebagai 'Baik'.

4. Kepuasan

Kepuasan belajar mencerminkan sejauh mana harapan siswa terhadap proses pembelajaran telah terpenuhi, yang dapat berpengaruh pada motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar mereka. Selain itu, kepuasan juga dapat diukur melalui sejauh mana siswa menikmati proses belajar, merasa tertantang secara positif, dan memperoleh pengalaman yang menyenangkan serta bermakna selama evaluasi berlangsung. Kepuasan pada evaluasi mencerminkan sejauh mana peserta didik merasa bahwa proses evaluasi yang dilakukan bermanfaat, mudah diakses, serta menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Sementara itu, kepuasan terhadap hasil penilaian evaluasi mengacu pada sejauh mana peserta didik merasa puas dengan skor yang diperoleh, kejelasan sistem penilaian. Quizizz memungkinkan siswa untuk melihat hasil secara langsung, sehingga mereka dapat mengevaluasi pencapaiannya dan memahami bagian yang perlu diperbaiki.



Gambar 4. Diagram Batang Kepuasan

Data dalam Gambar 4 menunjukkan bahwa persepsi siswa mengenai aspek kepuasan dikaji melalui lima pernyataan berbeda. Pada pernyataan no 16 ”Quizizz menurut saya adalah aplikasi yang menyenangkan” Mendapatkan respon peserta didik 1 kurang setuju, 5 setuju dan 12 peserta didik sangat setuju, mendapatkan jumlah skor aktual 83 dan persentase skor aktual 92,22. Pernyataan no 17 ” Quizizz membuat kuis menjadi membosankan.” mendapatkan respon dari peserta didik 6 sangat tidak setuju, 5 tidak setuju, 3 setuju, dan 4 sangat setuju, sehingga memperoleh skor aktual 48 dan persentase skor aktual 53,33. Pernyataan 18 ” Quizizz mengurangi rasa takut saya pada saat ujian” mendapatkan respon dari peserta didik 2 tidak setuju, 3 kurang setuju, 10 setuju, dan 3 sangat setuju. Mendapatkan skor aktual 68 dan persentase skor aktual 75,55. Pernyataan no 19 ” Quizizz memberikan penilaian secara adil dan jelas” mendapatkan respon 1 sangat tidak setuju, 2 tidak setuju, 7 setuju, 8 sangat setuju. Mendapatkan skor aktual 73 dan persentase skor aktual 81,11. Pada pernyataan no 20 ” Saya merasa penilaian yang diberikan oleh Quizizz kurang adil” mendapatkan repon dari peserta didik 4 sangat tidak setuju, 5 tidak setuju, 3 kurang setuju, 4 setuju, 2 sangat setuju. Mendapatkan skor aktual 49 dan persentase skor aktual 54,44. Pada skor aktual dari pernyataan 16-20 mendapatkan rata-rata skor aktual 64 dan persentase skor aktual 71,11

$$\%skor\ aktual = \frac{skor\ aktual}{skor\ ideal}\ x\ 100\%$$

$$\%skor\ aktual = \frac{64}{90}\ x\ 100\% = 71{,}11$$

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa tingkat tanggapan responden terhadap indikator kepuasan mencapai 71,11%. Berdasarkan kriteria interpretasi persentase, nilai tersebut berada dalam rentang 68,01% - 84,00%, sehingga dikategorikan sebagai 'Baik'.

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Pemanfaatan Quizizz sebagai alat evaluasi hasil belajar mendapatkan respon baik dari peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara keseluruhan, peserta didik memiliki persepsi positif terhadap penggunaan Quizizz, dengan persentase tanggapan sebesar 72,22%, yang dikategorikan sebagai "Baik". Hal ini menandakan bahwa penggunaan Quizizz dalam kegiatan evaluasi dapat membantu meningkatkan pengalaman belajar siswa dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif.

Dapat dilihat pada tabel 3 dari aspek kemudahan akses, hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik memberikan tanggapan dengan kategori "Cukup Baik", dengan persentase 67,77%. Sebagian besar siswa merasa bahwa Quizizz mudah digunakan dan membantu mereka dalam memahami soal evaluasi. Namun, terdapat beberapa kendala, seperti jaringan yang tidak stabil serta kesulitan awal dalam memahami penggunaan aplikasi. Kendala ini menjadi tantangan dalam penerapan Quizizz di lingkungan sekolah dasar, terutama bagi siswa yang belum terbiasa menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran. Hal ini yang menyebabkan indikator kemudahan akses mendapatkan hasil persentase yang lebih rendah dari idikator lain. Skor "Cukup Baik" pada indikator ini menunjukkan bahwa meskipun Quizizz dirasakan mudah digunakan terdapat hambatan struktural yang signifikan, seperti Ketergantungan pada Jaringan Internet. Skor terendah (51,11%) untuk pernyataan tentang stabilitas jaringan mengindikasikan bahwa infrastruktur digital di sekolah harus terus dibenahi. Hal ini dapat menimbulkan frustrasi saat kuis terputus atau lambat, yang berpotensi mengurangi antusiasme siswa.

Selanjutnya, dari indikator keaktifan siswa, penggunaan Quizizz mendapatkan respon yang "Baik", dengan persentase 75,55%. Siswa merasa lebih aktif dalam belajar karena mereka tertarik untuk mendapatkan skor yang lebih tinggi di setiap kuis. Fitur seperti leaderboard dan skor langsung memicu semangat kompetisi, sehingga siswa lebih aktif belajar. Namun, sebagian kecil siswa (yang memilih "tidak peduli skor") mungkin kurang termotivasi oleh kompetisi atau lebih fokus pada pemahaman materi. Quizizz juga memberikan tantangan bagi siswa untuk lebih berlatih sebelum mengikuti evaluasi, yang pada akhirnya meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Skor “Baik” pada indikator ini mencerminkan bahwa Gamifikasi Berhasil Memicu Partisipasi**.** Fitur seperti leaderboard dan skor real-time menciptakan "dorongan kompetitif" yang alami bagi anak-anak. Pernyataan "mengerjakan Quizizz sebelum pembelajaran" (92,22%) menunjukkan bahwa siswa termotivasi untuk mempersiapkan diri secara mandiri. Namun Jika guru hanya mengandalkan Quizizz, siswa yang kurang kompetitif mungkin merasa teralienasi. Perlu pendekatan beragam untuk menjangkau semua tipe belajar.

Dari segi motivasi belajar, hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik merespons dengan "Baik", dengan persentase 75,55%. Mayoritas siswa menganggap bahwa Quizizz membuat proses evaluasi lebih menyenangkan dan membantu meningkatkan semangat mereka dalam memahami materi. Adanya sistem peringkat dan skor langsung menjadi salah satu faktor yang mendorong siswa untuk lebih fokus dalam belajar. Namun, terdapat beberapa siswa yang merasa bahwa penggunaan Quizizz tidak memiliki dampak signifikan terhadap semangat belajar mereka. Hasil penelitian

menunjukkan indikator motivasi belajar berada pada kategori "Baik" dengan skor 75,55%, namun analisis mendalam mengungkap beberapa aspek kritis. Dominasi motivasi keinginan alami untuk belajar yang ditandai dengan keinginan meraih peringkat tertinggi berpotensi menggeser fokus pembelajaran dari pemahaman materi ke sekadar pencapaian skor. Meskipun motivasi terlihat kuat melalui peningkatan rasa ingin tahu (92,22%), terdapat beberapa siswa yang tidak termotivasi oleh Quizizz, menunjukkan keterbatasan pendekatan gamifikasi dalam menjangkau seluruh tipe belajar.

Indikator terakhir yang diukur dalam penelitian ini adalah kepuasan peserta didik, dengan skor 71,11%, yang juga masuk dalam kategori "Baik". Skor rendah pada keadilan penilaian mungkin disebabkan oleh soal yang dianggap terlalu sulit/mudah atau ketidakjelasan sistem scoring (misalnya, kecepatan menjawab memengaruhi skor). Sebagian besar siswa merasa puas karena Quizizz memberikan suasana evaluasi yang lebih santai dibandingkan dengan metode ujian tradisional. Mereka juga mengapresiasi sistem penilaian yang dianggap adil dan transparan, karena mereka dapat langsung melihat hasil evaluasi setelah menyelesaikan kuis. Namun, masih ada beberapa siswa yang merasa kurang puas terhadap sistem penilaian Quizizz, terutama dalam hal kejelasan penilaian pada beberapa soal tertentu. Pada indikator kepuasan pernyataan yang mendapat skor tertinggi adalah " Quizizz menurut saya adalah aplikasi yang menyenangkan " **(92,22%)**, tetapi rendah pada " Saya merasa penilaian yang diberikan oleh Quizizz kurang adil " (54,44%). Ini mungkin karena Sistem penilaian Quizizz yang kurang bisa dipahami oleh peserta didik. Kepuasan yang "Baik" tetapi Tidak Optimal dapat memengaruhi adopsi jangka panjang. Jika siswa merasa penilaian tidak adil atau monoton, mereka mungkin enggan menggunakan Quizizz untuk evaluasi pembelajaran.

Secara keseluruhan, penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai alat evaluasi hasil belajar di SDN Wonokasian 2 Sidoarjo mendapatkan tanggapan yang positif dari siswa. Aplikasi ini berhasil membuat proses evaluasi menjadi lebih menarik, interaktif, dan mengurangi rasa stres yang biasanya muncul dalam ujian tradisional. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Kurniawan & Huda, 2020) mengatakan bahwa penggunaan Quizizz sebagai latihan soal berpengaruh positif terhadap hasil belajar karena pengunaan Quizizz menstimulus siswa memahami soal lebih baik daripada soal berbasis buku teks. Meskipun demikian ibaratkan sekeping uang logam Quizizz juga memiliki 2 sisi, terdapat kelebihan dan kekurangannya sebagai alat evaluasi hasil belajar terdapat beberapa tantangan yang perlu diperhatikan, seperti keterbatasan akses jaringan dan kesulitan teknis yang dialami oleh sebagian siswa. Penelitian lain yang dilakukan oleh (Niarti, 2021) juga mengatakan kekurangan pembelajaran menggunakan Quizizz adalah tergantung jaringan internet ditempat pembelajan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi para pendidik dalam merancang strategi evaluasi berbasis teknologi yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, khususnya di tingkat sekolah dasar. Dengan optimalisasi pemanfaatan Quizizz, evaluasi hasil belajar dapat dilakukan dengan lebih menyenangkan, efisien, dan mampu meningkatkan motivasi serta keaktifan siswa dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan Quizizz sebagai alat evaluasi hasil belajar di SDN Wonokasian 2 Sidoarjo mendapatkan tanggapan yang positif dari peserta didik. Secara keseluruhan, tingkat persepsi siswa terhadap penggunaan Quizizz mencapai

72,22%, yang termasuk dalam kategori "Baik". Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz memberikan manfaat dalam mendukung proses evaluasi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Dari keempat indikator yang diukur, aspek keaktifan dan motivasi belajar memperoleh hasil yang cukup tinggi, dengan persentase 75,55%, yang berarti siswa merasa lebih aktif dan termotivasi dalam belajar menggunakan Quizizz. Mereka terdorong untuk meningkatkan pemahaman materi serta bersaing secara sehat melalui fitur skor dan peringkat yang tersedia dalam aplikasi. Indikator kepuasan juga mendapat respon "Baik" dengan persentase 71,11%, menunjukkan bahwa siswa merasa lebih santai dalam menghadapi evaluasi dan puas dengan sistem penilaian yang transparan. Namun, pada aspek kemudahan akses, persentase yang diperoleh adalah 67,77%, atau dalam kategori "Cukup Baik", yang mengindikasikan bahwa masih terdapat kendala dalam penggunaan Quizizz, terutama terkait akses jaringan dan pemahaman awal dalam mengoperasikan aplikasi.

Dengan demikian, hasil penelitian ini mengonfirmasi bahwa Quizizz dapat menjadi alat evaluasi yang efektif untuk meningkatkan keaktifan, motivasi, dan kepuasan peserta didik pada pembelajaran, khususnya di tingkat sekolah dasar. Namun, untuk meningkatkan efektivitasnya, perlu dilakukan perbaikan dalam aspek aksesibilitas serta bimbingan awal bagi peserta didik yang masih mengalami kesulitan pada penggunaan aplikasi. Implementasi berkelanjutan memerlukan komitmen sekolah dalam menyediakan akses merata dan pendampingan adaptasi teknologi. Monitoring rutin diperlukan untuk memastikan pemanfaatan aplikasi tetap sejalan dengan tujuan pembelajaran. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi referensi pada pendidik untuk mengembangkan metode evaluasi berbasis teknologi yang lebih efisien serta menyenangkan bagi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Aeni, N., & Wijayanti, T. (2024). THE USE OF QUIZZIZ APPLICATION FOR LEARNING ASSESSMENT AT SMKN 10 MAKASSAR. *Pengabdian Kepada Masyarakat*, *2*(2).

Ainun, F. P., Mawarni, H. S., Fauzah, N. N., & Raharja, R. M. (2024). Peran pendidikan sebagai pondasi utama dalam menyikapi dekadensi moral pada generasi z. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, *3*(1), 14–24.

Cholik, M. (2023). Peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan quizizz sebagai alat pembelajaran interaktif di smk. *JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, *8*(2), 428–435.

Dianti, K., Ulfah, M., Salam, A., Gunawan, G., & Luthfiyah, L. (2025). Analisis Asesmen Diagnostik, Formatif dan Sumatif Serta Implikasinya terhadap Efektivitas Sistem Evaluasi Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, *5*(2), 555–565.

Febrian, F., & Hastuty, A. (2023). Penerapan Algoritma Vernam Chiper Pada File Transfer Protocol Server Berbasis Php. *Jurnal Sintaks Logika*, *3*(3), 45–52.

Hermawansyah, H., Damopolii, M., & Yuspiani, Y. (2024). Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran. *Edu Sociata: Jurnal Pendidikan Sosiologi*, *7*(1), 731–738.

Khulud, H. (2023). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *TSAQOFAH*, *4*(2), 804–816.

Kurniawan, M. C. D., & Huda, M. M. (2020). Pengaruh penggunaan quizizz sebagai latihan soal terhadap hasil belajar siswa kelas V SD. *Jurnal Pena Karakter*, *3*(1), 37–41.

Lase, D. (2019). Pendidikan di era revolusi industri 4.0. *Sundermann*, *12*(2), 28–43.

Marziah, A., & Pd14, M. (2023). Pengaruh Penerapan Pendekatan Chemo-Entrepreneurship (CEP) Terhadap Aktivitas Belajar dan Minat Peserta Didik dalam Berwirausaha pada Materi Laju Reaksi. *ILMU PENGETAHUAN DAN PEDAGOGI DALAM TERAPAN SERTA TEKNOLOGI*, 103.

Nadiyah, R., & Surur, M. (2024). IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR DAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP. *Laplace: Jurnal Pendidikan Matematika*, *7*(1), 248–263.

Narimawati, U. (2010). Metodologi Penelitian: Dasar Penyusun Penelitian Ekonomi. *Jakarta: Genesis*.

Niarti, D. (2021). IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN DARING PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI KELAS V SDN 225/IV KOTA JAMBI: Implementation Of Online Learning In Thematic Learning In Grade V SDN 225/IV Jambi City. *Jurnal Pendidikan Tematik Dikdas*, *6*(1), 31–51.

Nurjanah, S., Sayekti, P. I., Astuti, V., Sumardjoko, B., & Fauziati, E. (2024). PERSPEKTIF CONNECTIVISME TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN DI SEKOLAH. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(03), 369–386.

Prasetia, A., & Sylvia, I. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sosiologi di Kelas X SMAN 1 Lembah Melintang. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, *2*(4), 332–339.

Rahmadani, P. (2024). Digital Evaluation Of Islamic Education. *Proceeding International Conference on Tradition and Religious Studies*, *3*(1), 656–666.

Saepudin, J. (2019). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Pembelajaran Keterampilan di Madrasah Aliyah Negeri 1 Kabupaten Garut. *Penamas*, *32*(2), 249–266.

Sopwandin, I., Firdaus, F. A., Haryanto, D., Nurhakim, N., & Hakim, T. L. (2024). Evaluasi Pembelajaran Tengah Semester pada Perguruan Tinggi Berbasis Quizizz. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *7*(1), 1005–1010.

Supriyatin, T. (2024). Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran Matematika. *Journal of Nusantara Education*, *3*(2), 19–29.

Suyuti, S., & Septiandini, D. (2024). IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM POSING & SOLVING (PPS) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN NUMERIK SISWA SDN 2 TAMBUN MENGGUNAKAN MEDIA DAKOTA TRADISIONAL. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, *7*(4), 13809–13814.

Wardinur, W., & Mutawally, F. (2019). Peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan pemanfaatan teknologi sebagai media pendukung pembelajaran di man 1 pidie. *Jurnal Sosiologi USK (Media Pemikiran & Aplikasi)*, *13*(2), 167–182.

Waruwu, L., Zebua, A. M., Lase, F. K., & Harefa, O. (2024). Evaluasi Penggunaan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran di SMK: Tantangan, Peluang dan Solusi. *Journal of Education Research*, *5*(3), 3790–3799.