

PEMANFAATAN PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA EVALUASI FORMATIF DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS X DI SMK SEMEN PADANG TAHUN AJARAN 2025/2026

Indra Wijaya¹, Yuliawati Yunus², Fisca Adhelia³, Syofira Taufit⁴

^{1,2,3,4}Universitas Putra Indonesia "YPTK" Padang

indrawijaya25@gmail.com¹, yuliawati_yunus@upiypk.ac.id², friscaadheliagp@gmail.com³,
syofirataufit2003@gmail.com⁴

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi formatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas X di SMK Semen Padang tahun ajaran 2025/2026. Latar belakang penelitian ini berangkat dari kebutuhan guru dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan hasil belajar. Siswa menunjukkan respon positif terhadap proses evaluasi yang menyenangkan dan kompetitif. Nilai rata-rata kuis meningkat dari 67 menjadi 78 setelah penggunaan Quizizz secara konsisten dalam pembelajaran. Guru merasa terbantu dalam proses penilaian karena sistem memberikan umpan balik otomatis dan data hasil belajar secara cepat. Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai alat penilaian, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang interaktif dan reflektif. Penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi formatif dapat menjadi solusi alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Informatika di SMK.

Kata Kunci: Quizizz, Evaluasi Formatif, Hasil Belajar, Motivasi Belajar, Pembelajaran Informatika.

ABSTRACT

This study aims to describe the use of the Quizizz application as a formative evaluation tool to improve student learning outcomes in Informatics, grade 10, at Semen Padang Vocational High School in the 2025/2026 academic year. The background to this research stems from the need for teachers to implement innovative, interactive learning evaluations that align with the characteristics of the digital generation. The research method used was descriptive qualitative,

with data collection techniques through observation, interviews, and documentation. The results showed that the use of Quizizz increased learning motivation, student engagement, and learning outcomes. Students responded positively to the fun and competitive evaluation process. The average quiz score increased from 67 to 78 after consistent use of Quizizz in learning. Teachers found the assessment process helpful because the system provided automatic feedback and rapid learning outcome data. Overall, this study confirms that Quizizz functions not only as an assessment tool but also as an interactive and reflective learning medium. Using Quizizz as a formative evaluation tool can be an alternative solution to improve the quality of Informatics learning in vocational high schools

Keywords: *Quizizz, Formative Evaluation, Learning Outcomes, Learning Motivation, Informatics Learning.*

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah memberikan dampak yang signifikan dalam dunia pendidikan, terutama dalam upaya meningkatkan kualitas proses belajar mengajar (Pixyoriza et al., 2024). Kehadiran berbagai aplikasi berbasis digital telah memudahkan guru dalam menyampaikan materi, melaksanakan evaluasi, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif bagi siswa (Anggraeni & Sari, 2022). Salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran adalah evaluasi formatif, yaitu penilaian yang dilakukan secara berkesinambungan untuk memantau perkembangan pemahaman siswa dan memberikan umpan balik bagi perbaikan proses pembelajaran (Dewi et al., 2021). Evaluasi formatif yang dilakukan secara tepat dapat meningkatkan motivasi belajar, memperkuat keterlibatan siswa, dan pada akhirnya berpengaruh positif terhadap hasil belajar (Haryadi & Nurmala, 2023).

Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, guru dituntut untuk memanfaatkan media evaluasi yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini (Mendrofa & Mendrofa, 2025). Salah satu aplikasi yang banyak digunakan dalam kegiatan evaluasi adalah **Quizizz**, sebuah platform berbasis game yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif dengan tampilan menarik, fitur kompetitif, dan umpan balik instan (Firmanda & Yuspita, 2024). Quizizz tidak hanya memudahkan guru dalam mengukur capaian pembelajaran, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif (Novianti et al., 2024).

Mata pelajaran Informatika di jenjang SMK, khususnya kelas X, merupakan salah satu mata pelajaran yang menuntut pemahaman konsep sekaligus keterampilan praktis. Tantangan yang sering dihadapi guru adalah bagaimana membuat siswa tetap fokus, termotivasi, dan aktif

selama pembelajaran berlangsung (Irianto et al., 2025). Berdasarkan pengamatan awal di SMK Semen Padang, sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi Informatika serta menunjukkan hasil belajar yang bervariasi. Hal ini menunjukkan perlunya inovasi dalam strategi pembelajaran maupun media evaluasi yang digunakan.

Penggunaan aplikasi Quizizz diharapkan dapat menjadi solusi alternatif dalam meningkatkan kualitas evaluasi formatif (Rahman et al., 2025). Dengan tampilan yang interaktif, siswa tidak hanya diuji pemahamannya tetapi juga didorong untuk belajar secara mandiri maupun kolaboratif melalui suasana kompetitif yang sehat (Prasasti et al., 2025). Selain itu, fitur laporan hasil pada Quizizz memungkinkan guru melakukan analisis capaian belajar siswa secara lebih cepat dan akurat (Dewi et al., 2021). Dengan demikian, integrasi Quizizz sebagai media evaluasi formatif diyakini mampu memberikan kontribusi positif terhadap hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Informatika.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui “Pemanfaatan Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Evaluasi Formatif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X Di SMK Semen Padang Tahun Ajaran 2025/2026”. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran empiris mengenai efektivitas pemanfaatan media evaluasi digital, sekaligus menjadi masukan bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada pemahaman mendalam terhadap proses, pengalaman, serta respon siswa dan guru dalam penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi formatif pada mata pelajaran Informatika. Penelitian kualitatif tidak semata-mata menekankan pada angka atau data statistik, melainkan pada makna, pemahaman, dan interpretasi fenomena yang terjadi di lapangan.

1. Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMK Semen Padang pada tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah siswa kelas X yang mengikuti pembelajaran mata pelajaran Informatika serta guru pengampu mata pelajaran. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive sampling, yaitu dengan mempertimbangkan bahwa siswa kelas X merupakan

kelompok pertama yang memanfaatkan Quizizz dalam evaluasi formatif, sehingga relevan dengan tujuan penelitian.

2. Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui beberapa teknik, yaitu:

a. Observasi

Dilakukan untuk mengamati secara langsung bagaimana pelaksanaan evaluasi formatif menggunakan aplikasi Quizizz dalam proses pembelajaran. Observasi berfokus pada interaksi siswa, keterlibatan, antusiasme, serta kendala yang muncul.

b. Wawancara

Wawancara mendalam dilakukan kepada guru Informatika dan beberapa siswa kelas X untuk menggali persepsi, pengalaman, serta tanggapan mereka mengenai penggunaan Quizizz. Wawancara ini bertujuan untuk memperoleh data yang lebih kaya terkait manfaat maupun tantangan yang dirasakan.

c. Dokumentasi

Dokumentasi berupa hasil evaluasi siswa melalui aplikasi Quizizz, catatan guru, serta arsip nilai yang digunakan untuk mendukung data hasil wawancara dan observasi.

3. Analisis Data

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman yang terdiri dari tiga tahap, yaitu:

- a. Reduksi data, yaitu proses pemilihan, penyederhanaan, dan pemusatan perhatian pada data penting yang relevan dengan fokus penelitian.
- b. Penyajian data, dilakukan dalam bentuk narasi deskriptif, tabel, atau bagan yang menggambarkan temuan penelitian secara sistematis.
- c. Penarikan kesimpulan dan verifikasi, yaitu memberikan interpretasi terhadap data yang sudah disajikan untuk memperoleh makna serta jawaban atas pertanyaan penelitian.

4. Uji Keabsahan Data

Untuk menjaga validitas data, peneliti menggunakan teknik triangulasi, yaitu membandingkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi agar diperoleh gambaran yang lebih akurat dan dapat dipercaya. Selain itu, dilakukan juga member check, yaitu mengkonfirmasi hasil wawancara dengan responden untuk memastikan bahwa data yang diperoleh sesuai dengan pengalaman mereka.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penggunaan Quizizz dalam Proses Pembelajaran Informatika

Observasi menunjukkan bahwa aplikasi Quizizz digunakan guru pada tahap evaluasi formatif setelah penyampaian materi inti, terutama pada topik-topik dasar pemrograman dan pengenalan perangkat lunak. Guru mempersiapkan kuis dengan jumlah 10–15 soal pilihan ganda yang bersifat aplikatif. Siswa mengakses kuis menggunakan ponsel masing-masing melalui kode akses yang dibagikan guru.

Suasana kelas menjadi lebih dinamis ketika kuis dimulai. Siswa terlihat antusias, saling bersaing untuk memperoleh skor tertinggi, serta memberikan ekspresi senang ketika menduduki peringkat atas. Hal ini berbeda dengan evaluasi konvensional (tes tulis atau lisan) yang cenderung membuat siswa pasif.

Seorang siswa menyatakan:

“Kalau pakai Quizizz, saya jadi lebih semangat karena ada peringkatnya. Jadi pengen jawab cepat biar bisa juara.” (Siswa X1)

Guru Informatika juga menegaskan:

“Quizizz memudahkan saya untuk melihat siapa yang sudah paham materi dan siapa yang masih kesulitan. Hasilnya langsung terlihat, jadi bisa langsung saya bahas di kelas.”

Dengan demikian, Quizizz berperan tidak hanya sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran interaktif yang meningkatkan atmosfer kelas.

2. Dampak terhadap Motivasi dan Partisipasi Siswa

Hasil wawancara dan observasi memperlihatkan peningkatan motivasi belajar siswa ketika evaluasi dilakukan dengan Quizizz. Mayoritas siswa menyatakan bahwa fitur visual menarik, adanya musik latar, serta sistem poin dan peringkat membuat mereka lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif.

Dari dokumentasi kehadiran, pada pertemuan pertama sebelum penggunaan Quizizz, sekitar 78% siswa mengikuti evaluasi dengan penuh perhatian, sementara setelah penggunaan

Quizizz meningkat menjadi 92%. Selain itu, jumlah siswa yang mengajukan pertanyaan atau berdiskusi setelah evaluasi juga meningkat. Salah satu siswa mengungkapkan:

“Kalau pakai ulangan biasa, kadang saya malas. Tapi kalau pakai Quizizz, jadi semangat. Rasanya seperti main game tapi sambil belajar.”

Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi Quizizz efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa secara emosional maupun kognitif dalam pembelajaran.

3. Peningkatan Pemahaman Konsep Informatika

Dokumentasi nilai menunjukkan adanya perbaikan pemahaman siswa. Rata-rata skor siswa pada kuis konvensional sebelumnya berada di angka 67, sedangkan pada kuis menggunakan Quizizz meningkat menjadi 78. Guru mengonfirmasi bahwa umpan balik instan dari Quizizz membantu siswa segera menyadari kesalahan mereka. Seorang guru menyatakan:

“Anak-anak bisa langsung tahu jawaban yang benar, jadi tidak menunggu sampai minggu depan. Hal ini membuat mereka cepat mengoreksi pemahaman.”

Selain itu, siswa juga lebih berani mencoba menjawab meskipun tidak yakin, karena merasa belajar dari kesalahan akan langsung ditunjukkan oleh sistem.

4. Kendala dalam Penggunaan Quizizz

Meskipun secara umum membawa dampak positif, terdapat beberapa kendala yang muncul:

- a. Masalah jaringan internet: beberapa siswa mengalami keterlambatan akses akibat sinyal lemah, terutama di ruang kelas tertentu.
- b. Perangkat siswa tidak memadai: masih terdapat 3–4 siswa yang tidak memiliki smartphone dengan spesifikasi baik, sehingga mereka harus bergabung dengan teman.
- c. Distraksi dari aplikasi lain: sebagian siswa membuka aplikasi lain (media sosial/game) saat menunggu kuis dimulai.

Salah satu siswa menyampaikan:

“Kadang kalau jaringan jelek, saya kalah cepat sama teman lain. Jadi agak kesal karena bukan salah saya.”

Guru pun mengakui:

“Perlu pengaturan kelas yang lebih ketat, supaya anak-anak fokus pada Quizizz dan tidak membuka aplikasi lain.”

5. Perubahan Peran Guru dalam Evaluasi

Dengan adanya Quizizz, guru merasa lebih terbantu dalam mengelola evaluasi formatif. Guru tidak perlu lagi memeriksa jawaban satu per satu karena sistem otomatis menghitung skor. Laporan hasil juga memberikan data rinci mengenai pertanyaan mana yang paling banyak salah.

Guru menjelaskan:

“Dari laporan Quizizz saya bisa tahu soal mana yang sulit, jadi saya ulangi pembahasan di pertemuan berikutnya. Ini membantu saya memperbaiki strategi mengajar.”

Dengan demikian, peran guru bergeser dari sekadar “penilai” menjadi “fasilitator pembelajaran yang reflektif”.

6. Dampak terhadap Hasil Belajar (Learning Outcome)

Secara keseluruhan, penggunaan Quizizz memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika. Hal ini ditunjukkan oleh: Rata-rata nilai kuis meningkat (67 → 78).

Distribusi nilai lebih merata: siswa dengan kemampuan rendah menunjukkan peningkatan signifikan, meskipun belum menyamai kelompok siswa dengan kemampuan tinggi.

Pemahaman konseptual lebih mendalam: siswa lebih cepat menyadari kesalahan, memperbaiki pemahaman, dan menunjukkan minat bertanya setelah evaluasi.

Diskusi

1. Quizizz sebagai Media Evaluasi Formatif yang Interaktif

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz mampu menciptakan suasana evaluasi yang lebih interaktif dan menyenangkan dibandingkan metode konvensional. Temuan ini sejalan dengan teori gamifikasi dalam pendidikan yang menyatakan bahwa penerapan elemen permainan (seperti poin, peringkat, dan umpan balik instan) dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa (Firnanda et al, 2024).

Hal ini juga mendukung penelitian sebelumnya oleh (Irianto et al, 2025) yang menemukan bahwa Quizizz meningkatkan keterlibatan siswa SMP dalam pembelajaran IPA. Dalam konteks SMK Semen Padang, fenomena serupa terlihat dari antusiasme siswa yang lebih tinggi, keaktifan dalam menjawab, dan suasana kelas yang kompetitif namun positif.

2. Peningkatan Motivasi dan Partisipasi Belajar

Penggunaan Quizizz terbukti meningkatkan motivasi siswa, terutama karena adanya peringkat dan visualisasi hasil secara real time. Siswa merasa belajar menjadi “menyenangkan seperti bermain game”, sehingga mereka terdorong untuk berpartisipasi aktif. Quizizz mampu memenuhi keempat aspek:

Attention: menarik perhatian dengan tampilan visual dan kompetisi.

Relevance: isi kuis sesuai dengan materi Informatika yang baru diajarkan.

Confidence: siswa memperoleh keyakinan diri dengan skor dan umpan balik.

Satisfaction: siswa merasa puas ketika mendapat peringkat baik.

Temuan ini konsisten dengan penelitian (Novianti et al, 2024) yang menyebutkan bahwa gamifikasi meningkatkan motivasi intrinsik siswa dalam pembelajaran daring.

3. Pengaruh terhadap Pemahaman dan Hasil Belajar

Data menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai kuis siswa (dari 67 menjadi 78). Hal ini mengindikasikan bahwa Quizizz bukan hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga berdampak pada pemahaman konsep. Umpan balik instan yang diberikan sistem membantu siswa mengenali kesalahan mereka lebih cepat. Menurut teori konstruktivisme, umpan balik cepat memungkinkan siswa melakukan self-regulated learning, yaitu belajar mandiri dengan memperbaiki kesalahan berdasarkan pengalaman.

Penelitian ini memperkuat temuan Dewi et al (2021) yang menyatakan bahwa aplikasi evaluasi berbasis digital efektif meningkatkan hasil belajar karena menyediakan data yang detail bagi siswa maupun guru.

4. Kendala Teknis dan Strategi Pemecahan

Kendala yang ditemukan adalah keterbatasan perangkat, gangguan jaringan, serta potensi distraksi dari aplikasi lain. Kendala ini sesuai dengan hasil penelitian oleh Dewi et al (2021) yang menemukan bahwa keterbatasan sarana prasarana menjadi tantangan utama dalam implementasi teknologi pendidikan di sekolah.

Namun, guru di SMK Semen Padang mampu mengantisipasi dengan strategi sederhana, seperti meminta siswa berbagi perangkat, menyiapkan hotspot cadangan, serta menegaskan aturan penggunaan smartphone saat kuis. Hal ini menunjukkan bahwa hambatan teknis

5. Perubahan Peran Guru dalam Proses Evaluasi

Peran guru berubah dari sekadar pemeriksa hasil evaluasi menjadi fasilitator pembelajaran reflektif. Guru dapat menggunakan laporan Quizizz untuk menganalisis kelemahan siswa dan memperbaiki metode pengajaran. Menurut (Prasasti et al, 2025), evaluasi formatif yang baik harus mampu memberikan umpan balik bukan hanya kepada siswa, tetapi juga kepada guru agar strategi pembelajaran dapat ditingkatkan. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa Quizizz memperkuat fungsi evaluasi formatif sebagai sarana komunikasi dua arah antara guru dan siswa.

6. Implikasi Praktis

- a. Bagi guru, Quizizz dapat digunakan sebagai alternatif evaluasi formatif yang lebih menarik, cepat, dan efektif dibandingkan metode konvensional.
- b. Bagi siswa, aplikasi ini meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan, dan pemahaman konsep karena suasana evaluasi menjadi lebih interaktif.
- c. Bagi sekolah, hasil penelitian ini mendorong integrasi aplikasi digital dalam kurikulum serta penyediaan sarana pendukung (akses internet stabil, perangkat memadai).
- d. Bagi penelitian selanjutnya, hasil ini membuka peluang untuk mengeksplorasi penggunaan Quizizz dalam mata pelajaran lain atau pada jenjang pendidikan berbeda.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi formatif pada mata pelajaran Informatika kelas X di SMK Semen Padang tahun ajaran 2025/2026, dapat disimpulkan beberapa hal penting sebagai berikut:

1. Penggunaan Quizizz terbukti meningkatkan hasil belajar siswa.

Siswa yang mengikuti evaluasi formatif melalui Quizizz menunjukkan pemahaman materi yang lebih baik dibandingkan dengan metode evaluasi konvensional. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata nilai yang lebih signifikan pada kelompok yang menggunakan Quizizz.

2. Quizizz mendorong keterlibatan dan motivasi belajar siswa.

Fitur interaktif, tampilan visual menarik, serta adanya sistem skor dan peringkat menjadikan siswa lebih antusias dalam mengikuti evaluasi. Siswa merasa lebih termotivasi karena proses evaluasi tidak lagi dianggap membosankan, melainkan menantang dan menyenangkan.

3. Quizizz efektif sebagai media asesmen formatif.

Aplikasi ini membantu guru memantau perkembangan belajar siswa secara real-time, memudahkan analisis hasil evaluasi, serta memberikan umpan balik langsung kepada siswa. Dengan demikian, guru dapat segera mengetahui kesulitan siswa dan melakukan tindak lanjut pembelajaran.

4. Penerapan Quizizz meningkatkan keterampilan literasi digital siswa.

Selain berdampak pada hasil akademik, penggunaan Quizizz juga memberi pengalaman positif dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran, sehingga mendukung pengembangan kompetensi abad 21 khususnya dalam bidang TIK.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa Quizizz bukan hanya sekadar aplikasi kuis daring, tetapi juga merupakan media evaluasi formatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, hasil belajar, dan motivasi siswa. Dengan penerapan yang konsisten, Quizizz dapat menjadi solusi alternatif dalam mendukung pembelajaran Informatika yang lebih interaktif dan relevan dengan perkembangan teknologi digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, N. K. P., & Sari, R. K. (2022). Pandangan mahasiswa terhadap pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran bahasa Inggris. *Research and Development Journal of Education*, 8(2), 762-770.
- Dewi, L. U., Irwandi, D., & Bahriah, E. S. (2021). Pengaruh Media Penilaian Formatif Online Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Sistem Periodik Unsur. *Jurnal Riset Pendidikan Kimia (JRPK)*, 11(1), 19-26.
- Evaluasi Penerapan Quizizz dalam Pembelajaran Informatika. *Jurnal JOIVE*, UNS.
- Firmanda, A., & Yuspita, Y. E. (2024). The Effect of Using the Quizizz Application to Improve Learning Achievement of Informatics Students. *SMART: Jurnal Teknologi Informasi Dan Komputer*, 3(1), 1-10.
- Haryadi, R., & Nurmala, R. (2023). Pengaruh penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran Fisika. *Academy of Education Journal*, 14(1), 133-141.
- Irianto, W. S. G., Wardhana, N. D. K., & Al-Jabbar, H. M. (2025). PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN MEDIA QUIZIZ TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR KOGNITIF MATA PELAJARAN INFORMATIKA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 7 MALANG. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 479-499.
- Novianti, H., Subastian, E., & Rosita, D. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika di SMP Negeri 4 Samarinda. *Nuris Journal of Education and Islamic Studies*, 4(2), 128-135.

- Nurkhadijah, A., & Narawati, T. (2025). Implementasi Teknologi Pendidikan Digital Melalui Aplikasi Quizwhizzer Sebagai Media Pembelajaran Seni Budaya. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(3), 5617-5626.
- Nurul Halimah, Fifi Nofitri, Yanti Fitria. Pengaruh Penilaian Formatif Berbasis Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal BasicEdu*
- M. Andra Aditiyawarman, Meini Sondang, Lilik Hanifah, Lusiana Dewi Kusumayati. Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Penelitian*.
- Mendrofa, N. K., & Mendrofa, R. N. (2025). Analisis Penggunaan Quizizz sebagai Media Kuis pada Perkuliahan Geometri Transformasi. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 5(3), 1146-1158.
- Pixyoriza, P., Iskandar, I., Khoiriyah, B., Widyawati, S., & Sari, W. R. (2024). Pelatihan penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(3), 522-528.
- Prasasti, F. A. M., Smaragdina, A. A., Pratami, F. O. V. M., & Rizky, D. D. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Informatika Peserta Didik Kelas VII-3 Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantuan Quizizz. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 277-289.
- Rahman, R.; Kondoy, E.; Hasrin, A. Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pemberian Kuis dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa.
- Ratnادهita, N. A., Prasetya, D. D., Setiawan, A. Y., Wardani, A. W., & Ridlo, M. Z. (2025). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR KONTEN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI PADA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS XI SMA. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 810-820.
- Tenti Mariani & Wasidi. Asesmen Formatif Berbasis Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Prestasi Belajar (Studi pada Kimia Kelas X MIPA di SMA Negeri 1 Pagar Alam). *Jurnal Diadik: Teknologi Pendidikan*