
**PEMANFAATAN APLIKASI QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN
JARAK JAUH DI KELAS VII-B MTS NEGERI 1 KOTA SERANG****Syifa Fauziah***UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Indonesia*Alamat Pos-el: syifafauziaah11@gmail.com

ABSTRAK

Kata Kunci: *Pemanfaatan Aplikasi; Quizizz; Pembelajaran Jarak Jauh; MTs Negeri 1 Kota Serang* Pada zaman yang serba canggih ini, manusia dimanjakan oleh segala kecanggihan teknologi. Semua pekerjaan dibidang apapun dapat dibantu oleh teknologi. Termasuk bidang pendidikan. Hampir seluruh siswa mempunyai smartphone. Hal ini dapat dimanfaatkan dengan baik oleh guru untuk dijadikan sebuah media pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan aplikasi belajar yang bisa diakses oleh siswa melalui smartphone atau laptop. Salah satu aplikasi yang dapat menunjang pembelajaran jarak jauh adalah aplikasi Quizizz. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan aplikasi Quizizz terhadap pembelajaran jarak jauh di MTs Negeri 1 Kota Serang. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Dengan adanya penelitian ini, semoga dapat membantu guru untuk membuat media pembelajaran yang lebih baik dan inovatif. Hasil penelitian ini ialah pemanfaatan aplikasi Quizizz membuat nilai siswa lebih baik dari nilai sebelumnya. Meskipun ada satu orang yang nilainya masih di bawah KKM. Namun, secara keseluruhan aplikasi Quizizz sangat bermanfaat untuk media pembelajaran di era Pandemi Covid-19.

ABSTRACT

Keywords: *Application Utilization; Quizizz; distance learning; MTs Negeri 1 Kota Serang*

In this sophisticated age, humans are spoiled by all technological sophistication. All work in any field can be assisted by technology. Including the field of education. Almost all students have smartphones. This can be used properly by the teacher to become a learning medium. Teachers can take advantage of learning applications that can be accessed by students via smartphones or laptops. One application that can support learning is the Quizizz application. This study aims to determine the use of the Quizizz application for distance learning at MTs Negeri 1 Serang City. This study used descriptive qualitative method. With this research, hopefully it can help teachers to make better and innovative learning media.

Diterima: 10 September 2022; direvisi: 11 Oktober; disetujui: 15 Januari 2023

PENDAHULUAN

Semakin berkembangnya zaman, semakin banyak pula teknologi-teknologi baru yang muncul di era 4.0 ini. Ada banyak teknologi yang bisa mempermudah semua pekerjaan manusia di bidang apapun. Termasuk di bidang pendidikan. Kini guru bukan hanya sekedar mengajar dan menjelaskan di kelas. Ketika adanya teknologi digital di era ini, banyak aplikasi yang bisa digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran.

Media berasal dari bahasa Latin *medius* yaitu ‘media’ yang memiliki arti secara harfiah ialah ‘tengah’, ‘pengantar’, atau ‘perantara’ dan termasuk bentuk jamak dari ‘medium’ ialah perantara atau pengantar. Media merupakan semua yang dapat dipakai untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang minat, dan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran.

Menurut Kustandi dan Stijpto (2011:9) media pembelajaran merupakan alat yang membantu proses belajar mengajar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Sedangkan menurut Haryadi dan Widodo (2019) media pembelajaran adalah sarana pembelajaran, baik yang bersifat tradisional maupun modern. Sedangkan menurut Mierso (2004) pembelajaran adalah istilah yang digunakan untuk menunjukkan usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan serta pelaksanaannya terkendali”.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu jalannya sebuah proses pembelajaran agar dapat lebih baik dari sebelumnya. Media pembelajaran dapat mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat akan mengakibatkan pencapaian hasil belajar yang kurang maksimal. Oleh karena itu, seorang guru harus memberikan media pembelajaran yang tepat. Di samping itu, guru juga harus bisa memberikan media yang bervariasi dan tidak monoton. Hal ini diharapkan agar siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan dan dapat menghilangkan rasa bosan dan suntuk siswa ketika belajar.

Pada awal tahun 2020, Indonesia dilanda pandemi Covid-19. Hal ini menyebabkan seluruh kegiatan dihentikan dan dilakukan dari rumah masing-masing. Termasuk kegiatan pembelajaran di sekolah. Siswa dan guru melakukan pembelajaran secara daring melalui Handphone atau laptop dari rumah masing-masing. Hal ini menjadi tantangan untuk guru agar dapat memberikan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif di era pandemic covid-19 ini. Guru dapat memanfaatkan teknologi yang semakin canggih ini untuk media pembelajaran. Menurut Fachrur (2021: 23) banyak sekali aplikasi berbasis Android atau iOS yang dapat pengguna akses untuk mempermudah kegiatan belajar mengajar baik oleh siswa maupun guru. Salah satu aplikasi yang dapat memudahkan guru untuk pembelajaran ialah aplikasi Quizizz. Menurut (Purba, 2019:5) Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan. Melalui Quizizz, pengguna dapat membuat ataupun menggunakan template pertanyaan yang telah disediakan sebagai bahan penilaian. Aplikasi ini dapat digunakan oleh siswa TK hingga mahasiswa di Perguruan Tinggi. Aplikasi ini membuat pembelajaran semakin menyenangkan karena dapat menambahkan gambar pada setiap mata pelajaran ataupun menggunakan meme.

Penelitian ini akan berfokus pada pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran jarak jauh di kelas VII-B MTs Negeri 1 Kota Serang. Penelitian ini akan melihat hasil pemanfaatan aplikasi Quizizz terhadap pembelajaran jarak jauh. MTs Negeri 1 Kota Serang dipilih sebagai obyek penelitian karena penulis telah melakukan observasi dan mengajar selama dua bulan di sekolah tersebut. Sehingga peneliti dapat mengetahui sistem pembelajaran di sekolah tersebut.

METODE

Penelitian adalah sebuah proses penyelidikan atas sebuah fakta yang dilakukan secara objektif, sistematis, dan terencana terhadap kejadian untuk mencari sebuah fakta, teori, dan hipotesis dengan menggunakan langkah-langkah tertentu agar dapat menemukan jawaban ilmiah terhadap suatu masalah. Metode penelitian memiliki hubungan dengan teknik, alat/instrument, prosedur dan desain penelitian yang dipakai, waktu penelitian, sumber data, dan cara memperoleh data tersebut lalu diolah dan dianalisis.

Metode yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif. Menurut Steven Dukshire dan Jennifer Thurlow (2002) Metode kualitatif berkenaan dengan data yang bukan angka, mengumpulkan dan menganalisis data yang bersifat naratif. Penelitian kualitatif lebih bersifat deskriptif karena data yang terkumpul terbentuk kata-kata atau gambar, kemudian data yang terkumpul dianalisis selanjutnya dideskripsikan sehingga mudah dipahami oleh orang lain.

Jenis penelitian ini sering dijadikan untuk menganalisis kejadian, fenomena, atau keadaan secara sosial. Jenis penelitian ini juga menyajikan data yang apa adanya tanpa proses manipulasi. Metode penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menguraikan cara atau proses aplikasi Quizizz dalam media pembelajaran jarak jauh. Dalam metode penelitian kualitatif, data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka. Hal ini juga disebut metode deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Cara menggunakan aplikasi Quizizz

Quizizz merupakan aplikasi atau web tool untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan untuk pembelajaran di kelas. Guru dapat memasukkan berbagai meme dan musik ke dalam kuis tersebut sehingga siswa tidak merasa bosan ketika mengerjakan soal. Fungsi dari adanya aplikasi Quizizz adalah agar memudahkan guru dan seluruh siswa untuk belajar di kelas. Khususnya ketika pembelajaran secara daring. Untuk menggunakan Quizizz sebagai media pembelajaran, perlu diketahui langkah-langkah cara menggunakannya, yaitu sebagai berikut:

- a. Masuk ke <http://quizizz.com/> lalu sign up



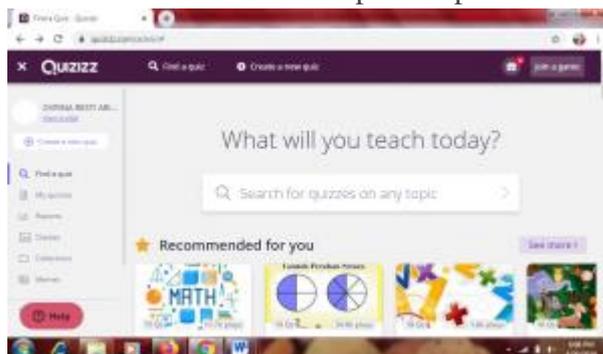
- b. Pilih akun yang akan digunakan untuk membuat kuis di Quizziz



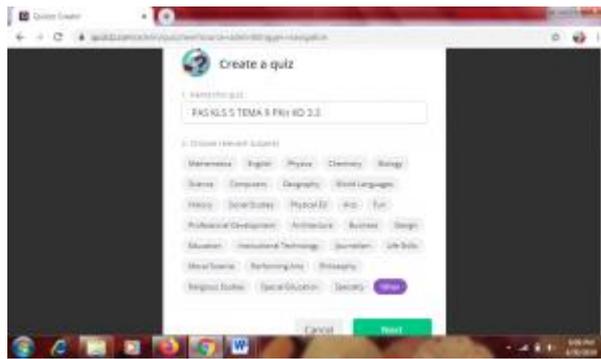
- c. Pilihlah peran anda, apakah sebagai guru, siswa, orang tua atau lainnya.



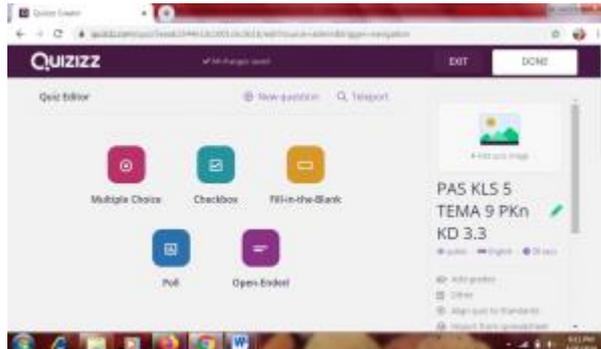
- d. Kemudian akan muncul tampilan seperti ini. Lalu silahkan klik *creat a new quiz*.



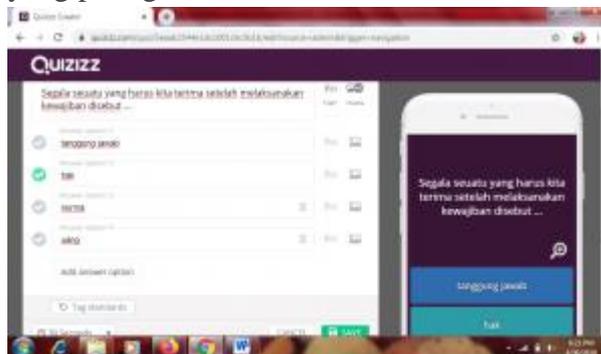
- e. Lalu isi nama kuis, kemudian pilihlah mata pelajaran yang relevan seperti tampilan berikut.



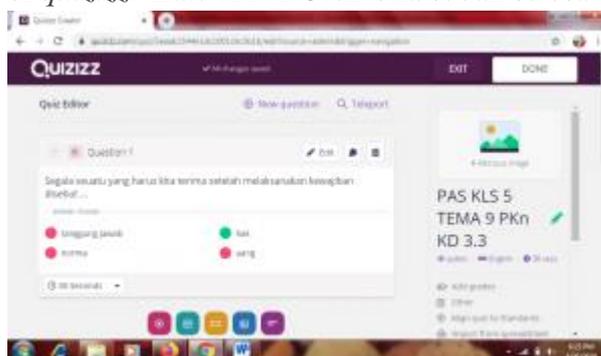
- f. Lanjutkan dengan memilih bentuk question yang ingin Anda buat pada tampilan di bawah ini. Berikut contoh akan membuat soal pilihan ganda atau *multiple choice*.



- g. Silahkan menuliskan soal berikut jawabannya pada kolom yang sudah disediakan. Setelah menuliskan semua pilihan jawaban Anda harus menentukan jawaban benar terlebih dahulu dengan cara menghidup tanda centrang (✓) hijau di depan jawaban yang paling benar.



- h. Lalu klik pada + *new question* untuk menambahkan pertanyaan atau juga bisa dengan meng-klik *teleport* untuk mendapat soal-soal yang tersedia sebelumnya di *quizziz*. Lalu klik *DONE* bila sudah selesai.



Pemanfaatan Aplikasi Quizziz dalam Pembelajaran Jarak Jauh di Kelas VII-B MTS Negeri 1 Kota Serang

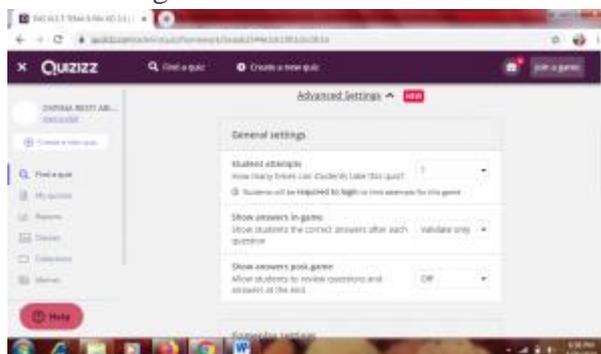
- i. Tahap akhir adalah penambahan foto pada kuis, bahasa, tingkatan kelas, dan privasi yang dapat melihat kuis. Bisa dilihat lebih jelas pada tampilan di bawah ini. Jika sudah selesai klik *save*.



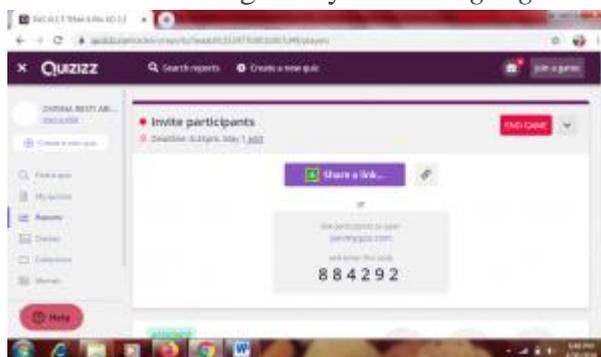
- j. Tampilkan kuis Anda secara langsung atau *Live*.



- k. Lalu setting kuis Anda.



- l. Minta siswa Anda join Quizziz.com dan bagikan kode ke siswa Anda. Selain itu Anda bisa membagikannya melalui *google classroom* atau *WhatsApp* Grup.



- m. Setelah siswa selesai mengerjakan kuis, skor dan peringkat akan langsung terlihat di layar Quizziz. Sehingga guru dapat dengan mudah menilai hasil jawaban siswa.

Kelebihan Aplikasi Quizizz

Menurut Unik Hanifa dkk (2020) terdapat 5 kelebihan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran, antara lain:

- 1) Bagi Guru/Pendidik, memudahkan dalam membuat soal.
- 2) Ketika siswa menjawab soal atau kuis dengan benar, setelah itu akan muncul berapa poin yang didapatkan dalam satu soal, juga mendapatkan ranking atau peringkat berapa dalam menjawab kuis tersebut.
- 3) Bilamana siswa menjawab kuis tersebut salah, maka akan muncul jawaban yang benar, guna koreksi mandiri bagi siswa.
- 4) Ketika telah dinyatakan selesai mengerjakan kuis, pada sesi akhir atau penutup, sebelumnya akan di tampilkan review question guna mencermati kembali jawaban yang telah dipilih.
- 5) Dalam mengerjakan kuis, setiap siswa mendapatkan soal kuis yang berbeda-beda, karena telah di acak secara otomatis, sehingga meminimalisir kecurangan.

Kekurangan Aplikasi Quizizz

Setiap aplikasi tentu memiliki kekurangan, begitupun dengan Quizizz. Menurut Tuti Fatma Rahmawati, dkk ada beberapa kekurangan dalam aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran, antara lain:

- 1) Peserta didik bisa mengalami ranking yang turun dikarenakan durasi atau lamanya waktu dalam pengerjaan soal dapat berpengaruh pada hasil yang didapatkan.
- 2) Aplikasi Quizizz sangat berpengaruh pada internet yang kuat, inkan internet terputus pada saat mengerjakan latihan, sehingga dapat mengganggu saat mengerjakan latihan.
- 3) Aplikasi tidak memungkinkan soal bentuk uraian panjang.

Pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran jarak jauh di kelas VII-B MTs Negeri 1 Kota Serang

Sehubungan wabah Covid-19 melanda dunia termasuk Indonesia, pembelajaran pun terkena imbasnya. Oleh karena itu, MTs Negeri 1 Kota Serang melaksanakan Pembelajaran Tatap Muka (PTM) terbatas yang dikombinasikan dengan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Adapun sistem rolingnya ialah menggunakan sistem roling per pecan dan menggunakan dua shift. Misalnya, pekan pertama yang melaksanakan Pembelajaran Tatap Muka (PTM) ialah shift satu yang ditentukan dari nomor absen 1-16. Sisanya shift dua dari absen 17-36 melaksanakan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Sedangkan untuk pekan selanjutnya giliran shift dua yang melaksanakan PTM. Dan shift satu melaksanakan PJJ.

Berdasarkan hasil penelitian penulis, dari 36 siswa kelas VII-B terdapat lima orang yang mendapatkan nilai kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ketika mengerjakan soal di kertas selembur. Keenam orang tersebut antara lain Azkia, Daffa, Raffi, Zhafran, dan Anindita. Kemudian ketika menggunakan aplikasi Quizizz untuk mengerjakan soal, nilai mereka melesat tinggi melewati nilai KKM kecuali satu orang yaitu Zhafran. Keduanya masih mendapat nilai di bawah KKM. Selanjutnya, penulis melakukan wawancara dengan kelima siswa tersebut menggunakan aplikasi WhatsApp

karena kondisi pembelajaran sedang daring. Berikut hasil wawancara dengan ketujuh siswa tersebut:

1) Azkia Aulia Dias

Nilai yang diperoleh Azkia sebelum menggunakan aplikasi Quizizz ialah 75. Sedangkan, setelah menggunakan aplikasi Quizizz mendapat nilai 100. Berikut hasil wawancara penulis dengan Azkia.

Penulis : “Assalamu’alaikum Azkia, Ibu mau nanya-nanya nih sama Azkia. Boleh kan?”

Azkia : “Nanya apa, Bu?”

Penulis : “Azkia lebih suka mengerjakan soal di Quizizz atau kertas biasa?”

Azkia : “Quizizz aja, Bu.”

Penulis : “Wah, kenapa tuh?”

Azkia : “Biar ga nulis-nulis lagi.”

Penulis : “Kalo di Quizizz kan ada gambar dan musiknya, menurut Azkia seru ga?”

Azkia : “Seru, biar ngisinya ga bosan juga.”

Penulis : “Oh gitu yaaa, kalo ngerjain soalnya di kertas, gimana?”

Azkia : “Kalo ngerjain di kertas tuh harus nulis, terus kalau ada gambar kurang jelas. Kadang gambarnya hitam, jadi kurang jelas.”

Penulis : ”Oh begitu ya, okedeh terima kasih yaa Azkia.”

Azkia : “Iya Bu, sama-sama.”

Berdasarkan hasil wawancara di atas, Azkia lebih suka mengerjakan soal di Quizizz disbanding mengerjakan soal di kertas selembat. Alasannya ialah karena jika pakai Quizizz tidak perlu menulis lagi. Ia juga mengatakan bahwa dengan adanya musik dan gambar di Quizizz membuatnya tidak bosan ketika mengerjakan soal. Azkia juga mengatakan bahwa mengerjakan soal di kertas harus menulis kembali. Selain itu, jika ada gambar di dalam soalnya, gambarnya tersebut menjadi hitam sehingga tidak jelas terlihat. Maka pemanfaatan aplikasi Quizizz berhasil membuat nilai Azkia menjadi lebih baik.

2) Daffa Yusril Ramadhan

Nilai yang diperoleh Daffa sebelum menggunakan aplikasi Quizizz ialah 75. Sedangkan, setelah menggunakan aplikasi Quizizz mendapat nilai 100. Berikut hasil wawancara penulis dengan Daffa.

Penulis : “Assalamu’alaikum Dafa, Ibu mau nanya-nanya nih sama Dafa. Boleh kan?”

Daffa : “Wa’alaikumusalam, silahkan Bu”

Penulis : “Daffa lebih suka mengerjakan soal di Quizizz atau kertas biasa?”

Daffa : “Quizizz, Bu.”

- Penulis : “Wah, kenapa tuh?”
- Daffa : “Bagian isi jawabnya kayak seru gitu, Bu.”
- Penulis : “Ada musik dan gambarnya gitu, ya?”
- Daffa : “Iya, Bu.”
- Penulis : “Kalo ngerjain soalnya di kertas, gimana?”
- Daffa : “Rasanya biasa aja, Bu. Tapi ada hal yang kurang enak, gambar yang ditunjukkan warna hitam putih jadi sulit dikerjakan.”
- Penulis : ”Oh begitu ya, oke deh terima kasih yaa Azkia.”
- Daffa : “Iya sama-sama, Kak.”

Hasil wawancara dengan Daffa menyatakan bahwa ia juga lebih suka mengerjakan soal di Quizizz karena menurutnya seru menjawab soal di Quizizz karena ada gambar dan musiknya. Ia juga mengatakan bahwa mengerjakan soal di kertas rasanya biasa saja, karena gambar yang ada di soal berwarna hitam putih. Sehingga sulit dikerjakan. Berdasarkan hasil penelitian dan wawancara dengan Daffa, maka pemanfaatan aplikasi Quizizz berhasil membuat nilainya lebih baik.

3) TB Raffi Muhammad Hasbi

Nilai yang diperoleh Raffi sebelum menggunakan aplikasi Quizizz ialah 50. Sedangkan setelah menggunakan aplikasi Quizizz mendapat nilai 90. Berikut hasil wawancara penulis dengan Raffi.

- Penulis : “Assalamu’alaikum Azkia, Ibu mau nanya-nanya nih sama Azkia. Boleh kan?”
- Raffi : “Iya, Bu.”
- Penulis : “Raffi lebih senang mengerjakan soal di Quizizz atau kertas biasa?”
- Raffi : “Quizizz, Bu. Lebih seru.”
- Penulis : “Apa yang bikin Raffi senang pake Quizizz?”
- Raffi : “Bisa liat pointnya langsung.”
- Penulis : “Seru juga karna ada music dan gambar-gambarnya ya?”
- Raffi : “Iya, Bu.”
- Penulis : “Kalo ngerjain pake kertas biasa, seru atau membosankan?”
- Raffi : “Bosen, Bu.”
- Penulis : ”Kenapa tuh?.”
- Raffi : “Ga seru.”
- Penulis : “ Oke deh, Terima kasih yaa Raffi.”
- Raffi : “ Iya, Bu.”

Hasil wawancara dengan Raffi menyatakan bahwa ia juga lebih senang mengerjakan soal di Quizizz dibanding kertas biasa. Menurutnya, mengerjakan soal di Quizizz lebih seru

karena bisa melihat point atau nilainya secara langsung. Selain itu, juga seru karena ada music dan gambarnya. ia juga mengatakan bahwa mengerjakan soal di kertas membuatnya bosan dan tidak seru. Berdasarkan hasil penelitian dan wawancara dengan Raffi, maka pemanfaatan aplikasi Quizizz berhasil membuat nilainya lebih baik.

4) Anindita Rahmadina

Nilai yang diperoleh Anindita sebelum menggunakan aplikasi Quizizz ialah 70. Sedangkan setelah menggunakan aplikasi Quizizz mendapat nilai 90. Berikut hasil wawancara penulis dengan Anindita.

- Penulis : “Assalamu’alaikum Azkia, Ibu mau nanya-nanya nih sama Azkia. Boleh kan?”
- Anindita : “Wa’alaikumusalam boleh, Bu.”
- Penulis : “Anin lebih suka mengerjakan soal di Quizizz atau kertas biasa?”
- Anindita : “Quizizz.”
- Penulis : “Wah, kenapa tuh?”
- Anindita : “Lebih mudah aja, Bu. Apalagi zaman sekarang kan banyaknya pakai gak ribet, gak ada alasan buat gak ngerjain misalnya lagi ada acara keluar bisa sambil ngerjain di mobil ataupun dimanapun.”
- Penulis : “Kalo ngerjain soalnya di kertas, gimana?”
- Anindita : “Menurut dari saya sendiri karena kertas kurang praktis kalo dibandingkan sama Quizizz atau kuis online lainnya, Bu. Tapi kalo harusnya kertas ya gak apa-apa hehe.”
- Penulis : ”Hehe iya. Menurut Anin, music dan gambar-gambar yang ada di Quizizz itu seru gak? Bikin tambah semangat ngerjain soal gak?”.
- Anindita : “Iyaa, seru kaya ada kesan menariknya gitu, Bu..”
- Penulis : “Oke deh, terima kasih yaa Anin.”
- Anindita : “ Iya, Bu sama-sama.”

Sama halnya dengan Azkia, Daffa, dan Raffi. Anindita juga lebih menyukai Quizizz dibanding kertas. Menurutnya, jika menggunakan kertas, kurang praktis. Sedangkan jika menggunakan Quizizz lebih mudah dan bisa dikerjakan dimanapun dan kapanpun. Ia juga mengatakan dengan adanya music dan gambar membuatnya semangat mengerjakan soal dan lebih menarik. Berdasarkan hasil penelitian dan wawancara dengan Anindita, maka pemanfaatan aplikasi Quizizz berhasil membuat nilainya lebih baik.

5) Zhafran Fathin Nafis

Nilai yang diperoleh Zhafran sebelum menggunakan aplikasi Quizizz ialah 78. Sedangkan setelah menggunakan aplikasi Quizizz mendapat nilai 40. Berikut hasil wawancara penulis dengan Zhafran.

- Penulis : “Assalamu’alaikum Azkia, Ibu mau nanya-nanya nih sama Azkia. Boleh kan?”

- Zhafran : “Wa’alaikumusalam boleh bu.”
- Penulis : “Zhafran ada kesulitan ga waktu ngisi Quizizz ?”
- Zhafran : “sedikit bu.”
- Penulis : “Di bagian mana?”
- Zhafran : “waktunya terlalu kecepatan bu.”
- Penulis : “Oh gitu, selain itu apalagi?”
- Zhafran : “Sinyal bu.”
- Penulis : ”Oke deh, makasih yaa Zahfran.”
- Zhafran : “sama-sama bu.”

Berdasarkan hasil wawancara dengan Zhafran, hal yang membuat nilainya tidak meningkat ialah karena sistem waktu yang ada di Quizizz terlalu cepat, sehingga ia tertinggal. Setiap pertanyaan yang ada di Quizizz memang diberi waktu untuk menjawab. Guru bisa mengatur berapa waktu maksimal yang bisa dijawab oleh siswa. Sehingga jika waktunya sudah habis, maka pertanyaan otomatis langsung berganti. Hal inilah yang membuat zhafran kesulitan. Selain itu, sinyal yang kurang stabil pun menjadi salah satu penyebab Zhafran kesulitan mengerjakan soal di Quizizz.

PENUTUP

Berdasarkan pemaparan di atas mengenai pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di kelas VII-B MTs Negeri 1 Kota Serang, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi Quizizz membuat nilai siswa lebih baik dari nilai sebelumnya. Meskipun ada satu orang yang nilainya masih di bawah KKM. Namun, secara keseluruhan aplikasi Quizizz sangat bermanfaat untuk media pembelajaran di era Pandemi Covid-19. Berdasarkan hasil wawancara juga dapat diketahui bahwa siswa lebih menyukai mengerjakan soal di Aplikasi Quizizz dibandingkan di kertas. Hal ini dikarenakan aplikasi Quizizz terdapat gambar-gambar, meme, dan musik yang membuat siswa lebih semangat dan tidak monoton ketika mengerjakan soal.

Di balik banyaknya manfaat yang ada di aplikasi Quizizz, terdapat pula kekurangan yang membuat penggunaanya kesulitan. Seperti yang dirasakan oleh Zhafran. Kekurangan aplikasi ini ialah terdapat pada koneksi internet. Siswa atau guru harus memiliki koneksi internet yang stabil agar dapat menggunakan Quizizz dengan baik. Jika koneksi internetnya kurang memadai atau tidak stabil, maka siswa atau guru akan kesulitan mengerjakan soal di Quizizz. Oleh karena itu, sebelum menggunakan Quizizz pastikan koneksi internet dapat memadai.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmadi, Taofan Ali. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif*, Semarang: Lembaga Pendidikan Sukafno Pressindo.
- Al-Yakin, Ahmad, Herlina Ahmad, Abdul Latif. (2021). *Media Quizizz Sebagai Aplikasi Assesment Pembelajaran*. Yogyakarta: Nas Media Pustaka.

- Damanik, Dhea Br, Oktaviana Nirmala Purba, Sri Rahayu, an Imelda Khairot. (2022). *Media Pembelajaran Quizizz Untuk Guru dan Dosen*. Malang: Literasi Nusantara Abadi.
- Difany, Salsabila, Unik Hanifah Salsabila, Iefone Shiflana Habiba, Isti Lailatul Amanah, Nur Asih Istiqomah. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi pada Siswa SMA*. Journal unja: Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi Vol 2 No 2. <https://online-journal.unja.ac.id/JIITUJ/article/download/11605/10463>.
- Dkk, Tuti Fatma Rahmawati. (2021). *Pembelajaran Untuk Menjaga Ketertarikan Siswa di Masa Pandemi*. Yogyakarta: UAD Press.
- Duludu, Ummysalam A.T.A (2017). *Buku Ajar Kurikulum Bahan Dan Media Pembelajaran PLS*. Sleman: Deepublish.
- Husein, Batubara Hamdan, (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Murniaseh, Endah. (2020). *Cara Menggunakan Quizizz: Platform Kuis Interaktif Belajar Online*, website Tirto.id.
- Putria, Nunuk Suryani, Achmad Setawan, dan Aditin. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rahmawati, Feby Dwi, Ibrahim Sani Ali Manggala, dan Yuniawatika. (2021). *Penyusunan Instrumen Tes dan Pembuatan Online Quiz bagi Guru*. Madiun: Bayfa Cendekia Indonesia.
- Ridwan, Fachrur Rajabani. (2021). *Aplikasi Brainly sebagai Alternatif Berdiskusi, Bersosialisasi, dan Berprestasi di Masa Pandemi*. Sintesa: Jurnal Ilmu Pendidikan, 16(1), 22-29. <https://www.sintesa.stkip-arrahmaniyah.ac.id/index.php/sintesa/article/view/27>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Tersiana, Andra. (2018). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Start Up.
- Web, LPMP Bengkulu Admin. (2022). *Belajar Asyik di Tengah Pandemi Covid-19*. Website LPMP Bengkulu Kemdikbud.