

The Use of Quizizz Apps to Evaluate Android-based Indonesian Language Learning

Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Sarana Evaluasi Pelajaran Bahasa Indonesia berbasis Android

Zulia Angel Rahmawati¹⁾; dan Cahyo Hasanudin²⁾

¹⁾ Department of Indonesia Language and Literature Education, IKIP PGRI Bojonegoro, Bojonegoro, 62114, Indonesia

²⁾ Department of Indonesia Language and Literature Education, IKIP PGRI Bojonegoro, Bojonegoro, 62114, Indonesia

Email: ¹⁾ zuliaangel112@gmail.com; ²⁾ cahyo.hasanudin@ikippgribojonegoro.ac.id

How to Cite :

Rahmawati, Z. A. ., & Hasanudin, C. (2022). The Use of Quizizz Apps to Evaluate Android-based Indonesian Language Learning. Jurnal Komputer, Informasi Dan Teknologi (JKOMITEK), 2(1), 129–140. <https://doi.org/10.53697/jkomitek.v2i1.725>

ARTICLE HISTORY

Received [16 Mei 2022]

Revised [27 Mei 2022]

Accepted [22 Mei 2022]

KEYWORDS

Quizizz Apps, Indonesian language learning, android

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



ABSTRAK

Pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu pelajaran yang wajib diajarkan pada jenjang SD sampai SMA. Dalam pembelajaran kemampuan siswa itu penting yang harus dikembangkan, dan guru berperan penting dalam proses mengajar Bahasa Indonesia untuk mengembangkan kompetensi siswa. Oleh karena itu, perlu adanya evaluasi yang mempunyai tujuan untuk mengetahui tolak ukur kemampuan siswa dalam memahami mata pelajaran. Dengan adanya aplikasi Quizizz memudahkan siswa dalam mengevaluasi Bahasa Indonesia dalam bentuk game kuis yang berbasis Android. Dari ungkapan penelitian terdahulu aplikasi Quizizz merupakan alat evaluasi dalam meningkatkan kemampuan siswa. Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka atau library research yang digunakan untuk mengumpulkan data dari jurnal, buku, artikel ilmiah dan mencari buku-buku referensi dari perpustakaan. Peneliti menggunakan teori dari Marry W. George. Pada validasi data, penulis menggunakan triangulasi data, yang berarti peneliti mengumpulkan dan menganalisis data. Sebelum menggunakan aplikasi Quizizz sebaiknya membuat akun Quizizz terlebih dahulu. Setelah membuat akun, kita dapat menggunakan aplikasi Quizizz.

ABSTRACT

Learning Indonesian language is one of compulsory subjects in primary and senior high schools. In the learning process, student's skill is important to be developed. Moreover, teacher has important role to develop it in Indonesian language learning. Therefore, evaluation which aims to measure student's understanding skill is needed. Quizizz Apps makes students are easier to evaluate Indonesian language learning in form of android based quiz. Previous study reveals that it is an evaluation tool in improving student's skill. This study is library research used to obtain data from journals, books, articles, and references in the library. The researcher uses the theory of George. The data is validated using data triangulation which means that researcher has collected and analyzed data. Before using Quizizz apps, it needs to create account. Furthermore, it can be used.

PENDAHULUAN

Pelajaran Bahasa Indonesia pada hakikatnya pelajaran yang diajarkan di sekolah pada jenjang SD sampai SMA. Pelajaran Bahasa Indonesia ditujukan untuk menumbuhkan rasa semangat guru dan murid dalam belajar Bahasa Indonesia (Anatasya, 2007). Oleh karena itu, guru berperan penting dalam proses mengajar Bahasa Indonesia yang hakikatnya untuk mengembangkan kompetensi siswa. Guru memiliki tanggung jawab yang besar dituntut mampu mewujudkan pembelajaran yang efektif dan efisien (Suwandi, 2018). Perwujudan ini di dukung oleh guru agar pembelajaran Bahasa Indonesia berjalan dengan lancar (Joyce, Marsha, dan Emily dalam Suwandi, 2011).

Pelajaran Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang wajib dikuasai. Hal ini yang di dukung oleh (Farhurohman, 2017) bahwa salah satu sebab pelajaran Bahasa Indonesia wajib diajarkan pada jenjang SD sampai SMA karena dasar dari semua pelajaran di sekolah. Dalam pembelajaran kemampuan siswa itu penting yang harus dikembangkan (Subandiyah, 2015). Untuk memotivasi belajar siswa perlu adanya dorongan dari guru supaya siswa lebih berprestasi (Rahmayanti, 2016).

Oleh karena itu, perlu adanya evaluasi pelajaran Bahasa Indonesia yang mempunyai tujuan yaitu untuk mengetahui tolak ukur kemampuan siswa dalam memahami mata pelajaran yang mengarah pada perkembangan potensi peserta didik (Izza, 2020). Evaluasi pelajaran Bahasa Indonesia adalah unsur yang penting untuk mengantarkan siswa dalam berbahasa yang benar (Asih dalam Ariyana, 2016). Evaluasi tidak dapat dipisahkan dari semua pelajaran karena semua pelajaran memerlukan adanya evaluasi (Ariyana, 2019).

Penelitian ini mengevaluasi pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah. Metode penelitian tersebut membahas tentang pendapat para ahli dan hasil dari penelitian terdahulu. Pelajaran Bahasa Indonesia diajarkan sejak dini kepada siswa (Riana dalam Ariyana, 2020). Melalui pelajaran Bahasa Indonesia siswa menjadi dewasa yang mandiri, berpikir kritis dengan pikiran yang berwawasan luas serta budi pekerti yang baik.

Dalam evaluasi pelajaran Bahasa Indonesia android juga berperan penting dalam sebuah sistem yang layak digunakan siswa (Yani, 2021). Perkembangan android menjadi pilihan dan banyak digunakan di dunia. Dengan pesatnya perkembangan android maka dibuatlah aplikasi Quizizz berbasis android yang memudahkan siswa/mahasiswa maupun dosen dalam mengakses aplikasi melalui smartphone. Android adalah sebuah sistem operasi yang mengembangkan beragam aplikasi salah satu aplikasi itu adalah aplikasi Quizizz (Maiyana, 2018). Sistem android dapat digunakan dimana saja dan kapan saja sehingga mendukung sebuah aplikasi yang dapat mendukung pembelajaran (Gunawan, 2019).

Dengan demikian, android memiliki fungsi bahwa perkembangan android sangat pesat dan membawa perubahan dalam kehidupan sehari-hari. Fungsi dari berbasis android melalui aplikasi Quizizz yaitu untuk meningkatkan evaluasi dalam pelajaran Bahasa Indonesia (Khasanah, 2019). Adanya android dapat membantu proses pembelajaran Bahasa Indonesia sehingga memudahkan belajar dalam bentuk digital bisa lebih praktis (Septian, 2018).

LANDASAN TEORI

Quizizz

Dari aspek efektif secara responden android juga mempunyai kelebihan yang dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam menggunakan android dengan menginstal aplikasi Quizizz untuk mengevaluasi pelajaran Bahasa Indonesia (Juraman, 2014). Adapun kelebihan lain dari android adalah memudahkan mencari informasi maupun dalam berkomunikasi.

Dengan adanya aplikasi Quizizz memudahkan dalam mengevaluasi pelajaran Bahasa Indonesia. Pada dasarnya Quizizz adalah permainan kuis yang di buat untuk mengevaluasi Bahasa Indonesia dalam pelajaran di kelas (Kalahatu, 2021). Menurut (Citra dan Rosy dalam Kalahatu, 2020), menjelaskan tentang Quizizz yang merupakan aplikasi berbasis kuis game yang membuat belajar siswa menjadi menyenangkan. Ada pendapat lain dari (Wibawa, Astuti, dan Pangestu, 2019) yang menyebutkan aplikasi Quizizz banyak fitur yang memfasilitasi guru dan murid dalam proses belajar mengajar.

Quizizz juga mempunyai kelebihan menyajikan soal yang memiliki batas waktu sehingga peserta didik harus menjawab dengan cepat dan tepat (Citra dan Rosy dalam Kalahatu, 2020). Kelebihan lain dari aplikasi Quizizz adalah banyak fitur yang dapat digunakan guru seperti soal isian, pilihan ganda, dan uraian (Wibawa, Astuti, dan Pangestu dalam Pusparani, 2019). Terdapat interaksi ketika siswa mengerjakan evaluasi pembelajaran, sehingga siswa merasa termotivasi untuk melakukan evaluasi dan merasa senang. Siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya yang ditunjukkan dengan hasil aplikasi quizizz.

Pelajaran aplikasi Quizizz memberi manfaat bagi guru dan siswa dalam mengevaluasi pelajaran yang menyenangkan (Aini, 2019). Pemanfaatan yang dilakukan oleh guru yakni berkaitan dengan pemahaman siswa. Guru dapat membuat soal yang di akses dari aplikasi Quizizz (Pratama, 2021). Disamping itu aplikasi Quizizz menjadi sarana petualangan dalam menggali ilmu (Salsabila, 2020).

Dari ungkapan penelitian terdahulu, aplikasi Quizizz merupakan aplikasi yang digunakan sebagai alat penilaian pembelajaran. Banyak fitur yang bermacam-macam sehingga tidak membuat siswa menjadi bosan dalam menyelesaikan penilaian. Sehingga siswa dapat menyelesaikan penilaian dengan maksimal (Pusparani, 2020).

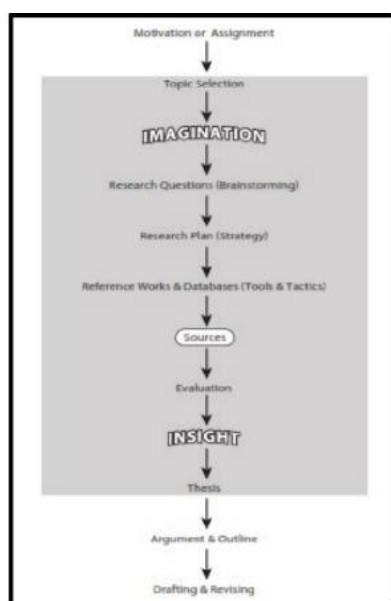
METODE PENELITIAN

Metode Analisis

Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka atau *library research*. Penelitian studi pustaka adalah penelitian dengan mengumpulkan data dimana peneliti perlu mencari sumber data yang relevan seperti jurnal, buku atau artikel ilmiah yang terkait topik yang dipilih. Maruta (2017) menjelaskan bahwa teknik pengumpulan data yang digunakan adalah studi pustaka, yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mencari buku-buku referensi di perpustakaan.

Jenis data yang digunakan penelitian ini adalah data sekunder yang berupa buku-buku yang terkait pembahasan dari penelitian terdahulu, seperti: pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai sarana evaluasi pelajaran Bahasa Indonesia berbasis android, tipe evaluasi yang digunakan guru ataupun siswa dalam mengevaluasi pelajaran Bahasa Indonesia, serta fitur apa saja yang terdapat dalam aplikasi Quizizz.

Peneliti menggunakan teori dari Marry W. George dimana bukunya yang berjudul *The Element of Library Research* memaparkan bahwa terdapat langkah-langkah dalam melakukan penelitian seperti gambar berikut:



Gambar 1. Diagram Penelitian Studi Pustaka (George, 2008)

Langkah pertama yang dilakukan dalam penelitian berdasarkan pendapat George (2008) adalah 1) Menentukan topik yang akan dibahas topik dalam penelitian ini adalah cara memanfaatkan aplikasi

Quizizz sebagai mengevaluasi pelajaran Bahasa Indonesia, 2) *imagination*, peneliti dapat membuat konsep atau imajinasinya agar siswa dapat mengevaluasi kemampuannya melalui pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan aplikasi Quizizz yang berbasis android, 3) *research question*, peneliti membuat pertanyaan strategi apa yang digunakan dalam mengevaluasi pelajaran Bahasa Indonesia, 4) strategi penelitian yang digunakan adalah strategi melalui kegiatan membiasakan siswa dalam mencapai level kognitif, (Himawan, 2021), 5) peneliti dapat mencari referensi dari dari sumber jurnal, buku, artikel ilmiah, jurnal nasional maupun internasional, 6) mengidentifikasi sumber data secara teliti sesuai topik pembahasan, 7) setelah mengidentifikasi data, peneliti perlu mengevaluasi data yang didapatkan dengan cara menyisihkan data yang tidak sesuai dengan topik agar referensi yang digunakan benar-benar kongrit, 8) mulai menggunakan aplikasi Quizizz sebagai alat evaluasi 9) menyusun dan menyimpulkan hasil dari kegiatan evaluasi menggunakan aplikasi Quizizz sebagai evaluasi pelajaran Bahasa Indonesia berbasis android.

Pada validasi data, penulis menggunakan triangulasi data. Teknik triangulasi sumber data yang berarti penelitian pada saat mengumpulkan dan menganalisis data perlu mencari informasi di berbagai sumber lalu mengecek atau membandingkan kebenaran dari analisis data tersebut, (Rahardjo, M., 2010).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan

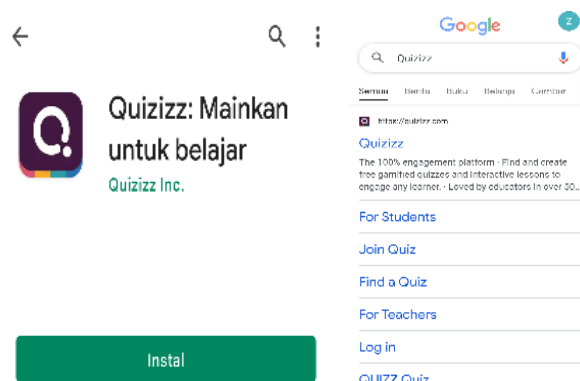
Aplikasi Quizizz adalah alat evaluasi pembelajaran serta memberikan peningkatan pada keaktifan peserta didik sehingga memberikan dampak positif bagi peserta didik di sekolah (Sunardi, 2020). Aplikasi Quizizz juga memberikan manfaat bagi peserta didik dalam meningkatkan motivasi siswa untuk mengevaluasi pelajaran Bahasa Indonesia melalui smartphone (Mintarsih, 2020). Aplikasi Quizizz juga menyediakan berbagai game kuis dalam bentuk soal.



Gambar 2. Ikon aplikasi Quizizz (Dokumentasi peneliti, 2022)

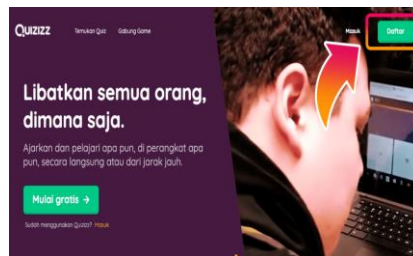
Untuk aplikasi Quizizz sangat cocok digunakan untuk memotivasi siswa dalam mengevaluasi pelajaran Bahasa Indonesia berbasis android. Cara menggunakan aplikasi Quizizz sangat mudah. Berikut merupakan langkah-langkah mendaftar dan membuat akun aplikasi Quizizz:

1. Buka *Playstore* kemudian cari aplikasi Quizizz lalu download, atau kalian bisa daftar melalui *Google Browser*.



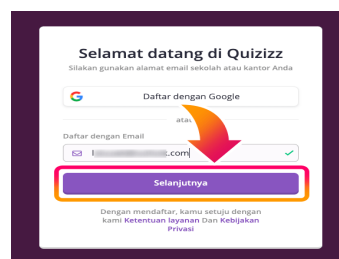
Gambar 3. Tampilan Quizizz di *Playstore* dan *Google* (Dokumentasi penelliti, 2022)

- Klik daftar pada pojok kanan atas.



Gambar 4. Tampilan awal Quizizz (Dokumentasi penelitian, 2022)

- Masukkan *e-mail* aktif anda bisa juga daftar dari *Google* atau *Facebook* setelah itu klik selanjutnya.



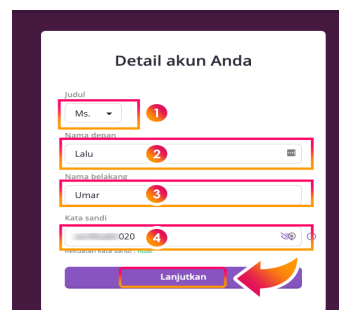
Gambar 5. Tampilan daftar Quizizz (Dokumentasi peneliti, 2022)

- Pilih salah satu sebagai guru atau siswa.



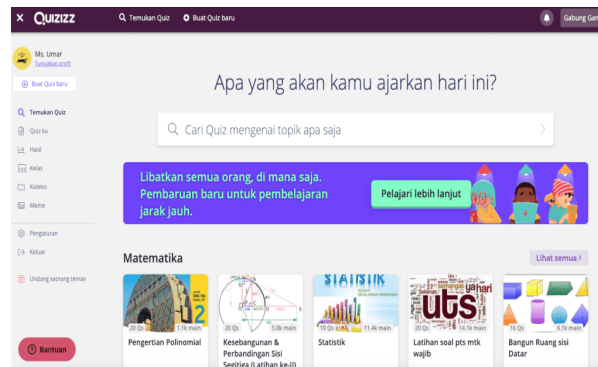
Gambar 6. Tampilan pilihan sesuai jenjang (Dokumentasi peneliti, 2022)

- Isi secara detail jenis kelamin (pilihan yang tersedia Mr, Ms, dll), nama depan, nama belakang, dan masukkan kata sandi (gunakan kombinasi angka dan huruf) jika sudah klik lanjutkan.



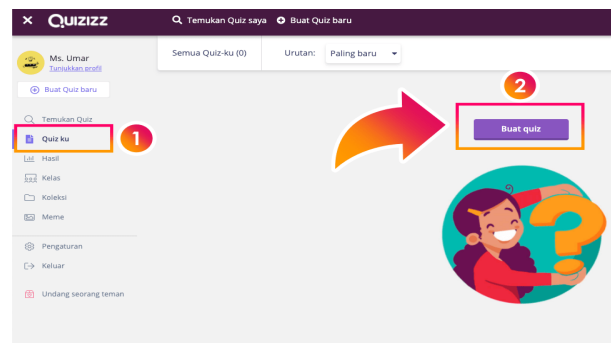
Gambar 7. Tampilan mengisi akun (Dokumentasi peneliti, 2022)

6. Tampilan halaman depan akun Quizizz.



Gambar 8. Tampilan halaman depan akun (Dokumentasi peneliti, 2022)

7. Langkah selanjutnya yaitu membuat soal online. Untuk membuat soal online pilih Quis ku, kemudian klik buat Quis.



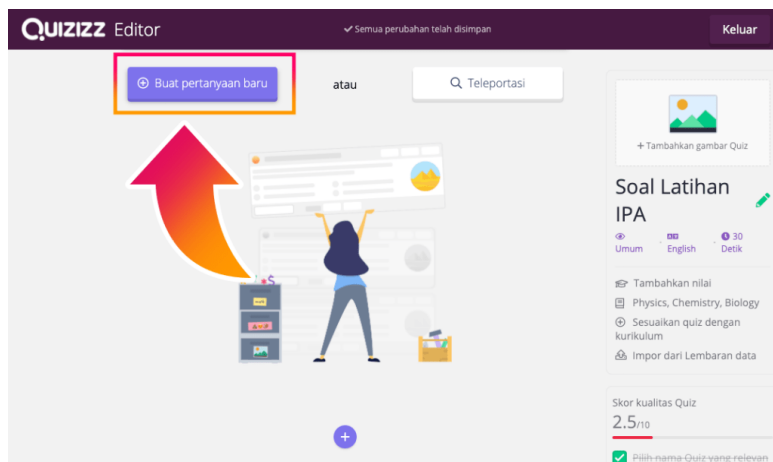
Gambar 9. Tampilan membuat Quis (Dokumentasi peneliti, 2022)

8. Selanjutnya menulis nama soal Quizizz, misalnya soal latihan IPA atau memilih sesuai yang anda inginkan lalu pilih subjek yang relevan.



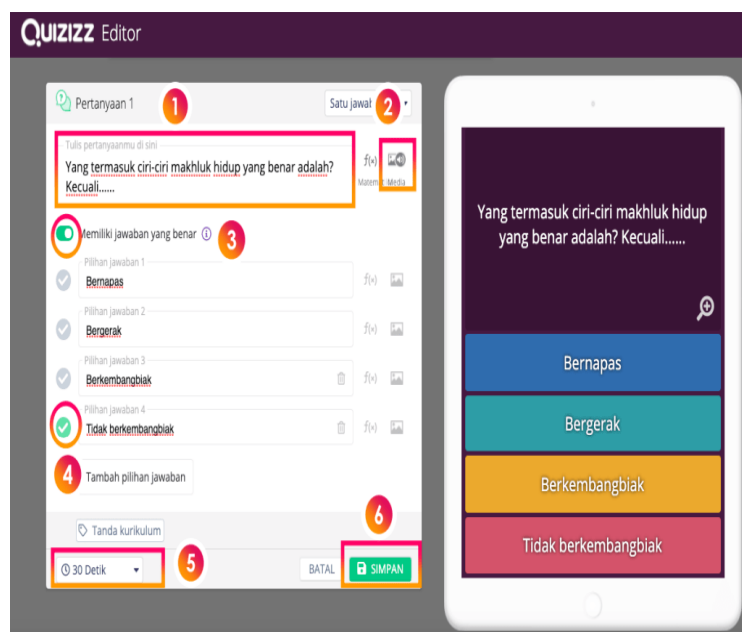
Gambar 10. Tampilan memilih soal (Dokumentasi peneliti, 2022)

9. Jika semua sudah anda isi, klik selanjutnya untuk melanjutkan ke latihan soal.



Gambar 11. Tampilan lanjut ke latihan soal (Dokumentasi peneliti, 2022)

10. Pada tahap membuat soal di sebelah kiri yaitu soal yang anda buat dan di sebelah kanan yaitu tampilan soal yang dikerjakan lalu klik buat pertanyaan baru.

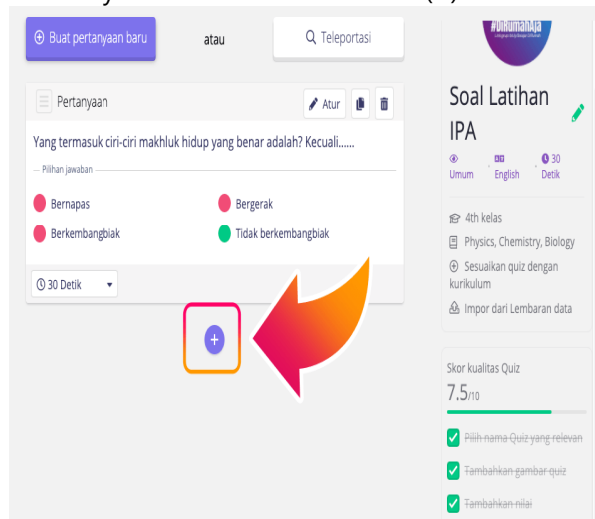


Gambar 12. Tampilan pembuatan soal (Dokumentasi peneliti, 2022)

Tahap ini merupakan tahap inti dari pembuatan, karena:

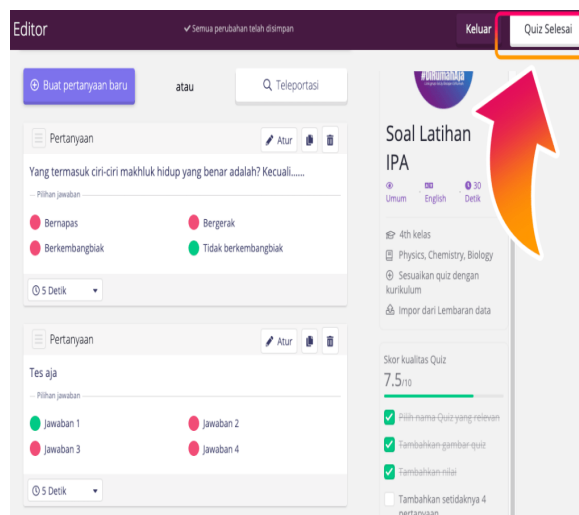
1. Tempat untuk menulis soal.
2. Untuk memasukkan gambar, disampingnya juga ada untuk memasukkan rumus.
3. Klik pada jawaban yang menurut anda benar untuk mengaktifkan jawaban soal.
4. Memilih jawaban yang benar pada soal.
5. Memilih waktu pengerjaan dalam 1 soal.
6. Lalu klik simpan pada pojok kanan bawah dan itu menandakan selesai dalam mengerjakan soal.

11. Untuk menambah soal berikutnya silahkan anda klik tanda (+).



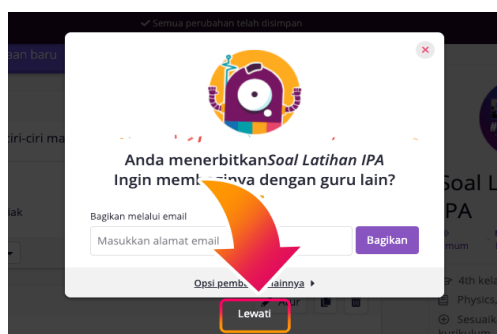
Gambar 13. Tampilan menuju soal berikutnya (Dokumentasi peneliti, 2022)

12. Jika semua soal sudah selesai anda ketik, silahkan klik Quiz selesai pada pojok kanan atas



Gambar 14. Tampilan menyelesaikan soal (Dokumentasi peneliti, 2022)

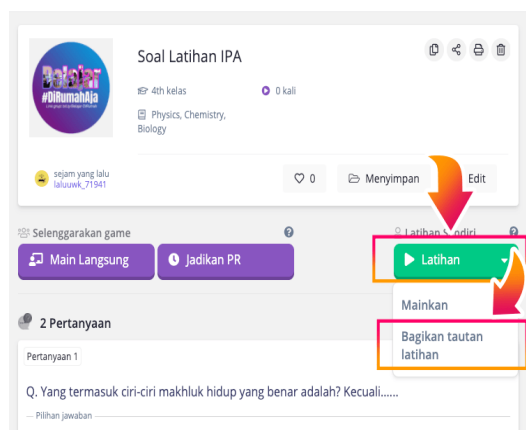
13. Pada tahap ini ada opsi untuk mengirim soal melalui e-mail. Tapi jika anda tidak berkenan mengirim melalui e-mail silahkan klik aja Lewati.



Gambar 15. Tampilan mengirim soal melalui e-mail (Dokumentasi peneliti, 2022)

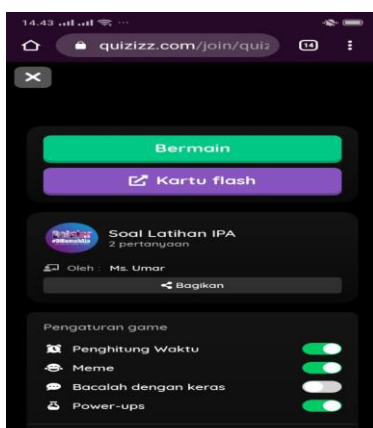
Berikut merupakan langkah-langkah mengirim soal di Quizizz:

1. Untuk membagikan soal ke siswa silahkan anda klik latihan.
2. Selanjutnya silahkan klik bagikan tautan latihan.
Untuk lebih jelasnya silahkan lihat gambar di bawah ini!



Gambar 16. Soal latihan (Dokumentasi peneliti, 2022)

3. Pada tahapan ini banyak opsi yang bisa digunakan yaitu menjadikan soal sebagai PR dengan batas waktu pengerjaannya. Berikut merupakan panduan menyetting soal untuk dijadikan PR



Gambar 17. Tahap batas waktu pengerjaan (Dokumentasi peneliti, 2022)

4. Menjawab/bermain soal untuk mencoba soal ini silahkan klik bermain.



Gambar 18. Tampilan soal (Dokumentasi peneliti, 2022)

Di atas merupakan tampilan soal saat dibuka menggunakan smartphone. Untuk mempermudah peserta didik mengerjakan soal, alangkah baiknya peserta didik mendownload aplikasi Quizizz di *Playstore* terlebih dahulu atau langsung klik link *download*.

Berdasarkan penelitian terdahulu, hasil yang dicapai pada aplikasi Quizizz sebagai alat penilaian pembelajaran, seperti hasil penelitian dari Satar (2021), yakni: 1) Perhatikan peserta didik dalam menggunakan handphone dalam proses pembelajaran, 2) siswa dapat memahami secara mandiri, 3) keaktifan peserta didik dalam bertanya mengenai materi maupun catatan materi, 4) ketelitian peserta didik pada soal dan manajemen waktu, 5) ketenangan peserta didik dalam mengerjakan soal atau kuis. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media aplikasi Quizizz sangat efektif dan efisien digunakan dalam mengevaluasi proses pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Quizizz merupakan alat evaluasi pembelajaran. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan aplikasi Quizizz yang praktis dan variatif. Sehingga aplikasi Quizizz layak di gunakan peserta didik sebagaimana mempunyai hasil valid dalam mengevaluasi. Quizizz juga mempunyai kelebihan menyajikan soal yang memiliki batas waktu sehingga peserta didik harus menjawab dengan cepat dan tepat. Dengan demikian, fungsi dari aplikasi Quizizz berbasis android yaitu untuk meningkatkan evaluasi dalam pelajaran Bahasa Indonesia.

Saran

Peneliti selanjutnya dapat meneliti aplikasi Quizizz pada mata pelajaran lain atau dengan subjek yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan media pembelajaran quizizz untuk pembelajaran jenjang pendidikan dasar dan menengah di bengkulu. *Kependidikan*, 2(25), 1-6. Retrieved from <http://jurnal.umb.ac.id/index.php/kependidikan/article/view/567>.
- Anatasya, D., dkk. (2007). Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Kajian Kebahasaan*, 1-9. Retrieved from https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=hakikat+pelajaran+bahasa+Indonesia&btnG=#d=gs_qabs&t=1652697039797&u=%23p%3D9pBMFMgPG5sJ.
- Ariyana, A. (2019). Evaluasi pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. In *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 55-63. Retrieved from <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/semiba/article/view/10276/5154>.
- Farhurohman, O. (2017). Implementasi pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI. *Primary: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, 9(1), 23-34. Doi <http://www.jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/primary/article/view/412>.
- George, M. W. (2008) The elements of library research: What every student needs to know. United States of American: Princeton University Press.
- Gunawan, W. (2019). Pengembangan aplikasi berbasis android untuk pengenalan huruf hijaiyah. *Jurnal Informatika*, 6(1), 69-76. Doi <https://doi.org/10.31294/ji.v6i1.5373>.
- Himawan, R. (2021). Strategi dan evaluasi oembelajaran berbasis hots sebagai upaya meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa smp. *Proceeding Umsurabaya*, 1(1). Retrieved from https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=strategi+bahan+ajar+evaluasi+pelajaran+bahasa+Indonesia&btnG=#d=gs_qabs&t=1655141579611&u=%23p%3DLS4TlgkxL7EJ.
- Izza, A. Z., Falah, M., & Susilawati, S. (2020). Studi literatur: problematika evaluasi pembelajaran dalam mencapai tujuan pendidikan di era merdeka belajar. *Konferensi Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 10-15. Retrieved from <https://proceeding.unikal.ac.id/index.php/kip/article/view/452>.

- Juraman, S. R. (2014). Pemanfaatan smartphone android oleh mahasiswa ilmu komunikasi dalam mengakses informasi edukatif. *Acta Diurna Komunikasi*, 3(1), 1-16. Retrieved from <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/actadiurnakomunikasi/article/view/4493>.
- Kalahatu, M. F. (2021). Persepsi peserta pelatihan dasar terhadap penggunaan quizizz sebagai metode evaluasi pembelajaran. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(01), 163-178. Doi <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i01.1228>.
- Khasanah, F. (2019). Pembelajaran limit fungsi berbasis android aplikasi math expert. *Proceeding of Biology Education*, 3(1), 32-39. Doi <https://doi.org/10.21009/pbe.3-1.5>.
- Maiyana, E. (2018). Pemanfaatan android dalam perancangan aplikasi kumpulan doa. *Jurnal Sains dan Informatika: Research of Science and Informatic*, 4(1), 54-65. Retrieved from <http://ejournal.ildikti10.id/index.php/sains/article/view/3409>.
- Maruta, H. (2017). Pengertian, kegunaan, tujuan dan langkah-langkah penyusunan laporan arus kas. *JAS (Jurnal Akuntansi Syariah)*, 1(2), 239-257. Retrieved from <http://ejournal.stiesyariahengkalis.ac.id/index.php/jas/article/view/115>.
- Mintarsih, H. (2020). Pemanfaatan aplikasi quizizz berbasis smartphone dalam meningkatkan motivasi belajar siswa smk. Retrieved from <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/semnas2020/article/view/7281>.
- Pratama, A., Chan, F., & Budiono, H. (2021). Pemanfaatan quizizz sebagai media penilaian berbasis pengetahuan online dalam pembelajaran jarak jauh kelas V sekolah dasar. *S1 thesis, Universitas Jambi*, 36-54. Retrieved from <https://repository.unja.ac.id/16197/>.
- Pusparani, H. (2020). Media quizizz sebagai aplikasi evaluasi pembelajaran kelas VI di SDN Guntur Kota Cirebon. *Tunas Nusantara*, 2(2), 269-279. Doi <https://doi.org/10.34001/jtn.v2i2.1496>.
- Rahardjo, M. (2010). Triangulasi dalam penelitian kualitatif. Retrieved from https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=triangulasi+data&btnG=#d=gs_qabs&t=1655143606902&u=%23p%3DD7ObmE41OjKJ.
- Rahmayanti, V. (2016). Pengaruh minat belajar siswa dan persepsi atas upaya guru dalam memotivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar Bahasa Indonesia siswa SMP di Depok. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(2), 1-11. Doi <http://dx.doi.org/10.30998/sap.v1i2.1027>.
- Salsabila, U. H., dkk. (2020). Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa sma. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi| JIITUJ*, 4(2), 163-173. Doi <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>.
- Sattar, M., Amin, F. H., & Nawir, H. N. (2021). Penggunaan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran di tengah pandemi pada siswa Madrasah Aliyah As' adiyah Dapoko kab Bantaeng Sulawesi Selatan. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 3(3), 95-102. Retrieved from <http://www.ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/view/116>.
- Septian, H., Hidayat, E. W., & Rahmatulloh, A. (2018). Aplikasi pengenalan bahasa arab dan inggris untuk anak-anak berbasis android. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 71-78. Retrieved from <http://join.if.uinsgd.ac.id/index.php/join/article/view/100>.
- Subandiyah, H. (2017). Pembelajaran literasi dalam mat pelajaran Bahasa Indonesia. *Paramasastra : Jurnal Ilmiah Bahasa Sastra Dan Pembelajarannya*, 2(1), 111-123. Doi <https://doi.org/10.26740/paramasastra.v2n1.p%25p>.
- Sunardi, D. O. D. I. (2020). Hubungan meningkatnya hasil belajar siswa smp dengan penerapan media evaluasi pembelajaran inovatif quizizz. *Jurnal Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 3(2), 94-116. Retrieved from https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=arti+Quizizz&btnG=#d=gs_qabs&t=1655185922775&u=%23p%3DUE9UUGu3nc4J.
- Suwandi, S. (2018). Peran guru dalam mengimplementasikan pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis pada kebutuhan siswa. *In Seminar Nasional Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 5(1), 1-9. Retrieved from https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=hakikat+pelajaran+bahasa+Indonesia&btnG=#d=gs_qabs&t=1652697123827&u=%23p%3DElpbmQr250gJ.

Yani, R. (2021). Pengembangan alat evaluasi pembelajaran berbasis android melalui aplikasi quizziz pada materi puisi siswa kelas X SMA Nurul Amaliyah Tanjung Morawa. *Sintaks: Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia*, 1(2), 5-11. Retrieved from <http://jurnal.medanresourcecenter.org/index.php/SIN/article/view/125>.