



WEBSITE QUIZIZZ DALAM MENGEVALUASI HASIL BELAJAR KONTEKS KOGNITIF DAN AFEKTIF PADA PELAJARAN MATEMATIKA

Dewi Safitri¹⁾*, Hasia Marto²⁾, Sitti Nuralan³⁾

¹⁾Teknologi Pendidikan Universitas Madako Tolitoli

²⁾Badan Riset dan Inovasi Daerah Kabupaten Tolitoli

³⁾Universitas Madako Tolitoli

*Email: dewisafitriajirante@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan *website Quizizz* untuk menilai hasil belajar siswa di MA Alkhairaat Kalangkangan dalam konteks pembelajaran matematika. Penelitian ini dilakukan secara kualitatif dengan pendekatan studi kasus dan untuk mengumpulkan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Seorang guru matematika dan lima siswa kelas X A yang menggunakan *Quizizz* untuk mengevaluasi pelajaran sebagai subjek penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *website Quizizz* dengan fitur *paper mode* efektif dalam mengevaluasi aspek kognitif terutama karena kemampuan *website Quizizz* untuk memberikan umpan balik dan analisis jawaban siswa secara *real-time*, sistem penilaian otomatis membantu guru mempercepat proses evaluasi dan pada konteks afektif, *website Quizizz* membantu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keaktifan siswa dan mengurangi kecemasan selama evaluasi berlangsung dan Kelas menjadi lebih menarik dan interaktif. Penelitian ini menemukan bahwa *website Quizizz* adalah alat evaluasi yang inovatif yang dapat menggabungkan penilaian kognitif dengan pengembangan aspek afektif siswa. Hasil ini memberikan saran praktis bagi guru dan sekolah tentang bagaimana menggunakan teknologi untuk menilai pembelajaran, terutama di lingkungan di mana ponsel dibatasi. Selain itu, penelitian ini meningkatkan pemahaman tentang penggunaan teknologi untuk menilai pembelajaran.

Kata Kunci: *Quizizz*, Kognitif dan Afektif, Matematika.

Abstract

The purpose of this study was to determine how effective the use of the Quizizz website is to assess student learning outcomes at MA Alkhairaat Kalangkangan in the context of mathematics learning. This study was conducted qualitatively with a case study approach and to collect data using observation, interviews, and documentation. A mathematics teacher and five students of class X A who use Quizizz to evaluate lessons as research subjects. The results showed that the Quizizz website with the paper mode feature is effective in evaluating cognitive aspects, especially because of the ability of the Quizizz website to provide feedback and analysis of student answers in real time, the automatic assessment system helps teachers speed up the evaluation process and in the affective context, the Quizizz website helps increase student motivation, participation, and activeness and reduces anxiety during the evaluation and the class becomes more interesting and interactive. This study found that the Quizizz website is an innovative evaluation tool that can combine cognitive assessment with the development of students' affective aspects. These results provide practical advice for teachers and schools on how to use technology to assess learning, especially in environments where mobile phones are restricted. In addition, this study increases understanding of the use of technology to assess learning.

Keywords: *Quizizz*, Cognitive and Affective, Mathematics.



PENDAHULUAN

Pendidikan menurut Ujud et al, (2023) adalah upaya yang direncanakan dan sadar untuk meningkatkan semua aspek karakter, kecerdasan, dan keterampilan siswa. Pendidikan sendiri adalah komponen penting dalam pembangunan negara, mengembangkan potensi setiap orang secara menyeluruh, Pendidikan tidak hanya memberikan pengetahuan (kognitif), tetapi juga membangun karakter, keterampilan sosial (Afektif), dan keterampilan praktis (psikomotorik). Dalam pendidikan, aspek Afektif mengacu pada emosi, sikap, dan nilai-nilai yang memengaruhi motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Konteks afektif dan kognitif sangat penting untuk pembelajaran karena keduanya memengaruhi pemahaman dan motivasi siswa. Konteks kognitif membantu siswa memahami dan berpikir kritis lebih baik dengan menghubungkan pengetahuan baru dengan yang sudah ada. Konteks afektif, di sisi lain, berfungsi untuk membuat lingkungan emosional yang positif, yang dapat meningkatkan minat dan keinginan siswa untuk belajar. Keduanya mendorong interaksi sosial yang produktif, mendorong kerja sama dan dukungan antara siswa dan guru, dan memastikan bahwa bahan pelajaran tetap relevan dan menantang. Proses pembelajaran menjadi lebih menyeluruh dan efektif ketika kedua konteks ini dipertimbangkan. Ini menghasilkan pengalaman belajar yang lebih memuaskan.

Seiring dengan perubahan cara belajar siswa yang signifikan, terutama yang menerapkan Kurikulum Merdeka, karena itu pelaksanaan evaluasi hasil belajar sebaiknya di ubah agar menyesuaikan dengan kemajuan teknologi dan kebutuhan siswa. Evaluasi pembelajaran berbasis teknologi muncul sebagai solusi yang menjanjikan untuk mengatasi masalah ini dan perubahan cara belajar siswa, Mengingat Siswa generasi saat ini, yang sering disebut sebagai "anak muda digital," lebih suka informasi visual dan multimedia lebih suka melakukan banyak hal sekaligus dan ingin mendapatkan banyak informasi dengan cepat.

Menurut Romadanti,(2023) Pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan terbuka memungkinkan peserta didik menggunakan media, *website* dan aplikasi mobile. Metode ini tidak hanya memperluas akses materi tetapi juga memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Di era Kurikulum Merdeka telah membentuk kembali cara belajar siswa dengan berfokus pada pendekatan pendidikan yang lebih interaktif dan fleksibel. Siswa didorong untuk mengambil peran aktif dalam pembelajaran mereka. melalui diskusi kelompok, proyek, dan penelitian langsung, membantu mereka memperdalam pemahaman dengan menerapkan apa yang telah mereka pelajari.

Metode evaluasi interaktif dan teknologi dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Penelitian Azzahro & Subekti, (2022) Menunjukkan bahwa alat evaluasi digital dapat meningkatkan minat dan keinginan siswa untuk belajar. Dengan memberikan variasi dalam evaluasi yang sesuai dengan berbagai gaya belajar siswa, guru dapat memenuhi kebutuhan beragam siswa dan menghasilkan pengalaman belajar yang lebih relevan dan lebih baik. Dari beberapa aplikasi/*website* game edukasi peneliti tertarik dengan *website Quizizz*, di karenakan terdapat fitur *Analysis* data *real-time* yang menjadi pembeda dengan aplikasi/*website* lainnya.

Dengan kebutuhan akan umpan balik cepat dan format yang lebih menarik seiring dengan perubahan dalam cara siswa belajar menjadi semakin penting siswa yang terbiasa dengan akses informasi instan mengharapkan umpan balik segera setelah menyelesaikan tugas, umpan balik yang tertunda dapat mengganggu proses belajar siswa. Oleh karena itu, evaluasi pembelajaran harus dirancang untuk memberikan umpan balik langsung yang membantu siswa menemukan masalah apa yang perlu diperbaiki segera setelah mereka belajar.

Penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran menawarkan solusi karena *Quizizz* dapat mengotomatisasi proses penilaian, sistem ini dapat langsung menghitung skor, menganalisis



jawaban yang salah, dan bahkan memberikan statistik performa kelas secara keseluruhan. dengan *website* ini guru dapat membuat kuis interaktif yang dapat diakses siswa melalui berbagai perangkat seperti komputer, tablet dan *smartphone*.

Ma Alkhirat alangkangan adalah MA swasta di Kabupaten Toli-Toli, Sulawesi Tengah lebih tepatnya Kecamatan Galang, MA ini terkenal sebagai lembaga pendidikan Islam yang menggabungkan prinsip-prinsip tradisional dengan metode pembelajaran kontemporer (inovatif). Hasil observasi yang dilakukan peneliti pada 8 Oktober 2024 menunjukkan bahwa MA memiliki fasilitas yang memadai, termasuk laboratorium komputer, proyektor, dan akses internet yang mendukung, MA Alkhairat Kalangkangan telah menggunakan teknologi (aplikasi) dalam evaluasi belajar selama kurang lebih 5 (lima) tahun terakhir, terutama berlaku untuk ujian tengah semester dan ujian kenaikan kelas.

Hal ini menunjukkan bahwa MA berkomitmen untuk menerapkan teknologi ke dalam proses pendidikan MA menerapkan dua kurikulum berbeda sesuai dengan perubahan kebijakan pendidikan nasional Kurikulum Merdeka untuk kelas X dan XI dan Kurikulum 2013 (K13) untuk kelas XII diterapkan, menunjukkan fleksibilitas MA untuk menyesuaikan diri dengan perubahan kebijakan pendidikan sekaligus mempertahankan konsistensi pembelajaran untuk siswa yang memulai dengan kurikulum sebelumnya dalam Upaya mencapai tujuan Pendidikan yang komprehensif (keseluruhan/lebih luas), evaluasi pembelajaran memegang peran krusial termasuk di MA Alkhairat Kalangkangan, selama proses pembelajaran guru tidak hanya bertanggung jawab untuk menyampaikan pelajaran tetapi juga menilai bagaimana siswa memahami Pelajaran dengan melalui evaluasi belajar.

Dari hasil observasi yg dilakuakn oleh peneliti di MA Alkhairat Kalangkangan, ditemukan fakta bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran sudah pernah di gunakan 1-2 guru akan tetapi belum ada yang mempelajari/membahas secara mendalam mengenai penggunaan *Website Quizizz* dalam mengevaluasi hasil belajar pada Konteks Kognitif dan Afektif, Berdasarkan fenomena tersebut maka peneliti tertarik untuk meneliti hasil evaluasi dengan penggunaan *Quizizz* pada kontes kognitif dan Afektif dengan judul penelitin "*Website Quizizz* Dalam Mengevaluasi Hasil Belajar Konteks Kognitif Dan Afektif Pada Pelajaran Bahasa Inggris (Studi Kasus Di MA Alkhairat Kalangkangan)".

METODE

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan studi kasus. Menurut (Albi Anggito, 2018) metode yang digunakan untuk mempelajari fenomena sosial melalui pengumpulan data yang mendalam dan deskriptif. penelitian ini di lakukan di MA Alkhairat Kalangkangan, desa Kalngkangan, kec. Galang, kab. Tolitoli pada bualn januari-februari 2025. Subjek yang di gunakan dalam penelitian ini yaitu seorang guru mata pelajaran Matematika dan siswa kelas X A. Tehnik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yaitu reduksi data, penyajian data dan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. *Website Quizizz* Dalam Mengevaluasi Hasil Belajar Konteks Kognitif

Temuan pada penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *website Quizizz* dengan fitur paper mode terbukti efektif dalam mengevaluasi hasil belajar siswa di MA Alkhairaat Kalangkangan, fitur ini bisa menjadi solusi kreatif untuk mengatasi keterbatasan penggunaan ponsel di sekolah sekaligus mempertahankan keunggulan sistem evaluasi digital, seperti kemampuan untuk menampilkan hasil secara otomatis (termasuk perhitungan skor dan jawaban



benar/salah) dengan umpan balik instan, temuan ini diperkuat melalui triangulasi data dari observasi, wawancara dengan guru dan siswa, dan dokumentasi yang menunjukkan bahwa *Quizizz* membantu guru melakukan evaluasi dengan lebih mudah, membantu menganalisis materi pelajaran karena sistem *website Quizizz* langsung menampilkan jawaban benar/salah sehingga siswa dapat mengetahui jawaban dari hasil pekerjaannya, sistem *website Quizizz* menampilkan nilai akhir dari pekerjaan siswa sehingga membantu guru dalam proses penilaian dan menciptakan lingkungan evaluasi yang lebih transparan dan efektif.

Penelitian yang dilakukan (Kurniawati, 2022) dengan judul penelitian “efektivitas penggunaan aplikasi *Quizizz* untuk penilaian pembelajaran” Studi ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta penelitian setuju bahwa *Quizizz* adalah alat yang efektif untuk penilaian pembelajaran, dengan persentase "setuju" sebesar 41,37%. *Quizizz* dianggap membantu siswa memahami pelajaran, meningkatkan keterlibatan siswa, dan memudahkan mereka untuk mengumpulkan hasil evaluasi mereka selain itu, aplikasi ini dinilai dapat mempercepat proses penilaian.

Berdasarkan temuan penelitian penggunaan *website Quizizz* dengan fitur paper mode terbukti efektif sebagai alat evaluasi pembelajaran di MA Alkhairaat Kalangkangan, terutama membantu mengatasi keterbatasan penggunaan ponsel di sekolah sambil mempertahankan keuntungan sistem digital seperti penilaian otomatis, umpan balik instan, dan analisis hasil yang jelas, hasil penelitian ini diperkuat oleh triangulasi data observasi, wawancara, dan dokumentasi yang menunjukkan sistem *website Quizizz* langsung menampilkan jawaban benar/salah sehingga siswa dapat mengetahui jawaban dari hasil pekerjaannya sehingga siswa dapat mengoreksi pengetahuannya secara mandiri, sistem *website Quizizz* menampilkan nilai akhir dari pekerjaan siswa sehingga membantu guru dalam proses penilaian dan menciptakan lingkungan evaluasi yang lebih transparan dan efektif, temuan dari penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kurniawati (2022) dimana studi ini menunjukkan 41,37% peserta setuju bahwa *website Quizizz* adalah alat penilaian yang efektif dan mempercepat proses pengumpulan dan pemeriksaan hasil evaluasi.

b. Dampak *Website Quizizz* Pada Konteks Afektif Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *website Quizizz* selama proses evaluasi pembelajaran matematika di kelas X A dapat meningkatkan partisipasi, motivasi, dan keaktifan siswa. Observasi yang dilakukan pada 22, 23, dan 30 Januari 2025 menunjukkan antusiasme yang tinggi dan suasana kelas yang lebih interaktif. Zulfajri, S.Pd., seorang guru matematika, menyatakan bahwa siswa lebih termotivasi dan pembelajaran menjadi lebih menarik selain itu, siswa Nur Afdalia Ramadani, Nurbaina, Heril, dan Ina Mutmainah menyatakan bahwa *Quizizz* meningkatkan kepercayaan diri mereka dengan menciptakan lingkungan evaluasi yang santai, tidak menegangkan dan menyenangkan selain itu, tingginya antusiasme siswa yang ditunjukkan oleh dukungan dokumen pelaksanaan evaluasi melalui fitur mode kertas *Quizizz* menunjukkan bahwa platform ini memiliki kemampuan untuk membuat pengalaman belajar yang interaktif dan bermakna.

Penelitian yang dilakukan Afifah & Hasanudin, (2023) dengan judul penelitian “Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Keterampilan Menulis di Perguruan tinggi” menunjukkan bahwa aplikasi *Quizizz* dapat digunakan sebagai alat untuk menilai keterampilan menulis siswa di perguruan tinggi, hasilnya menunjukkan bahwa *Quizizz* membantu kegiatan belajar mengajar menjadi lebih baik, penelitian ini menemukan bahwa aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Saputri & Prastowo, 2024)



website Quizizz dapat meningkatkan partisipasi siswa selain itu, hasil penelitian ini memperkuat temuan penelitian terdahulu dengan menambahkan bahwa *website Quizizz* menciptakan lingkungan belajar yang positif yang memudahkan guru untuk menilai siswa,

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian yang dilakukan di MA Alkhairaat Kalangkangan menunjukkan bahwa penggunaan *website Quizizz* memberikan pengaruh terhadap proses evaluasi pada pembelajaran matematika, penelitian ini menunjukkan bahwa *website Quizizz* dapat memenuhi kebutuhan evaluasi modern yang menyenangkan dan efektif bagi siswa dan guru, penelitian ini juga menunjukkan peran pentingnya dalam mendukung pembelajaran konteks afektif dan kognitif, temuan ini memiliki dampak yang signifikan bagi pengembangan metode evaluasi di era digital, khususnya di sekolah yang membatasi penggunaan HP bagi siswa. *Website Quizizz* pada menawarkan kemampuan untuk membantu melakukan penilaian yang menyeluruh dan efektif dalam konteks kognitif. Kebijakan sekolah yang membatasi penggunaan ponsel memungkinkan fitur *paper mode* untuk mempertahankan keuntungan sistem digital, melalui statistik yang disajikan secara *real-time*, guru dapat dengan mudah menganalisis hasil belajar siswa, mengidentifikasi jawaban yang benar dan salah, umpan balik instan memberikan manfaat langsung bagi siswa karena membantu siswa memperbaiki pemahaman mereka dan mengidentifikasi letak kesalahan selain itu, sistem penilaian otomatis meringankan tugas manajemen guru dalam menghitung nilai, sehingga waktu pembelajaran dapat lebih difokuskan pada materi yang lebih baik, dengan demikian *website Quizizz* tidak hanya meningkatkan akurasi penilaian akan tetapi juga mendorong kemandirian belajar siswa.

Selain itu pada konteks afektif penelitian ini menunjukkan bagaimana *website Quizizz* berhasil mengubah lingkungan kelas menjadi lebih baik selama sesi evaluasi berlangsung, observasi menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam partisipasi dan semangat siswa, persepsi siswa bahwa ujian adalah sesuatu yang menegangkan telah diubah menjadi aktivitas yang menyenangkan berkat fitur gamifikasi yang ditawarkan oleh *website Quizizz* selain itu, siswa merasa lebih termotivasi dan percaya diri dan lingkungan belajar yang interaktif meningkatkan keterlibatan emosional siswa dengan materi Pelajaran, yang tak kalah penting, metode evaluasi menggunakan *website Quizizz* berhasil mengurangi kecemasan akademik yang sering dialami siswa saat proses evaluasi berlangsung.

Adapun saran dari penelitian ini Bagi guru: *Website Quizizz* dapat digunakan sebagai alat evaluasi yang lebih efektif, terutama dengan fitur *paper mode* yang membantu mengatasi keterbatasan penggunaan ponsel di sekolah, bagi sekolah: Sekolah dapat mempertimbangkan untuk membuat kebijakan yang lebih fleksibel terkait penggunaan ponsel atau perangkat digital dalam pembelajaran, sambil mempertimbangkan manfaat dan efek negatifnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Aditiyawarman, M. A., Sondang, M., Hanifah, L., & Kusumayati, L. D. (2022). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Penelitian*, 7(1), 24–36. <https://doi.org/10.46491/jp.v7i1.840>
- Afifah, D. N., & Hasanudin, C. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Keterampilan Menulis di Perguruan Tinggi. *Jubah Raja ...*, 2(April 2023), 63–73. <https://ejurnal.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/JR/article/view/3306>
- Agung Setiawan. (2019). Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk



- Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X Ipa 7 Sma Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020. *Seminar Nasional Edusainstek FMIPA UNIMUS 2019*, 2685–5852, 167–173.
- Akmalia, R., Oktapia, D., Hasibuan, E. E., Hasibuan, I. T., Azzahra, N., & Harahap, T. S. A. (2023). Pentingnya Evaluasi Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 4089–4092. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/11661/8945>
- Albi Anggito, J. S. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. CV Jejak (Jejak Publisher). <https://books.google.co.id/books?id=59V8DwAAQBAJ>
- Amma, T., Komariyah, S., & Bahrudin, A. (2024). Perencanaan Pembelajaran Mata Pelajaran Pai dalam Kajian Teori Belajar Kognitif. *CENDEKIA: Jurnal Studi Keislaman*, 10(1), 1–18.
- Asiah, A., & Vitriani, V. (2024). Pemanfaatan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Biologi di SMA Negeri 15 Pekanbaru. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(2), 13–23. <https://doi.org/10.62383/edukasi.v1i2.69>
- Asrul, Ananda, R., & Rosinta. (2014). Evaluasi Pembelajaran. In *Ciptapustaka Media*. *Assessment for learning: An action guide for school leaders*. (2022). Assessment Training Institute.
- Azzahro, T. A., & Subekti, F. E. (2022). Systematic Literature Review : Efektivitas Penggunaan Media Evaluasi Digital dalam Pembelajaran Matematika. *Biormatika : Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 8(2), 207–213. <https://doi.org/10.35569/biormatika.v8i2.1331>
- Clarisa, G., Danawan, A., Muslim, M., & Wijaya, A. F. C. (2020). Penerapan Flipped Classroom dalam Konteks ESD untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Membangun Sustainability Awareness Siswa. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(1), 13–25.
- Firdaus, I., & Wathon, A. (2020). Penerapan Metode Eksperimen Mencampur Warna Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Kelompok B Di Ra As-Sholeh. *Sistim Informasi Manajemen*, 3(2), 156–174.
- Harahap, N. (2020). *Penelitian kualitatif*. Wal ashri publishing.
- Hasanah, N., Darwisa, D., & Zuhriyah, I. A. (2023). Analisis Strategi Guru Dalam Mengembangkan Ranah Afektif Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Academy of Education Journal*, 14(2), 635–648.
- Jamun, Y. M. (2018). Dampak teknologi terhadap pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 10(1), 48–52.
- Kurniawati, W. (2022). *Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 11 Nomor 3 Juni 2022 the Effectiveness of Using Quizizz for Learning Assessment Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 11 Nomor 3 Juni 2022*. 11, 915–927.
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Maulya, M. A., Rosyidah, A. N. K., Apsari, R. A., FR, A. F. U., & Witono, A. H. (2020). Penggunaan Website Quizizz Untuk Mengevaluasi Hasil Belajar Calon Guru Sekolah Dasar. *Fundamental Pendidikan Dasar*, 3(2), 139–144.
- Ni'matuzahroh, S., & Prasetyaningrum, S. (2018). *Observasi: teori dan aplikasi dalam psikologi* (Vol. 1). UMMPress.



- Noor, S. (2020). Penggunaan Quizizz dalam penilaian pembelajaran pada materi ruang lingkup Biologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1–7.
- Nuryati, N., Subadi, T., Muhibbin, A., Murtiyasa, B., & Sumardi, S. (2022). Pembelajaran statistik matematika berbantuan website google sites (Quizizz) di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2486–2494.
- Paputungan, E., & Paputungan, F. (2023). Pendekatan dan Fungsi Afektif dalam proses pembelajaran. *Journal of Education and Culture (JEaC)*, 3(1), 57–65.
- Rahmawati, D. N., Nisa, A. F., Astuti, D., Fajariyani, F., & Suliyanti, S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2(1), 55–66. <https://doi.org/10.35878/guru.v2i1.335>
- Romadanti, L. (2023). Evolusi Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, Vol. 3(5), 239.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163–172. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Saputri, H. A., & Prastowo, A. (2024). Analisis Penggunaan Quizizz Sebagai Media Berbasis Website Untuk Evaluasi Kognitif Pada Pembelajaran Di. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 11(1), 62–71.
- Setiawati, U. (n.d.). *KERANGKA BERFIKIR*.
- Soulisa, I., Supratman, M., Rosfiani, O., Renaldi, R., Sopiha, Utomo, W. T., Hermawan, C. M., Ariati, C., Riyanti, A., Tauran, S. F., Irwanto, Astiswijaya, N., & Yenni, A. S. (2022). Evaluasi Pembelajaran. In *Widina bhakti persada bandung* (Vol. 5, Issue 3).
- Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337–347. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Yudawisastra, H. G., Harinie, L. T., Wau, A., Martins, L. V, Pesiwariisa, L. F., Sari, D. F., Hurdawaty, R., Nugroho, H. S., Kumagaya, J. P., & Safarida, N. (2023). *METODOLOGI PENELITIAN*. CV. Intelektual Manifes Media. <https://books.google.co.id/books?id=bbfpEAAAQBAJ>