

---

## Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Keterampilan Menulis di Perguruan Tinggi

Dwi Nur Afifah<sup>1</sup>(✉), Cahyo Hasanudin<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro

<sup>2</sup>Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro

[deenafyah@gmail.com](mailto:deenafyah@gmail.com)

**abstrak**— Keterampilan menulis merupakan keterampilan yang membutuhkan kreativitas tinggi untuk menghasilkan kalimat yang jelas dan mudah terstruktur agar mudah dipahami oleh pembaca. Hal inilah yang menyebabkan keterampilan menulis sedikit diminati dan menduduki posisi terendah dibandingkan keterampilan berbahasa lain. Untuk menarik perhatian mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran keterampilan menulis, tujuan dari penelitian ini bahwa adanya aplikasi Quizizz dapat dimanfaatkan sebagai bahan evaluasi pembelajaran keterampilan menulis di perguruan tinggi. Prosedur penelitian ini menggunakan metode studi pustaka (*library research*) dari Mary W. George yang sumber datanya berupa data sekunder yakni berasal dari buku, artikel, dan jurnal ilmiah. Sumber data penelitian ini memiliki korelasi terhadap judul penelitian seperti perguruan tinggi, keterampilan menulis, dan aplikasi Quizizz. Pada penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik simak bebas, libas cakap. Validasi data yang digunakan adalah triangulasi sumber. Hasil dari penelitian ini yaitu menjelaskan lima langkah dalam proses pengimplementasian aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran keterampilan menulis di perguruan tinggi. Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa aplikasi Quizizz dapat dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran keterampilan menulis di perguruan tinggi.

**Kata kunci**— Perguruan Tinggi, Keterampilan Menulis, Aplikasi Quizizz

**Abstract**— Writing skills are skills that require high creativity to produce clear and easily structured sentences so that readers can easily understand them. This is what causes writing skills to be of little interest and occupy the lowest position compared to other language skills. To attract students' attention in participating in learning writing skills, the purpose of this study is that the Quizizz application can be used as an evaluation material for learning writing skills in tertiary institutions. The research procedure used the library research method from Mary W. George, where the data source was secondary data, namely books, articles and scientific journals. This research data source has a correlation with research titles such as college, writing skills, and Quizizz applications. In this study, the data collection technique used was the free listening technique. The data validation used is source triangulation. The results of this study are to explain the five steps

in the process of implementing the Quizizz application as an evaluation medium for learning writing skills in tertiary institutions. This research can conclude that the Quizizz application can be used as an evaluation medium for learning writing skills in tertiary institutions.

**Keywords** – College, Writing Skills, Quizizz App

## Pendahuluan

Perguruan tinggi merupakan satuan pendidikan tingkat atas. Menurut Prabowo (2010) perguruan tinggi adalah lembaga pendidikan yang memberikan pengajaran setelah pendidikan menengah. Perguruan tinggi adalah satuan penyelenggara pendidikan yang menghasilkan lulusan terdidik (Abbas, 2008). Amin (2014) berpendapat bahwa perguruan tinggi juga disebut sebagai lembaga pendidikan formal paling atas dari pendidikan dasar dan menengah.

Pada perguruan tinggi terdapat berbagai macam fakultas. Menurut pendapat Fikri, dkk. (2016) terdapat fakultas ilmu sosial dan politik dengan salah satu program studinya yang mencakup administrasi publik, administrasi bisnis, dan ilmu komunikasi. Selain itu, Pinasti & Kustanti (2018) mengemukakan bahwa di perguruan tinggi terdapat fakultas sains, fakultas ilmu budaya, dan fakultas matematika. Pada perguruan tinggi juga terdapat fakultas bahasa dan seni (Ardi & Muis, 2014). Dari beberapa fakultas yang ada, menurut Riadi (2016) fakultas bahasa dan seni menjadi fakultas yang banyak diminati oleh calon mahasiswa.

Pada fakultas bahasa dan seni di perguruan tinggi terdapat berbagai macam program studi adapun yang paling umum yaitu program studi pendidikan bahasa Inggris (Alimin, dkk., 2017), pendidikan bahasa Jepang (Padmadewi, 2015), dan pendidikan bahasa Indonesia (Yanti, dkk., 2018). Dari ketiga program studi ini, menurut Andayani (2015) pendidikan bahasa Indonesia menjadi program studi yang tidak banyak diminati oleh generasi muda. Hal ini dikarenakan mata kuliah bahasa yang dianggap sukar dan terlalu banyak aturan (Nurlelah, dkk., 2022; Palupi, dkk., 2022).

Materi perkuliahan kebahasaan mencakup keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis (Novitasari, 2020). Namun, menurut pendapat Syahputra (2014) keterampilan menulis terbilang salah satu keterampilan yang paling membutuhkan kesabaran lebih. Hal ini diperkuat dengan pendapat Munawarah & Zulkifli (2021) yang mengemukakan bahwa aktivitas menulis membutuhkan banyak keterampilan untuk membentuk huruf hingga melahirkan pikiran dalam bentuk tulisan. Dengan demikian, dari ketiga jenis keterampilan berbahasa, menulis menjadi keterampilan yang memerlukan konsistensi tinggi dalam belajar.

Keterampilan menulis merupakan keterampilan yang membutuhkan kreativitas tinggi. Hal ini sejalan dengan pendapat Sholeh & Afriani (2016) keterampilan menulis adalah kegiatan menyuarkan pendapat atau pikiran melalui tulisan. Menurut Muthowiatin (2020) keterampilan menulis adalah kegiatan penting yang dapat dikembangkan melalui berbagai media. Keterampilan menulis adalah aspek pembelajaran berbahasa yang terkesan sangat rumit (Hatmo, 2021).

Ada beberapa faktor yang menjadikan keterampilan menulis terkesan rumit dan perlu perhatian khusus. Menulis dikatakan rumit karena bersumber dari keterampilan berbahasa (Tarigan, 2021). Selain itu, seluruh indra juga ikut terlibat dalam proses menulis (Munadi, 2022). Menulis memerlukan proses berpikir yang baik (Carebesth, 2022) karena dalam menulis setiap kata maupun kalimat yang ditulis harus jelas dan terstruktur agar mudah dipahami oleh pembaca (Putri, dkk., 2022). Hal inilah yang menyebabkan keterampilan menulis sedikit diminati dan menduduki posisi terendah dibandingkan keterampilan berbahasa lain (Ghazali & Arief, 2020).

Ada beberapa kendala yang menjadi penyebab kurangnya keterampilan mahasiswa dalam menulis. Menurut Khatrin & Abdurahman (2020) mahasiswa jarang berlatih menulis. Mahasiswa mudah mengeluh dan kebingungan ketika diberikan tugas membuat karangan (Lakilaf & Suarjana, 2017) karena dirasa selalu menemui kesulitan (Oktapiyani, 2021). Ditambah, rancangan pembelajaran menulis yang diterapkan menurut Husna & Pinem (2011) masih menggunakan kelas konvensional yang bersifat monoton. Pada kondisi ini pengajar lebih aktif dalam memberikan materi sehingga mengakibatkan mahasiswa merasa jenuh (Pasaribu, 2017).

Untuk menarik perhatian mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran menulis, dosen perlu menciptakan alat evaluasi pembelajaran yang menarik. Alat evaluasi yang digunakan harus mengikuti perubahan teknologi (Hamid, 2016) yang dapat dikembangkan dengan berbasis aplikasi atau web (Santoso, dkk., 2020). Contohnya, adalah aplikasi Drive, e-learning, aplikasi Edmodo, web Google Form, dan aplikasi Quizizz (Susanti, 2021). Dari berbagai contoh aplikasi dan web ini, menurut Supriadi, dkk. (2021) aplikasi Quizizz menjadi aplikasi yang akan membangkitkan semangat mahasiswa untuk mengikuti pembelajaran keterampilan menulis.

Quizizz adalah salah satu aplikasi pendidikan berbentuk game. Menurut Crisdiyanda & Sylvia (2021) Quizizz merupakan sebuah media berbentuk aplikasi berbasis kuis yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran oleh pengajar dalam membuat alat evaluasi. Quizizz merupakan aplikasi yang dapat menarik perhatian terhadap bahan ajaran berbentuk web tool (Yolanda & Meilana, 2021). Sedangkan menurut Salsabila, dkk. (2020) Quizizz merupakan platform pembelajaran bersifat fleksibel dan naratif berbentuk permainan yang dimanfaatkan sebagai media penyampaian materi sekaligus evaluasi pembelajaran yang menyenangkan.

Aplikasi Quizizz memiliki banyak manfaat dalam pembelajaran. Menurut Sitorus & Santoso (2022) Quizizz dapat dimanfaatkan sebagai bahan menambah ide pembelajaran dalam berkreasi. Selain itu, menurut Purba, dkk. (2022) melalui aplikasi Quizizz materi dapat tersampaikan dengan baik sehingga bisa menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif. Selain sebagai bahan evaluasi, menurut Lubis (2021) aplikasi Quizizz juga dapat dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran daring.

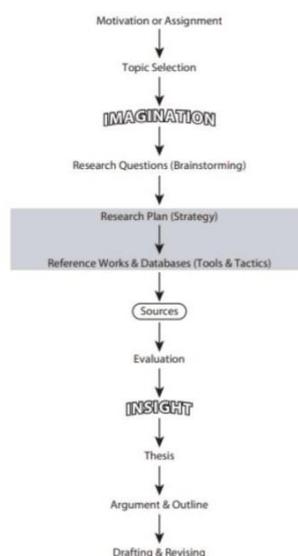
Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan di atas terkait tentang platform aplikasi Quizizz yang dapat dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran keterampilan menulis di perguruan tinggi. Penelitian ini penting untuk dikaji lebih lanjut guna melihat bagaimana rancangan dari pemanfaatan aplikasi Quizizz yang terbukti efektif dalam meningkatkan kegiatan belajar mengajar ke dalam evaluasi pembelajaran keterampilan menulis di perguruan tinggi yang sampai saat ini masih belum maksimal.

## Metode Penelitian

Pada penelitian ini menerapkan salah satu metode penelitian yang ada yakni metode studi pustaka (*library research*). Studi pustaka adalah suatu kegiatan yang menggabungkan data dengan cara mengobservasi, mencatat, dan menganalisis teori-teori yang telah dikumpulkan dari berbagai literatur sesuai dengan penelitian yang akan dikaji (Adlini, dkk., 2022).

Data yang akan digunakan untuk mengkaji penelitian kali ini, berupa data sekunder yaitu peneliti mengumpulkan dan menggabungkan data dari penelitian sebelumnya yang berakar dari buku, artikel, dan jurnal ilmiah. Sumber data penelitian ini memiliki korelasi terhadap judul penelitian seperti perguruan tinggi, keterampilan menulis, dan aplikasi Quizizz.

Prosedur penelitian dengan judul ini menggunakan teori dari Mary W. George yang dimodifikasi menjadi tiga tahap yang dapat dicermati seperti gambar berikut.



**Gambar 1.** Prosedur Penelitian Metode Studi Pustaka (George dalam Hasanuddin, dkk., 2021)

Adapun prosedur dalam melakukan penelitian berdasarkan teori dari Mary W. George sebagai berikut: 1) menetapkan topik yang dipilih untuk penelitian yakni topik pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran keterampilan menulis di perguruan tinggi, 2) menentukan strategi yang digunakan dalam mengimplementasikan topik dari penelitian yang telah ditetapkan 3) memberikan simpulan dari strategi yang telah berhasil diimplementasikan

Teknik simak bebas libat cakap merupakan runtutan cara yang dipakai pada penganalisisan data penelitian ini. Pada teknik ini, peneliti bertugas hanya sebagai pemerhati dan tidak ikut terlibat langsung dalam pembentukan kata (Jannah, dkk., 2017).

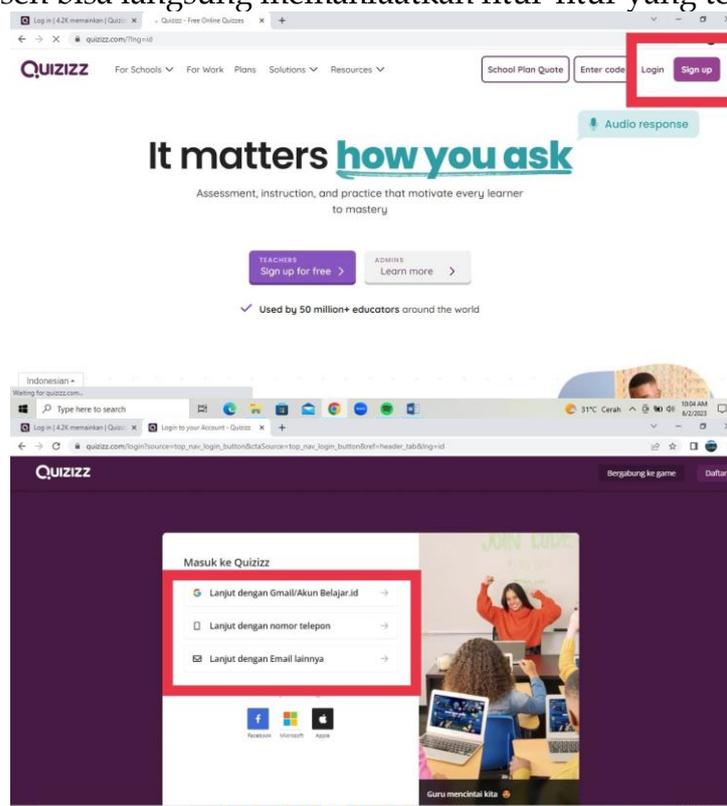
Metode agih atau distribusional merupakan metode yang digunakan pada teknik analisis data pada penelitian ini. Metode agih atau distribusional ini dilakukan dengan teknik sap, teknik ujud, teknik sisip, dan teknik ganti (Sudaryanto dalam Sutedi, 2012).

Tringulasi sumber merupakan bentuk validasi yang dipakai dalam penelitian ini. Teknik tringulasi sumber digunakan oleh peneliti untuk menguji sumber yang telah diperoleh untuk diambil datanya (Alfansyur, 2020).

## Hasil dan Pembahasan

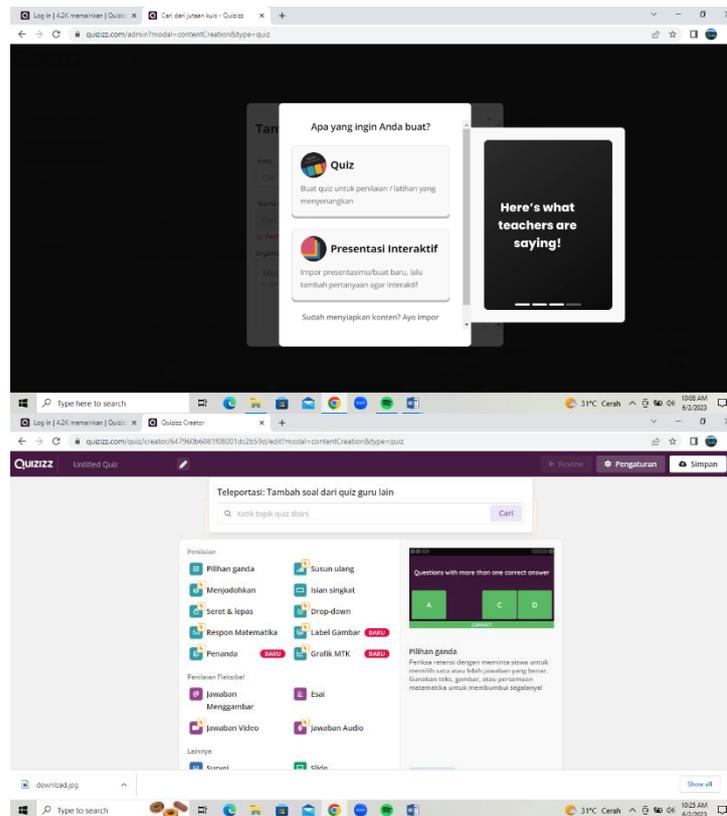
Pemanfaatan aplikasi Quizizz di perguruan tinggi merupakan sebuah media berbentuk platform aplikasi digital yang digunakan untuk membantu dosen dalam mengevaluasi pembelajaran keterampilan menulis. Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran dapat menarik minat mahasiswa untuk mengikuti pembelajaran keterampilan menulis yang dianggap sulit. Adapun langkah-langkah dalam pengimplementasian aplikasi Quizizz sebagai berikut:

Langkah pertama dalam menggunakan Quizizz yaitu dosen dapat mendaftar atau *login* melalui aplikasi resmi maupun website <http://quizizz.com>. Klik menu *sign up* di pojok kanan layar atas atau bisa *login* jika sudah memiliki akun sebelumnya, lalu ada opsi masuk ke Quizizz dan pilih akun yang ingin digunakan. Setelah terdaftar di akun Quizizz, dosen bisa langsung memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia.

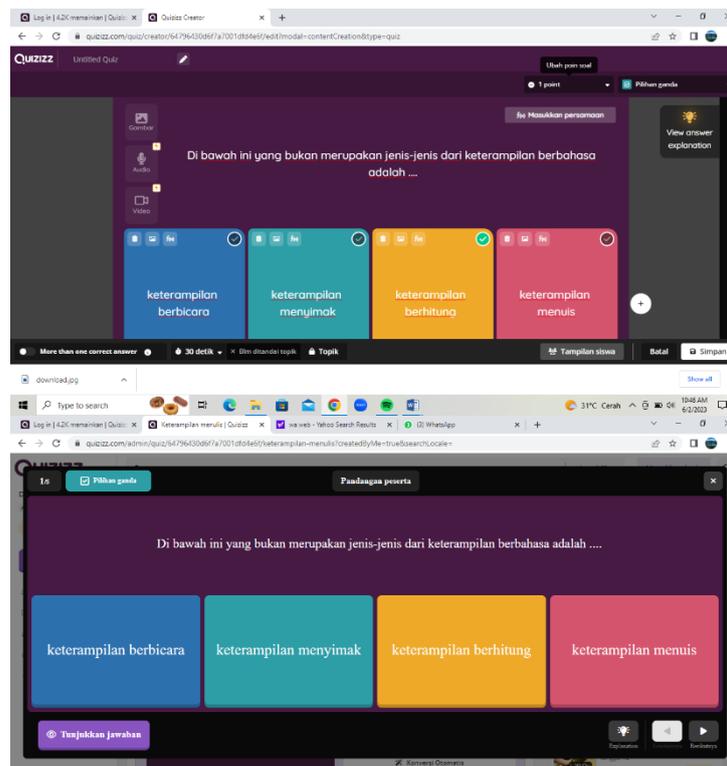


Gambar 4. Membuat Akun Quizizz (Dokumen Penulis, 2023)

Langkah kedua dosen dapat menggunakan fitur membuat kuis sebagai media evaluasi pembelajaran dengan cara sebagai berikut: klik menu buat (+) pada sebelah kanan atas, lalu akan ditampilkan dua opsi buat quiz dan presentasi interaktif, klik menu buat quiz untuk memulai tahap dalam membuat soal kuis. Ada banyak pilihan yang akan ditampilkan pada menu tipe penilaian. Hal ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan keinginan dosen masing-masing. Kemudian, mulailah membuat soal dengan mengisi kolom pertanyaan dan jawaban yang telah disediakan, jika telah selesai membuat soal, klik menu opsi jawaban yang benar, lalu klik simpan jawaban, setelah itu simpan kuis, dan terakhir mengisi data berkaitan dengan kuis yang dibuat, kemudian klik menu *save & continue*.

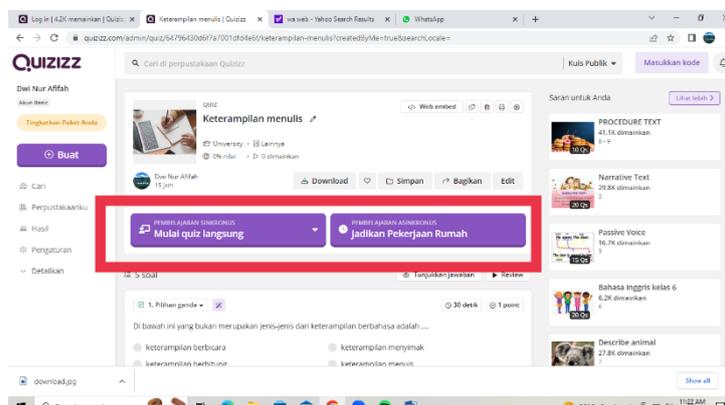


Gambar 5. Tahap Membuat Kuis (Dokumen Penulis, 2023)



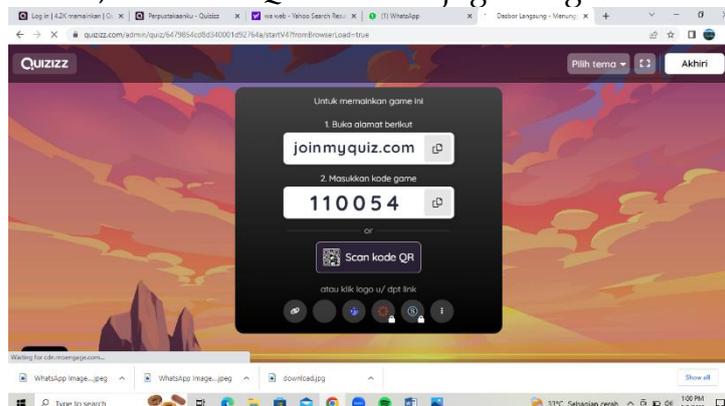
Gambar 6. Tampilan Soal pada Kuis (Dokumen Penulis, 2023)

Langkah ketiga, dosen dapat menjalankan kuis dengan memilih menu pembelajaran *sinkronus* yaitu memulai quiz langsung di kelas atau pembelajaran *asinkronus* yaitu menjadikan pekerjaan rumah sesuai dengan durasi waktu yang telah ditentukan.



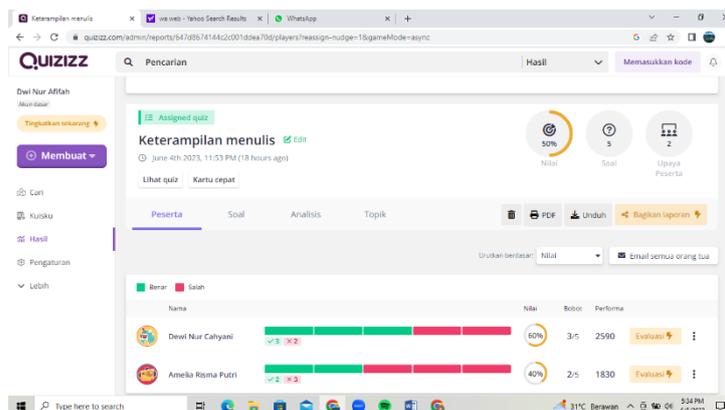
Gambar 7. Pilihan Menjalankan Kuis (Dokumen Penulis, 2023)

Langkah keempat adalah membagikan kuis tersebut kepada mahasiswa dengan cara *share* tautan, *scan* kode QR atau bisa juga dengan membagikan kode kuis.



Gambar 8. Contoh Kode Kuis di Quizizz (Dokumen Penulis, 2023)

Langkah kelima, dosen dapat melihat laporan hasil statistik penilaian dengan mengakses file pada *Spreadsheet Excel*. Berikut ini disajikan tampilan data statistik hasil kuis mahasiswa:



Gambar 9. Contoh Hasil Statistik Penilaian (Dokumen Penulis, 2023)

Berdasarkan penelitian sebelumnya bahwa penggunaan aplikasi Quizizz memang telah dikaji bermanfaat dalam sarana evaluasi pembelajaran (Amany, 2020) sehingga pemanfaatan aplikasi Quizizz dapat dijadikan solusi dalam meningkatkan minat mahasiswa pada pembelajaran keterampilan menulis. Selain itu, melalui aplikasi ini juga dosen dapat mengukur sejauh mana kemampuan menulis mahasiswa.

## Simpulan

Hasil dari penelitian ini dapat diambil simpulan bahwa aplikasi Quizizz dapat digunakan sebagai media penilaian pembelajaran keterampilan menulis di perguruan tinggi. Adapun cara pengimplementasiannya dapat dilakukan dengan lima langkah. Langkah pertama diawali dengan proses *login* atau daftar untuk masuk ke aplikasi, langkah kedua dapat dimulai dengan membuat kuis evaluasi pembelajaran, langkah ketiga yaitu kuis yang sudah dibuat tadi dapat langsung ditentukan tipe dalam menjalankan kuisnya, langkah keempat yakni kode kuis dapat dibagikan kepada mahasiswa, dan langkah kelima adalah dosen dapat langsung mengevaluasi hasil pembelajaran dengan melihat statistika penilaian yang keluar.

## Daftar Referensi

- Abbas, S. (2008). *Manajemen perguruan tinggi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode penelitian kualitatif studi pustaka. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 974-980. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3394>.
- Alimin, A. A., Hariyadi, H., & Safrihady, S. (2017). Sikap bahasa mahasiswa program studi pendidikan bahasa Inggris terhadap bahasa Indonesia. *JP-PBSI (Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia)*, 2(1), 36-40. <https://dx.doi.org/10.26737/jp-bisi.v2i1.237>.
- Amany, A. (2020). Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran daring pelajaran matematika. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 2(2). <https://journals.ums.ac.id/index.php/bppp/article/view/13811>.
- Amin, A. R. (2014). *Sistem pembelajaran pendidikan agama Islam pada perguruan tinggi umum*. Yogyakarta: Deepublish.
- Andayani (2015). *Problema dan aksioma: Dalam metodologi pembelajaran bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Deepublish.
- Ardi, N. M. S., & Muis, T. (2014). Perilaku seksual remaja mahasiswa fakultas bahasa dan seni Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal BK*, 4(03), 650-657. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/8768>.
- Carebesth, S. (2022). *Yang tertulis yang abadi*. Jakarta: Galeri Buku Jakarta.

- Cristiyanda, G., & Sylvia, I. (2021). Pengaruh penggunaan webquiz quizizz terhadap hasil belajar sosiologi siswa di sma n 16 Padang. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(3), 174-183. <https://doi.org/10.24036/sikola.v2i3.110>.
- Fikri, S., Wiyani, W., & Suwandru, A. (2016). Pengaruh kualitas pelayanan terhadap kepuasan dan loyalitas mahasiswa (studi pada mahasiswa strata I fakultas ilmu sosial dan ilmu politik Universitas Merdeka Malang). *Jurnal Bisnis dan Manajemen*, 3(1). <https://doi.org/10.26905/jbm.v3i1.80>.
- Ghazali, A. M., & Arief, E. (2020). Korelasi keterampilan membaca pemahaman dengan keterampilan menulis teks berita siswa kelas viii smp negeri 9 Padang. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(1), 10-15. <https://doi.org/10.24036/108258-019883>.
- Hamid, M. A. (2016). Pengembangan instrumen penilaian hasil belajar siswa berbasis tik pada pembelajaran dasar listrik elektronika. *VOLT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 1(1), 37-46. <http://dx.doi.org/10.30870/volt.v1i1.822>.
- Hatmo, K. T. (2021). *Keterampilan menulis bahasa Indonesia*. Klaten: Penerbit Lakeisha.
- Hidayati, I. D., & Aslam, A. (2021). Efektivitas media pembelajaran aplikasi quizizz secara daring terhadap perkembangan kognitif siswa. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(2), 251-257. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37038>.
- Husna, H., & Pinem, K. (2011). Perbedaan hasil belajar siswa antara pengajaran multimedia dengan pengajaran konvensional pada materi iklim global di kelas x sma n 1 Seruway kabupaten Aceh Tamiang tp 2009/2010. *Jurnal geografi*, 3(2), 83-93. <https://doi.org/10.24114/jg.v3i2.7363>.
- Khatrin, K., & Abdurrahman, A. (2020). Pengaruh model discovery learning terhadap keterampilan menulis teks eksposisi siswa kelas viii smp negeri 31 Padang. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(1), 112-120. <https://doi.org/10.24036/108271-019883>.
- Lakilaf, N. S., & Suarjana, I. M. (2017). Penerapan model think-pair-share untuk meningkatkan keterampilan menulis kelas ii sdn 3 Banjar Jawa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(4), 284-287. <https://doi.org/10.23887/jisd.v1i4.12295>.
- Lubis, H. Z., Eriska, P., Bismala L., Arifin, M., Hidayat, F. F., Rudianto, Jamaludin, Harfiana, R., Nasution, D. K., Panggabean, S., Zulkarnain, F., Sabrina, R., Mavianti, Sulasmi, & Lesmana, G. (2021). *Inovasi pemberdayaan di masa merdeka belajar kampus merdeka (new normal): Antara peluang dan tantangan*. Medan: Umsu Press.
- Munadi, A. (2022). *Belajar menulis bersama guru blogger Indonesia: Sebuah catatan belajar menulis di kelas online guru blogger Indonesia*. Klaten: Penerbit Lakeisha.
- Munawarah, M., & Zulkiflih, Z. (2021). Pembelajaran keterampilan menulis (Maharah al-Kitabah) dalam bahasa Arab. *Loghat Arabi: Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab*, 1(2), 22-34. <https://doi.org/10.36915/la.v1i2.15>.

- Muthowiatin, A., Sutrimah, & Hasanudin, C. (2020). Penerapan metode quantum: Bagaimana siswa menulis teks negosiasi?. *Tabasa: Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pengajarannya*, 1(1), 35-47. Retrieved from <https://ejournal.uinsaid.ac.id/index.php/tabasa/article/view/2590>.
- Novitasari, H., Sutrimah, S., & Hasanudin, C. (2020). Analisis keterampilan menulis teks drama dengan pembelajaran quantum. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Non-formal*, 6(2), 179-190. <http://dx.doi.org/10.37905/aksara.6.2.191-202.2020>.
- Nurlelah, Wulandari, D., Muktiarni, Rokhani, Rahmawati, Y., Hidayat, R., Lesnawati, Guntur, M., & MaratusSoaliha, Hidayat, S. (2022). *Strategi pembelajaran bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Zahir Publising.
- Oktapiyani, R. (2021). Pemanfaatan gambar/ foto dalam meningkatkan keterampilan menulis cerpen. *Dinamika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, 4(1), 48-58. <https://doi.org/10.35194/jd.v4i1.1025>.
- Padmadewi, N. N. (2015). Pengembangan perangkat pembelajaran berbasis pendidikan karakter untuk mata kuliah strategi pembelajaran bahasa jurusan pendidikan bahasa Jepang di Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 4(1). <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v4i1.4893>.
- Palupi, R. E. A., Purwanto, B., & Sutriyono, S. (2022). Analisis kecemasan berbicara peserta didik tingkat i pada mata kuliah bahasa Inggris. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(2), 138-145. Retrieved from <http://jurnal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index>.
- Pasaribu, R. (2017). Perbandingan kemampuan berpikir kritis siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif inkuiri dengan konvensional pada pokok bahasan sistem persamaan linear tiga variabel (spltv) di Kelas x sma negeri 1 Bilah Hulu. *Jurnal EduScience*, 4(1), 1-7. <https://doi.org/10.36987/jes.v4i1.796>.
- Pinasti, D. A., & Kustanti, E. R. (2018). Hubungan antara empati dengan adiksi smartphone pada mahasiswa fakultas ilmu budaya dan fakultas sains dan matematika Universitas Diponegoro Semarang. *Jurnal Empati*, 6(3), 183-188. <https://doi.org/10.14710/empati.2017.19747>.
- Prabowo, H. (2010). Knowledge management di perguruan tinggi. *Binus Business Review*, 1(2), 407-415. <https://doi.org/10.21512/bbr.v1i2.1087>.
- Purba, O. N., Rahayu, S., Khairot, I., Damanik, D. R. B. (2022). *Media pembelajaran quizizz untuk guru dan dosen*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Putri, N. A., Warsiman, W., & Hermiati, T. (2022). Peningkatan keterampilan menulis teks eksposisi melalui model problem based learning dengan media gambar. *Jurnal Metamorfosa*, 10(1), 11-21. <https://doi.org/10.46244/metamorfosa.v10i1.1730>.

- Riadi, B. (2016). Persepsi dan motivasi mahasiswa dalam memilih program studi pada jurusan pendidikan bahasa dan seni. *Junal Pesona*, 2(2). Retrieved from <http://ejournal.stkipmpringsewu-lpg.ac.id/index.php/pesona>.
- 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 JIITUJ*, 4(2), 163-173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>.
- Santoso, H. B., Adrian, F., & Putra, P. O. H. (2020). *Mengemas materi online learning*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Sholeh, K., & Afriani, S. (2016). Teknik mind mapping sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan menulis cerpen pada siswa sma. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 2(2), 27-45. Retrieved from <http://ejournal.umpwr.ac.id/index.php/surya/article/view/3462>.
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan quizizz sebagai media pembelajaran berbasis game pada masa pandemi covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 12(2), 81-88. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88>.
- Supriadi, Tazkiyah, D., & Isro, Z. (2021). Penerapan aplikasi quizizz dalam pembelajaran daring di era covid-19. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 5(1), 42-51. <http://dx.doi.org/10.36279/apsmi.v5i1.101>.
- Susanti, A. I. (2021). *Media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi: Teori dan praktik*. Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management.
- Syahputra, I. (2014). Strategi pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing dalam meningkatkan kemampuan berbahasa siswa. *Kutubkhanah*, 17(1), 127-145. Retrieved from <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/Kutubkhanah/article/view/813>.
- Tarigan, S. (2021). Meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia siswa melalui penerapan pembelajaran berbasis proyek. *Indonesia Journal of Educational Development*, 2(1), 148-157. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4781878>.
- Yana, A. U., Antasari, L., & Kurniawan, B. R. (2019). Analisis pemahaman konsep gelombang mekanik melalui aplikasi online quizizz. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(2), 143-152. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i2.14284>.
- Yanti, N., Suhartono, S., & Kurniawan, R. (2018). Penguasaan materi pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia mahasiswa s1 program studi pendidikan bahasa dan sastra Indonesia fkip Universitas Bengkulu. *Jurnal Ilmiah KORPUS*, 2(1), 72-82. Retrieved from <https://ejournal.unib.ac.id/korpus/article/view/5559>.
- Yolanda, S., & Meilana, S. F. (2021). Pengaruh aplikasi quizizz terhadap minat belajar ipa siswa kelas v di sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 915-921. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1286>.